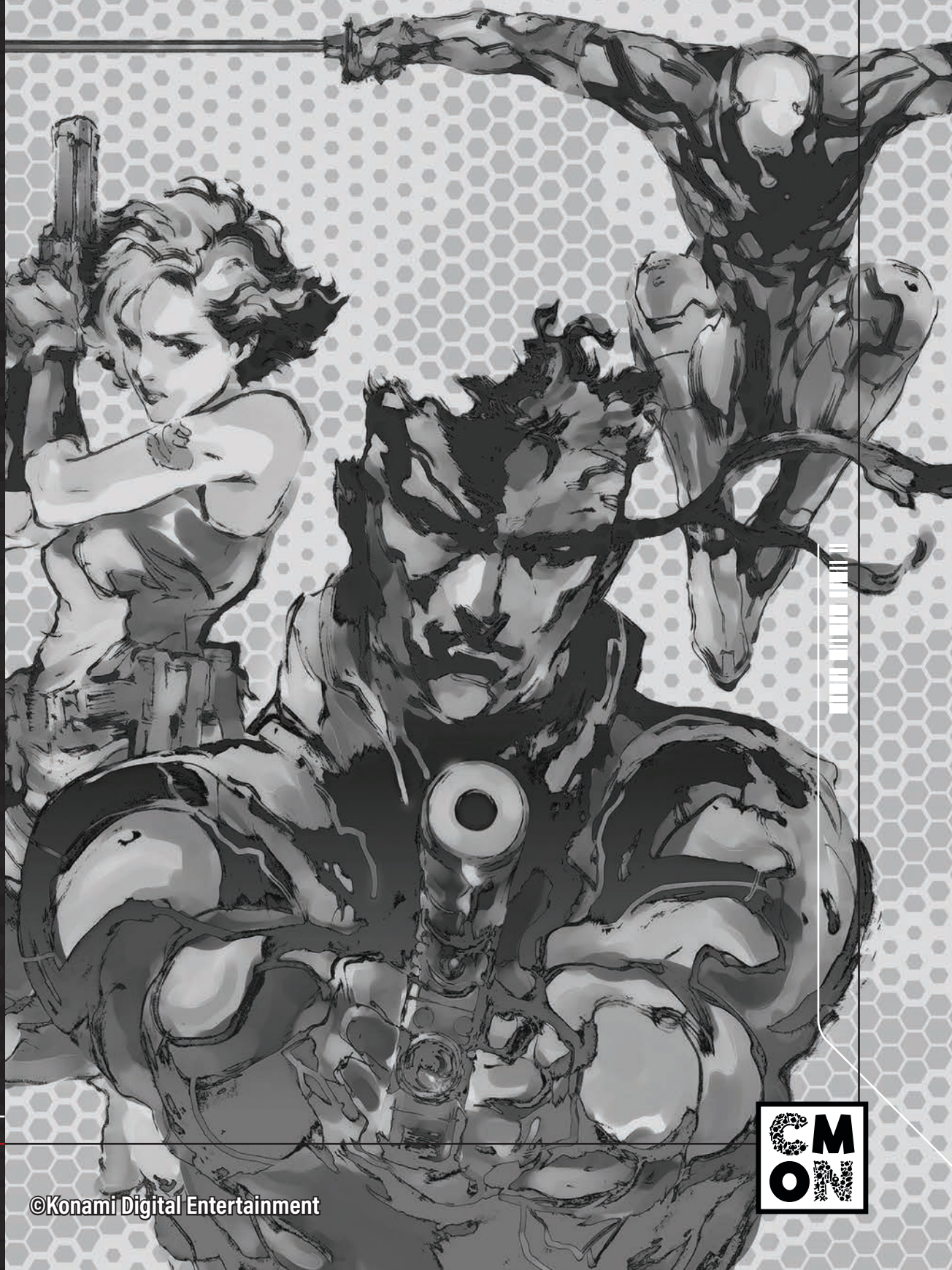


REGLAMENTO BÁSICO



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

EL JUEGO DE MESA



ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN..... 2**
- ▶ El Codec.....2
- ▶ Libros.....2
- ▶ Tipos de niveles.....2
- CONTENIDO..... 3**
- PREPARACIÓN DEL NIVEL..... 5**
- Número de jugadores / Selección de personajes.....5
- Objetivo.....5
- Derrota.....5
- Reglas especiales.....5
- Fichas de Evento.....5
- Nivel superado.....5
- Caja de memoria.....5
- ▶ Mapa del nivel.....6
- ▶ Preparación de la zona del jugador.....6
- ▶ Equipo inicial.....7
- ▶ Preparación de niveles de Infiltración.....7
- ▶ Preparación de niveles de Jefe.....7
- CONCEPTOS BÁSICOS..... 8**
- ▶ Adyacencia.....8
- ▶ Realizar acciones.....8
- ▶ Acciones básicas del jugador.....8
- ▶ Movimiento.....8
- ▶ Ficha de Atención.....9
- ▶ Atraer la atención.....9
- ▶ Línea de Visión (LDV).....9
- ▶ Línea de Visión (LDV) de enemigos y fichas.....9
- ▶ Atacar.....10
- Daño.....10
- Daño no letal.....10
- ▶ Habilidades especiales.....10
- ▶ Fichas de Concentración.....10
- ▶ Equipo y habilidades de personajes específicos.....10
- Snake.....10
- Meryl.....10
- Otacon.....11
- Gray Fox.....11
- ▶ Ejemplo de turno de los jugadores.....12
- ESTRUCTURA DE LA RONDA..... 13**
- ▶ Inicio de la ronda.....13
- ▶ Fase de los jugadores.....13
- ▶ Fase de los enemigos.....13
- Nivel de Jefe.....13
- Nivel de Infiltración.....13
- ▶ Resolver una carta de Órdenes enemigas.....13
- Sección 1: Acción de los Guardias.....13
- Sección 2: Cámaras.....14
- Sección 3: Activar a los Guardias.....14
- ▶ Activación de los Guardias.....14
- Comprobar LDV y Reacción.....16
- Determinar el modo del Guardia.....16
- ▶ Atacar a un jugador.....17
- ▶ Reacción enemiga.....17
- ▶ Final de la fase de los enemigos.....17
- RESUMEN DE REGLAS..... 20**

INTRODUCCIÓN

Te damos la bienvenida a *METAL GEAR SOLID: EL JUEGO DE MESA*. Te aconsejamos que empieces jugando los dos primeros niveles de la *Campaña Shadow Moses* para que aprendas las bases del juego sin necesidad de leer este reglamento. Aunque en esos dos niveles el único personaje jugable es Snake, podéis controlarlo entre varios jugadores para familiarizaros con los conceptos básicos antes de jugar misiones más complejas con varios personajes. Vuelve cuando hayas terminado los dos primeros niveles para leer una explicación más detallada de las reglas y consultar ejemplos de juego.



▶ EL CODEC

Los jugadores pueden utilizar su Codec para recabar información durante las misiones. Cuando algún jugador localice un número de Codec en un componente del juego, usa dicho número como referencia para buscar su entrada en el Codec y averiguar más cosas sobre el componente. ¡No dejes de buscar números de Codec mientras juegas a *METAL GEAR SOLID: EL JUEGO DE MESA* y descubrirás unos cuantos secretos!

▶ LIBROS

- ▶ **Reglamento de la Campaña Shadow Moses:** experimenta la historia clásica de *Metal Gear Solid*.
- ▶ **Libro de Misiones RV:** estas misiones pueden jugarse en cualquier momento para desbloquear cartas de Equipo. Son ideales para grupos que prefieran jugar una sesión independiente en lugar de una campaña completa.
- ▶ **Libro de Codec:** consulta los números de Codec en el libro de Codec para descubrir información útil durante las misiones.

▶ TIPOS DE NIVELES

- ▶ **Nivel de Infiltración:** los jugadores eluden a los Guardias mientras intentan completar objetivos. Lo más importante de estos niveles es el sigilo. Los jugadores solo deberían entrar en combate cuando sea absolutamente necesario.
- ▶ **Nivel de Jefe:** ¡los jugadores se enfrentan a un Jefe único!



CONTENIDO



4 tableros de jugador



6 tableros de Jefe



Tablero de Guardias



Caja de memoria



Módulo de Jefe Tanque



Módulo de Jefe Metal Gear REX



Snake



Meryl



Meryl disfrazada



Otacon



Reglamento básico



Reglamento de la Campaña Shadow Moses



Gray Fox



Ocelot



Wolf



Mantis



Libro de Codec



Liquid



Raven



x6

12 Guardias



x6



2 Cajas de cartón



Reglamento de Misiones RV

REGLAMENTO BÁSICO



7 cartas de Equipo inicial



32 cartas de Equipo desbloqueable



Carta de referencia de Meryl disfrazada



Carta de referencia de Terminal de Otacon



8 cartas de Sistema de Otacon



27 cartas de Órdenes enemigas (20 cartas de Órdenes azules, 7 cartas de Órdenes rojas)



6 cartas de Reacción enemiga



21 cartas de Sistema de Jefe de Otacon



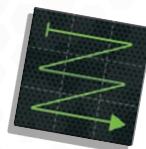
15 cartas de referencia de Jefe



52 cartas de Jefe



6 módulos de Ascensor/Hueco/Sala



Ficha de Prioridad de los Guardias



Ficha de Orientación de las Cámaras



3 fichas de Cámara



10 fichas de Puerta



4 fichas de Terminal



4 fichas de Evento (A-D)



5 fichas de Trampa



12 fichas de Objetivo



4 fichas de Punto de mira



7 fichas de Sniper Wolf



16 fichas de Acción (4 por personaje)



16 fichas de Concentración (4 por personaje)



4 fichas de Atención (1 por personaje)



42 fichas de Daño (12 de Daño no letal, 20 de 1 punto de Daño, 10 de 5-10 puntos de Daño)



9 fichas de Guardia muerto



9 fichas de Guardia noqueado



12 fichas de Carga



21 fichas de Munición



2 fichas de C-4



Ficha de Bomba de tiempo



4 fichas de Granada



2 fichas de Claymore



3 fichas de Misil (2 rojas, 1 azul)



5 fichas de Cuerda



2 fichas de Pentazemina



2 fichas de Torreta/Pared



2 fichas de Salida



11 fichas de Nodo



4 fichas de Sombra



Marcador de Amenaza de Jefe



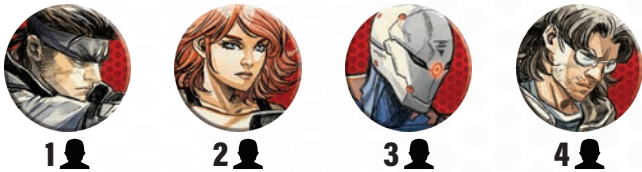
15 dados (7 blancos, 8 negros)



PREPARACIÓN DEL NIVEL

Cada nivel se ha diseñado para jugarse en una sola sesión e indica cuántos jugadores admite y la duración aproximada de la partida. Cada nivel tiene instrucciones de preparación específicas y, en la mayoría de los casos, reglas especiales que se aplican durante el mismo.

NÚMERO DE JUGADORES / SELECCIÓN DE PERSONAJES



En este ejemplo, para una partida de 1 jugador debe elegirse obligatoriamente a Snake. Para una partida de 2 jugadores, los personajes serán Snake y Meryl. Con 3 jugadores, participan todos los personajes salvo Otacon. Si hay 4 jugadores, se utilizan todos los personajes. Todos los niveles incluyen este diagrama para saber qué personajes pueden o deben utilizarse en la partida en función del número de jugadores.

OBJETIVO

Para ganar, los jugadores deben completar el objetivo u objetivos del nivel. Ciertos niveles pueden incluir objetivos opcionales que otorgan recompensas adicionales a los jugadores si los completan.

DERROTA

Los jugadores pierden el nivel si se cumple alguna de las siguientes condiciones (aunque sea durante una acción al final de la cual completan su objetivo final):

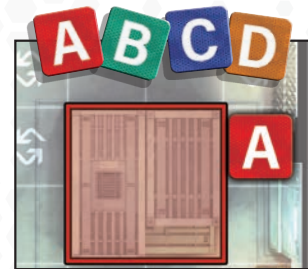
- ▶ Algún jugador resulta Muerto en Combate (MEC).
- ▶ Los jugadores se quedan sin tiempo y revelan la carta de *Game Over*.
- ▶ Se cumple alguna condición de derrota del nivel.

REGLAS ESPECIALES

Muchos niveles incluyen reglas especiales que solo se aplican durante ese nivel. Recuerda leer las reglas especiales antes de empezar el nivel. Cuando contradicen las reglas básicas, las reglas especiales siempre tienen prioridad.

FICHAS DE EVENTO

Algunos niveles tienen fichas de Evento con letras en el mapa. Cuando la miniatura de un jugador se mueva hasta una ficha de Evento, resuelve inmediatamente la sección correspondiente del reglamento de la Campaña. Si hay que hacerlo en mitad de la acción de un jugador (por ejemplo, Correr), la acción se reanuda después de resolver el Evento.



NIVEL SUPERADO

Cuando un nivel se completa con éxito, sigue las instrucciones de la sección Nivel completado. Por lo general, los jugadores recibirán cartas de Equipo adicionales como recompensa para añadir las a su Caja de memoria.

CAJA DE MEMORIA

La Caja de memoria sirve para guardar todas las cartas de Equipo desbloqueadas durante las sesiones de juego (incluidas las Misiones RV). Al final de cada partida, todas las cartas de Equipo desbloqueadas se guardan en la Caja de memoria; las cartas guardadas pueden utilizarse en cualquier nivel que se juegue posteriormente.



▶ MAPA DEL NIVEL



Mapa: la zona de juego completa del nivel, compuesta por los módulos y fichas necesarios.

Zonas: áreas de juego delimitadas. Muchas mecánicas del juego hacen referencia a las zonas. En la sección Preparación del nivel se resalta cada zona con un borde naranja. Además, los módulos de Hueco de ascensor, Ascensor y Barracón forman parte de la zona a la que están conectados. Una zona se considera activa si contiene alguna miniatura de jugador o **1** de jugador.

▶ PREPARACIÓN DE LA ZONA DEL JUGADOR

En cada nivel, los jugadores preparan su zona de juego de la siguiente forma:

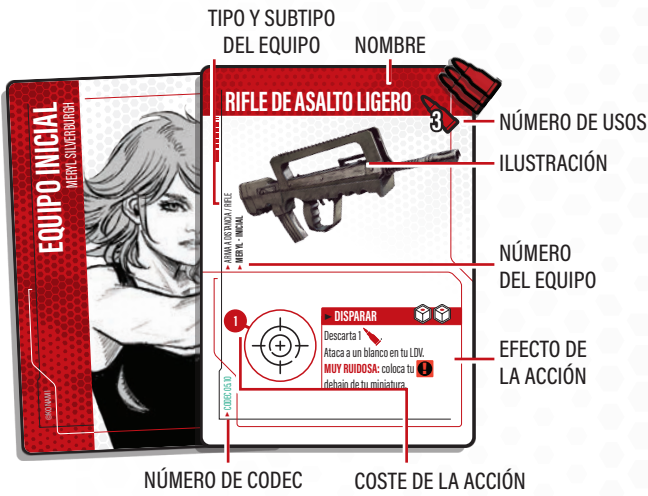
- 1. Personajes:** cada jugador elige un personaje disponible y coloca el tablero correspondiente en su zona de juego.
- 2. Fichas de jugador:** cada jugador deja al lado de su tablero las 4 fichas de Acción, las 4 fichas de Concentración y la ficha de Atención de su personaje.
- 3. Equipo:** cada jugador recibe las cartas de Equipo inicial de su personaje (si tiene alguna) y elige cartas de Equipo de la Caja de memoria (sin rebasar su límite de equipo). Además, los jugadores colocan en sus cartas de Equipo las fichas de Munición, Carga o fichas especiales indicadas en la esquina superior derecha de cada carta.
- 4. Dados y fichas adicionales:** deja todos los dados, **1**, **5**, **1**, **5** y **1** en una reserva común, al alcance de todos los jugadores.

EQUIPO DE LA CAJA DE MEMORIA

Las cartas de Equipo desbloqueadas pueden sacarse de la Caja de memoria y equiparse durante la preparación del nivel. Los jugadores deben decidir en grupo cómo se distribuye el equipo. Las cartas de Equipo iniciales pueden intercambiarse por cartas de Equipo de la Caja de memoria, siempre que se respete el límite de equipo.



▶ EQUIPO INICIAL



Algunos personajes tienen un equipo inicial que solo pueden usar ellos, como indica la imagen del personaje en el dorso de la carta. Las cartas de Equipo iniciales pueden sustituirse por cartas de Equipo de la Caja de memoria. El límite de equipo de cada personaje se indica en su tablero.

- ▶ **Snake:** nada (obtención *in situ*)
- ▶ **Meryl:** Pistola (cal. 0,50) y Rifle de asalto ligero
- ▶ **Otacon:** Camuflaje óptico avanzado y Raciones
- ▶ **Gray Fox:** Camuflaje óptico, Espada de alta frecuencia y Cañón de brazo

Algunas cartas de Equipo tienen un número de usos limitado. Si la esquina superior derecha de una carta de Equipo contiene estos iconos, coloca en la carta tantas fichas del tipo correspondiente como indica el icono durante la preparación de la partida. En ocasiones, los jugadores podrán obtener más munición o cargas, pero el número de fichas de una carta nunca puede superar el valor impreso. Otras cartas de Equipo se descartan tras un solo uso. Al descartar una carta de Equipo que tenga fichas de Acción, estas se colocan en el tablero del jugador; no pueden volver a utilizarse hasta su próximo turno.

▶ PREPARACIÓN DE NIVELES DE INFILTRACIÓN



En los niveles de Infiltración, el tablero de Guardias se prepara de la siguiente forma:

5. Coloca el tablero de Guardias al lado del mapa.
6. Baraja por separado el número de cartas de Órdenes enemigas azules y rojas que se indica en la sección Preparación del nivel. Coloca las cartas azules encima de las rojas para crear el mazo de Órdenes enemigas y déjalo en la zona correspondiente del tablero de Guardias.
7. Baraja el mazo de Reacciones enemigas y déjalo en la zona correspondiente del tablero de Guardias.

▶ PREPARACIÓN DE NIVELES DE JEFE

Los niveles de Jefe no requieren el tablero, los mazos ni las miniaturas de los Guardias. En su lugar, se utilizan tableros, mazos y miniaturas de Jefe específicos, que se dejan al lado del mapa. Para preparar un nivel de Jefe, lee con atención las instrucciones de la Preparación del nivel y del tablero de Jefe.



Carta de referencia de Jefe: ciertos niveles de Jefe incluyen cartas de Acción especial con las que los jugadores podrán realizar acciones especiales durante el nivel. La carta de referencia de Jefe indicada en la Preparación del nivel se coloca encima de la sección resaltada de todos los tableros de jugador, para tapar las acciones que los jugadores no pueden utilizar durante un nivel de Jefe.



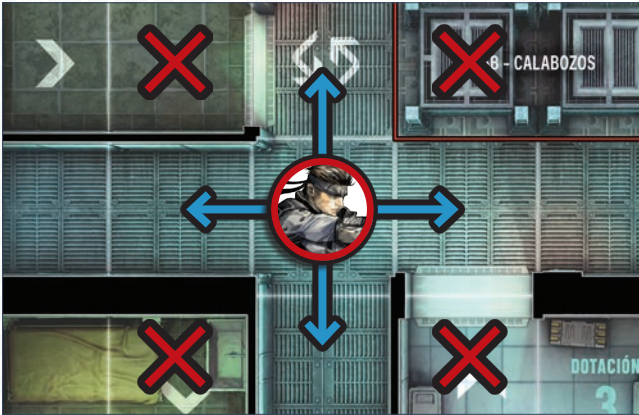
Mazo de Jefe: cada Jefe tiene su propio mazo de Jefe, que se baraja una sola vez al principio de la partida y se deja al lado del mapa. Después de resolver una carta de Jefe, esta se coloca en la parte inferior del mazo de Jefe, a menos que se indique lo contrario. Los mazos de Jefe nunca se vuelven a barajar durante la partida.



CONCEPTOS BÁSICOS

► ADYACENCIA

Las reglas suelen hacer referencia a casillas o componentes adyacentes. En todos los casos, esto significa que los componentes en cuestión se encuentran en casillas que son contiguas en sentido ortogonal, nunca en diagonal ni a través de obstáculos como paredes o puertas bloqueadas.



► REALIZAR ACCIONES

La forma principal que tienen los jugadores para interactuar con el juego es realizar acciones. Cada jugador dispone de 4 acciones por turno. Para realizar una acción, coloca las fichas de Acción necesarias en la casilla correspondiente. Las acciones disponibles para el jugador se muestran en diversos componentes, como el tablero de jugador, las cartas de Equipo o las cartas de Acción especial.

Ciertas acciones se consideran Ruidosas. Este hecho se indica mediante el icono que aparece junto a la acción.

NOTA: los jugadores pueden realizar una misma acción varias veces.

COSTE DE LAS ACCIONES

Para realizar ciertas acciones es necesario gastar más de una ficha de Acción. Esto se indica al lado de la acción correspondiente en el tablero de jugador, la carta de Equipo o la carta de Acción especial.



COSTE DE LA ACCIÓN

► ACCIONES BÁSICAS DEL JUGADOR



Caminar: 1 acción
Muévete 1 casilla.



Correr: 1 acción
Muévete 2 casillas.



Ataque cuerpo a cuerpo: 1 acción
Ataca a una miniatura adyacente. Tira . Inflige



Ataque con derribo: 2 acciones
Ataca a una miniatura adyacente. Tira . Inflige



Concentración: X acciones
Gasta X fichas de Acción para recuperar una ficha de Concentración inactiva, siendo X su coste de recuperación (ver pág. 10).



Cargar cuerpo: 1 acción

Recoge 1 ficha de o situada en la casilla del jugador o en una casilla adyacente. A continuación, muévete 1 casilla y vuelve a dejar la ficha en una casilla adyacente vacía.



Interacción: 1 acción

Interactúa con un elemento del mapa señalado con y que se encuentre dentro o en el borde de la casilla del jugador, como un ascensor o una puerta bloqueada.

NOTA: si un jugador realiza una Interacción que requiere tirar dados (como interactuar con un objeto bloqueado), tira el número y el tipo de dados que se indican en su tablero de jugador.

INTERACTUAR CON OBJETOS BLOQUEADOS

Ciertos objetos están bloqueados y muestran una combinación de dados. Los jugadores pueden desbloquear estos objetos si realizan una acción de Interacción y tiran los dados correspondientes. Los jugadores pueden volver a utilizar esta acción durante su turno para repetir la tirada de los dados que quieran. Una vez que los dados coincidan con la combinación, la ficha del objeto bloqueado se descarta.

NOTA: los objetos bloqueados tienen un nivel entre 2 y 5 que indica lo difícil que es desbloquearlos. Cada objeto bloqueado debe desbloquearse en un mismo turno. Si un jugador se aleja de un objeto bloqueado o termina su turno, pierde el progreso que hubiera alcanzado con el objeto bloqueado.



Llamar: 1 acción

Atrae la atención hacia la casilla del jugador. Coloca la ficha de Atención del jugador en su casilla (ver Atraer la atención, pág. 9). Si la ficha ya estaba en el mapa, desplázala hasta su casilla actual sin darle la vuelta. De lo contrario, la ficha se coloca debajo de la miniatura del jugador, con el lado boca arriba.

► MOVIMIENTO

Todos los movimientos se llevan a cabo ortogonalmente, nunca en diagonal. En una misma casilla nunca puede haber dos o más miniaturas. Cuando una miniatura se mueve hasta una casilla que ya contiene otra miniatura, le pasa por encima («saltando» su casilla). Aunque una miniatura salte por encima de una o más miniaturas seguidas, se considera que solo se ha movido 1 casilla. Cuando un jugador salta por encima de una o más miniaturas enemigas, debe colocar su debajo de la miniatura de su personaje tras completar el movimiento. Cada enemigo «saltado» ataca al jugador (ver Atacar a un jugador, pág. 17). No hace falta que los enemigos tengan LDV para realizar estos ataques, puesto que se considera que atacan al jugador mientras este les pasa por encima.



► FICHA DE ATENCIÓN

Cada personaje tiene una ficha de Atención con un lado de Sospecha (?) y un lado de Alerta (!). Cuando un jugador hace ruido o lo ven los Guardias o las Cámaras, esta ficha se coloca sobre el mapa. El comportamiento de los Guardias dependerá del lado de la ficha que esté bocarriba.

► ATRAER LA ATENCIÓN

Hay varios efectos que atraen la atención hacia la casilla de un jugador. Cuando un jugador atrae la atención, busca su ficha de Atención y aplica la opción correspondiente:

- Si la ficha de Atención del jugador no se encuentra en el mapa, colócala ahora debajo de su miniatura, con el lado (?) bocarriba.
- Si la ficha de Atención ya está en el mapa, desplázala hasta su casilla sin darle la vuelta.

Dados blancos: cada vez que un jugador tire dados blancos y saque algún resultado de 1, su personaje atrae la atención hacia su propia casilla.

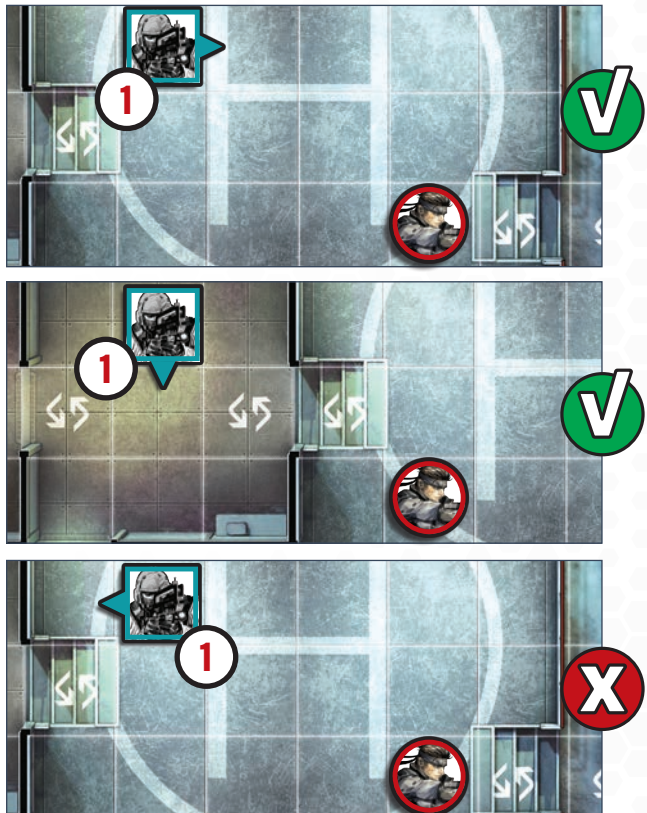
Tirada de ruido: durante las misiones, los personajes harán ruido (ya sea a propósito o por accidente), lo cual puede atraer a los Guardias. Al final del turno de cada jugador, si hay algún Guardia en su zona, tira (1d6) por cada ficha de Acción colocada en sus acciones Ruidosas (C). Si obtiene algún resultado de 1, el jugador atrae la atención hacia su casilla actual.

Acciones MUY RUIDOSAS: las acciones de ciertos tipos de equipo, como las pistolas, los rifles, las granadas y los misiles, son acciones MUY RUIDOSAS y obligan al jugador activo a colocar su (!) debajo de su miniatura después de realizarlas.

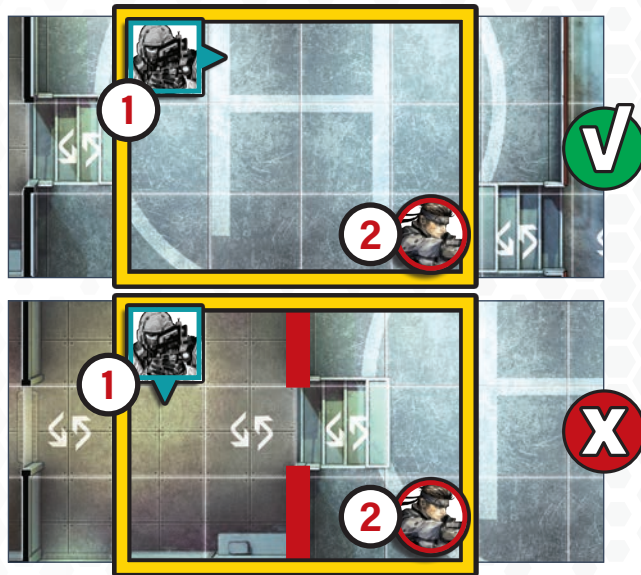
► LÍNEA DE VISIÓN (LDV)

En la mayoría de los casos, los jugadores, enemigos y otros elementos de juego necesitan tener Línea de Visión (LDV) con otro elemento para elegirlo como blanco. Para determinar si hay LDV, se deben cumplir las siguientes condiciones:

1. Si la miniatura o la ficha tiene una orientación concreta, comprueba si está orientada hacia la fila o la columna en la que se encuentra su blanco (en el caso de los componentes que no tienen orientación, como las miniaturas de jugador o los Sensores láser, se considera que están orientados en todas direcciones a la vez).



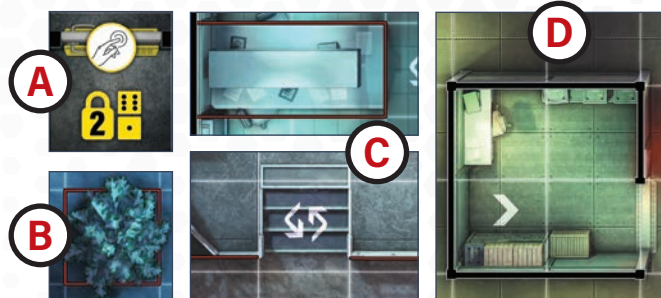
2. Traza un recuadro imaginario que pase por el borde exterior de las dos miniaturas y/o fichas. No puede haber ningún obstáculo (como paredes o puertas bloqueadas) dentro del recuadro.



Si se cumplen las dos condiciones, la miniatura tiene LDV con su blanco.

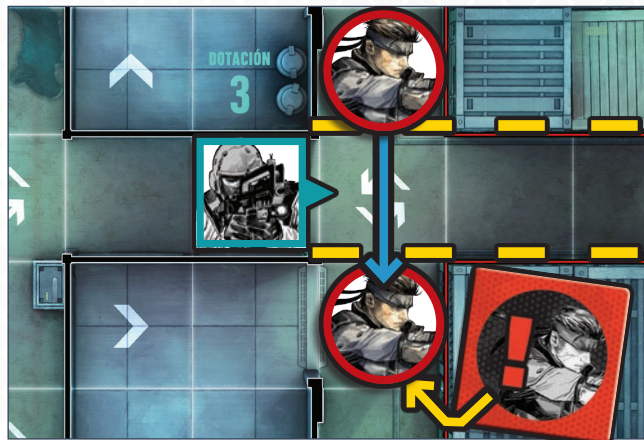
NOTA: las Cámaras no tienen LDV con su propia casilla.

Obstáculos: los obstáculos son elementos de juego que bloquean tanto la LDV como el movimiento. Incluyen, entre otros, las puertas bloqueadas (A), los árboles (B), cualquier elemento de una casilla rodeada con una línea roja (C) y las paredes resaltadas mediante una línea roja o una línea negra gruesa (D).





► LÍNEA DE VISIÓN (LDV) DE ENEMIGOS Y FICHAS


En el momento en que un jugador se encuentra en la LDV de una Cámara o un Guardia por cualquier motivo (incluso Guardias recién desplegados o reanimados), estos se ponen alerta y el jugador debe colocar su (!) debajo de su miniatura. Si el jugador comienza un movimiento en LDV de una Cámara/Guardia o atraviesa su LDV como parte de su movimiento, coloca su (!) debajo de su miniatura tras completar el movimiento.




Enemigos: los enemigos son los Guardias y Jefes que intentan impedir que los jugadores cumplan su misión. Siempre están buscando cualquier señal de intrusos y se pondrán alerta si un jugador entra en su LDV en cualquier momento durante un nivel de Infiltración (ver Línea de Visión, pág. 9).



Orientación de los enemigos: los enemigos están orientados en la dirección de la flecha que hay en la peana de su miniatura.

Cámaras: las Cámaras siempre están buscando señales de intrusos en la dirección en la que están orientadas. Si una Cámara detecta a un jugador, un  o un  en su LDV, los Guardias se pondrán alerta o sospecharán y acudirán a investigar (ver Cámaras, pág. 14).

 **Orientación de las Cámaras:** las Cámaras están orientadas en una sola dirección al mismo tiempo. Esto se representa mediante el cono de visión NARANJA o VERDE de los bordes de la ficha, que se corresponde con los dos colores de la ficha de Orientación de las Cámaras de doble cara. Cada carta de Órdenes enemigas indica cuándo hay que darle la vuelta a la ficha de Orientación de las Cámaras, cambiando así la dirección de la Línea de Visión de todas las Cámaras.


 **Fichas de Trampa:** se considera que las fichas de Trampa boca abajo están orientadas en todas direcciones a la vez. Cuando un jugador entre en la LDV de una ficha de Trampa, dale la vuelta.

NOTA: si se revela una Cámara mediante una ficha de Trampa, orientala de tal forma que ninguno de sus conos de visión apunte a una pared.

 **Sensores láser:** cuando un jugador entre en la LDV de un Sensor láser, coloca su  debajo de su miniatura.

▶ ATACAR


Todos los ataques se resuelven tirando dados. En primer lugar, el atacante debe asegurarse de que su blanco está dentro de su Línea de Visión (LDV).

- ▶ **Ataques de jugadores:** el jugador tira tantos dados como indica la acción o la carta de Equipo que utiliza.
- ▶ **Ataques de Guardias:** el jugador atacado tira , como se indica en el tablero de Guardias. Los Guardias solo atacan a los jugadores durante la fase de los enemigos o cuando un jugador salta por encima de ellos.
- ▶ **Ataques de Jefes:** el jugador atacado tira el número de dados indicado en el tablero del Jefe y cualquier dado adicional debido a reglas o efectos especiales únicos de dicho Jefe.
- ▶ **Defensa:** compara los resultados de los dados del ataque con la Defensa del blanco. Por cada resultado igual o mayor que su Defensa, el blanco sufre 1 punto de Daño.

NOTA: ciertos efectos que no son ataques (explosivos, efectos ambientales, etc.) pueden causar daño tanto a los jugadores como a los enemigos. Como no se tira ningún dado, no hay atacante.



DAÑO

Cuando una miniatura sufre daño, coloca las fichas de Daño correspondientes en su tablero (en el caso de jugadores y Jefes) o al lado de su miniatura (en el caso de los Guardias). Si una miniatura sufre un daño igual o superior a su valor de Salud, resulta derrotada.


La miniatura de un Guardia derrotado se sustituye por un  en el mapa.

Si un jugador resulta derrotado, ha Muerto en Combate (MEC) y el nivel termina en derrota.

DAÑO NO LETAL

Ciertas acciones o ataques infligen un tipo de daño especial. Cuando una miniatura sufre daño no letal, coloca 1  al lado de su miniatura por cada punto de Daño no letal. Si un Guardia sufre un daño no letal igual o superior a su valor de Salud , el Guardia resulta noqueado.

La miniatura de un Guardia noqueado se sustituye por un  en el mapa, con el lado con dos estrellas  bocarriba.

Cuando un jugador inflige daño a un Guardia, pero no lo noquea ni lo derrota antes de terminar su turno, el enemigo se pone alerta y el jugador debe colocar su  debajo de su miniatura al final de su turno.

NOTA: los enemigos pueden ponerse alerta aunque no tengan LDV con los jugadores.

Si un Jefe sufre daño no letal, se considera daño normal.

NOTA: los Guardias noqueados ignoran el daño de las cartas de Equipo y los jugadores tampoco pueden atacarlos.

▶ HABILIDADES ESPECIALES

Los efectos de las habilidades especiales se explican en los tableros de jugador, en ciertas cartas de Equipo y en los tableros de Jefe. Como siempre, en las entradas de Codec correspondientes se puede obtener información adicional.

▶ FICHAS DE CONCENTRACIÓN



Lado activo



Lado inactivo

Cada personaje tiene un conjunto único de fichas de Concentración. Los jugadores pueden utilizar tantas fichas de Concentración como quieran sin coste alguno, dándoles la vuelta para dejarlas con el lado inactivo (en color gris) bocarriba. Las fichas de Concentración que afectan a los dados pueden utilizarse en cualquier momento en que el jugador tenga que tirar dados por su personaje o por un enemigo que tenga a su personaje como blanco. Para recuperar una ficha de Concentración y volver a dejarla con el lado activo bocarriba, el jugador debe realizar la acción de Concentración y pagar el coste de acciones que se indica en el lado inactivo de la ficha.

NOTA: las fichas de Concentración que desplazan a la miniatura del jugador solo pueden utilizarse durante su turno.

▶ EQUIPO Y HABILIDADES DE PERSONAJES ESPECÍFICOS




Algunas cartas de Equipo que se desbloquean al completar niveles solo pueden utilizarlas ciertos personajes. Si el dorso de una carta de Equipo muestra la imagen de un personaje, dicho personaje es el único que puede equipársela.

SNAKE

ACCIONES



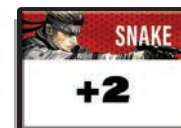
Ejecución silenciosa: 2 acciones

Si Snake se encuentra detrás de un Guardia adyacente, sustituye al Guardia por un .

FICHAS DE CONCENTRACIÓN



Repite la tirada de 1 dado.




+2 al resultado de 1 dado.



-2 al resultado de 1 dado.



Tira -1  o muévete 1 casilla.

NOTA: el resultado  no es un número y, por lo tanto, no puede modificarse mediante fichas de Concentración con efecto +/- . Sin embargo, sí que puedes intentar cambiar el resultado mediante fichas de Concentración con el efecto de repetir tiradas.

MERYL

EQUIPO INICIAL

Meryl puede empezar cada nivel con el **Rifle de asalto ligero** y la **Pistola (cal. 0,50)**. Además, empieza cada nivel de Infiltración con la carta de referencia de Meryl disfrazada. Deja la miniatura de Meryl disfrazada al lado de su tablero.

ACCIONES



Disfrazarse: 2 acciones

Si Meryl está adyacente a un o un y su no está en el mapa, sustituye la miniatura de Meryl por la de Meryl disfrazada.

FICHAS DE CONCENTRACIÓN



+2 al resultado de 1 dado.



+/-1 al resultado de 1 dado.



Obtienes 1 acción adicional en este turno.



Tira +1 . Puede gastarse antes o después de una tirada.

OTACON

Aunque Otacon carece del talento para el combate de los demás personajes, es un genio de la informática y el único personaje capaz de piratear Terminales, obtener cartas de Sistema y utilizar sus habilidades únicas para manipular el entorno y a los enemigos.

EQUIPO INICIAL

Otacon puede empezar cada nivel con el **Camuflaje óptico avanzado** y las **Raciones**. Al jugar con Otacon, la sección Preparación del nivel indicará a los jugadores que barajen uno de los mazos de Sistema y lo coloquen al lado del tablero de Otacon. Hay un mazo de Sistema normal que se utiliza en niveles de Infiltración y mazos de Sistema específicos para cada Jefe.

ACCIONES



Piratear Terminal : 1 acción

Otacon intenta piratear un Terminal en su casilla o en una casilla adyacente tirando 4 más cualquier dado adicional debido a otros efectos. Otacon puede volver a realizar esta acción para repetir la tirada de los dados que quiera. Una vez que el resultado de los dados coincida con la combinación de dados del Terminal, este se considera pirateado; dale la vuelta para dejarlo con el lado pirateado bocarriba.



NOTA: la combinación de dados de los Terminales indica que no están pirateados. Los Terminales tienen un nivel entre 2 y 5 que indica lo difícil que es piratearlos. Cada terminal debe piratearse en un mismo turno. Si Otacon se aleja de un Terminal o termina su turno, pierde el progreso que hubiera alcanzado con el pirateo del Terminal.



Explorar sistemas: 1 acción

Si Otacon está en la casilla de un Terminal pirateado o en una casilla adyacente, roba 1 carta de Sistema. Otacon puede tener 3 cartas de Sistema como máximo al lado de su tablero. Si roba una cuarta carta, debe devolver alguna de las anteriores a la parte superior o inferior del mazo de Sistema.



Acceder a sistemas +: 1 acción

Si Otacon está en la casilla de un Terminal pirateado o en una casilla adyacente y tiene al menos 1 carta de Sistema bocarriba al lado de su tablero, tira hasta 4 . Puedes asignar cada dado a alguna de las casillas de las cartas de Sistema bocarriba cuyo valor coincida con el resultado del dado. Los dados asignados permanecen en las cartas de Sistema entre ronda y ronda, pero puedes retirarlos en cualquier momento, incluso para volver a tirarlos en otra acción de Acceder a sistemas.

NOTA: por lo general, el número total de que puede haber en las cartas de Sistema o en una misma tirada no puede ser mayor que 4. Sin embargo, este número puede aumentar temporalmente mediante habilidades que otorgan dados adicionales.



EJEMPLO: la ficha de Concentración de Otacon + aumenta temporalmente a 5 el número total de que puede tirar al realizar una acción de Acceder a sistemas. Además, la habilidad Pirata informático también aumenta el número de dados en 2 lo que da un total de 5 y 2 si utiliza ambas.

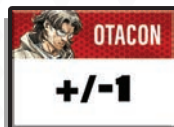


Una vez que todas las casillas para dados de una carta de Sistema están tapadas, Otacon puede resolver un efecto en cualquier momento de su turno o cuando se cumpla una condición de la carta de Sistema. Este efecto puede ser igual o menor que el nivel del Terminal pirateado en el que se encuentra. Después de resolver el efecto, retira todos los dados de la carta de Sistema y déjala en la parte inferior del mazo de Sistema.

DESCONECTARSE DE UN TERMINAL PIRATEADO

Si la miniatura de Otacon se aleja de un Terminal o algún efecto lo obliga a desconectarse, se retiran todos los dados de todas las cartas de Sistema. A continuación, todas las cartas de Sistema se devuelven a la parte superior o inferior del mazo, a elección del jugador y en cualquier orden.

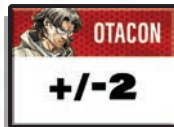
FICHAS DE CONCENTRACIÓN



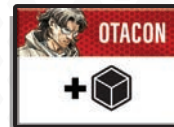
+/-1 al resultado de 1 dado.



Repite la tirada de 1 .



+/-2 al resultado de 1 dado.



Tira +1 . Puede gastarse antes o después de una tirada.

GRAY FOX

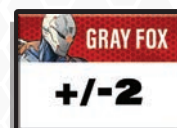
EQUIPO INICIAL

Gray Fox puede empezar cada nivel con **Camuflaje óptico**, **Espada de alta frecuencia** y **Cañón de brazo**.

FICHAS DE CONCENTRACIÓN



+2 al resultado de 1 dado.



+/-2 al resultado de 1 dado.



Tira -1 .



Muévete +2 casillas al realizar una acción de Correr.

▶ EJEMPLO DE TURNO DE LOS JUGADORES

TURNO DE MERYL

Meryl gasta 3 acciones en Correr y 1 acción en Caminar para entrar en la sala.

1 **▶ CAMINAR**
| Muévete 1 casilla.

▶ CORRER
| Muévete 2 casillas.

Como Correr es una acción Ruidosa, tira 1 por cada acción de Correr. Obtiene 1 resultado de , así que coloca su debajo de su miniatura.

TURNO DE SNAKE

Snake gasta 1 acción en Correr y 2 acciones en un Ataque con derribo contra el Guardia.

1 **▶ CORRER**
| Muévete 2 casillas.

▶ ATAQUE CON DERRIBO
| Ataca a una miniatura adyacente. Infiere .

Snake tira 1 y 2 . 2 de los resultados igualan o superan la Defensa de 3 del Guardia.

Como el Ataque con derribo inflige daño no letal, el Guardia sufre 2 puntos de Daño no letal y resulta noqueado.

Snake gasta su ficha de Atención para moverse 1 casilla. A continuación, gasta su última acción en Caminar para entrar en la sala.

1 **▶ CAMINAR**
| Muévete 1 casilla.

Como Snake ha realizado una acción de Correr en este turno, ha hecho ruido y debe tirar 1 . El resultado no es un , así que no ocurre nada.

ESTRUCTURA DE LA RONDA

Cada nivel se juega en rondas sucesivas. Cada ronda empieza con la fase de los jugadores, que juegan por turnos, y termina con la fase de los enemigos.

► INICIO DE LA RONDA


Todos los jugadores devuelven todas sus fichas de Acción a su reserva de fichas disponibles.

► FASE DE LOS JUGADORES

Los jugadores pueden jugar en el orden que prefieran. Sin embargo, cada jugador debe resolver por completo su turno y realizar todas sus acciones antes de que empiece el siguiente.

REALIZAR ACCIONES – Los jugadores realizan acciones asignando sus fichas de Acción a las acciones de su tablero de Jugador, de las cartas de Equipo y de las cartas de Acción especial. Los jugadores pueden realizar una misma acción varias veces, pero deben pagar su coste cada vez. Ciertas acciones cuestan más de 1 ficha de Acción.

NOTA: no es obligatorio que los jugadores gasten todas sus fichas de Acción en su turno.

TIRADA DE RUIDO – Los jugadores que hayan realizado alguna acción Ruidosa  deben efectuar una tirada de ruido al final de su turno (ver Atraer la atención, pág. 9).

► FASE DE LOS ENEMIGOS

La fase de los enemigos comienza después de que todos los jugadores hayan jugado su turno. La fase de los enemigos se resuelve de manera diferente según el tipo de nivel.

NIVEL DE JEFE

En los niveles de Jefe, los jugadores se enfrentan al icónico elenco de Jefes de *Metal Gear Solid*. Durante la fase de los enemigos de un nivel de Jefe, el turno del Jefe se resuelve de la siguiente manera:


- 1. Revelar:** revela y resuelve la primera carta del mazo del Jefe, teniendo en cuenta las posibles reglas adicionales del nivel y del tablero de Jefe.
- 2. Terminar:** después de resolver por completo la carta del Jefe y cualquier efecto adicional indicado en su tablero de Jefe, su turno termina. Si ni los jugadores ni el Jefe han sido derrotados, comienza una nueva ronda con la fase de los jugadores.

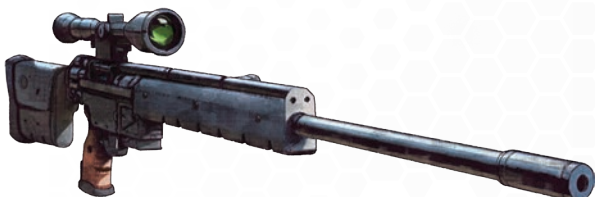
NIVEL DE INFILTRACIÓN

En los niveles de Infiltración, los jugadores emplean diversas tácticas, principalmente el sigilo, para cumplir los objetivos y superar el nivel. Durante la fase de los enemigos de un nivel de Infiltración, el turno de los enemigos consiste en revelar y resolver la primera carta del mazo de Órdenes enemigas.

Si se revela la carta de *Game Over*, la partida se acaba inmediatamente: los jugadores se han quedado sin tiempo y no han superado el nivel.

De lo contrario, resuelve cada sección de la carta de Órdenes enemigas tal y como se indica.

NOTA: durante la fase de los enemigos de un nivel de Infiltración, muchas reglas y efectos hacen referencia a las zonas activas. Una zona se considera activa si contiene alguna miniatura de jugador o  de jugador.






► RESOLVER UNA CARTA DE ÓRDENES ENEMIGAS

I SECCIÓN 1: ACCIÓN DE LOS GUARDIAS

Resuelve la acción de los Guardias como se indica a continuación:

Reanimar a los Guardias (zonas activas):




Retira cada  y sustitúyela por un Guardia. A continuación, dales la vuelta a todas las  y déjalas con el lado  bocarriba.

NOTA: los jugadores eligen la orientación de los Guardias al colocarlos. La única restricción es que los Guardias no pueden colocarse orientados hacia obstáculos como paredes o puertas bloqueadas.

Recuento por radio (zonas activas):



Los Guardias se ponen en contacto por radio. La Dotación del Barracón de cada zona representa el número de Guardias que deberían estar patrullando dicha zona. Cuenta las miniaturas de Guardia presentes en cada zona activa. Por cada Guardia que falte para alcanzar la Dotación de Guardias de dicha zona, despliega un Guardia en el  del Barracón.

NOTA: los  y  no se tienen en cuenta al calcular el número de Guardias presentes.



DESPLGAR UN GUARDIA

Ciertos efectos pueden provocar que un Guardia se despliegue en una casilla concreta. Coloca una miniatura de Guardia en la casilla correspondiente si esta no contiene ninguna miniatura. Si el Guardia no puede colocarse en esa casilla, colócalo en una casilla adyacente que no contenga ninguna miniatura. Si hay varias casillas adyacentes sin miniaturas, los jugadores deciden en cuál se coloca el Guardia. Si aun así no se puede colocar un Guardia porque no hay casillas válidas o porque no quedan miniaturas de Guardia en la reserva, en lugar de desplegar un Guardia, revela la primera carta de Órdenes enemigas y colócala en la parte inferior del mazo sin resolverla.




NOTA: si hay que desplegar más de un Guardia, se despliegan de uno en uno.

ORIENTACIÓN DE LOS GUARDIAS DESPLEGADOS

Cuando una miniatura de Guardia de la reserva se coloca sobre un icono  del mapa, el icono  indica la orientación del Guardia. De lo contrario, los jugadores pueden orientar al Guardia en la dirección que prefieran, siempre que no sea hacia obstáculos como paredes o puertas bloqueadas.



Contacto perdido (todas las zonas):



Por cada 3  que haya en el mapa, revela la primera carta de Órdenes enemigas y colócala en la parte inferior del mazo sin resolverla.

Ojo avizor (zonas activas):



Todos los jugadores que se encuentren a 2 casillas o menos de un Guardia, sin obstáculos que los separen, deben colocar o desplazar su  debajo de su miniatura. Si su  ya está en el mapa, no ocurre nada.

II SECCIÓN 2: CÁMARAS

Ignora esta sección si no hay Cámaras en el mapa. Si hay Cámaras en el mapa, este icono indica si hay que darle la vuelta o no a la ficha de Orientación de las Cámaras en esta fase de los enemigos.

NOTA: las Cámaras comprueban permanentemente su LDV, así que no te olvides de comprobar la LDV de todas las Cámaras cuando le des la vuelta a la ficha de Orientación de Cámaras.



III SECCIÓN 3: ACTIVAR A LOS GUARDIAS

Activa a los Guardias en todas las zonas activas, empezando por la zona más cercana a la ficha de Prioridad de los Guardias. Cuando un Guardia se activa, pasa a ser el Guardia activo y realizará diversas acciones durante su activación, dependiendo de si el Guardia tiene LDV con un jugador, de si se mueve a una casilla que contiene una ficha y del modo en el que se encuentre. La ficha de Prioridad de los Guardias representa la esquina superior izquierda del mapa. Los Guardias de esa zona se activan de arriba abajo y de izquierda a derecha, empezando por los Guardias de la fila superior más cercanos a la ficha de Prioridad de los Guardias. Si hay más de un Guardia en esa fila, se activan de izquierda a derecha.

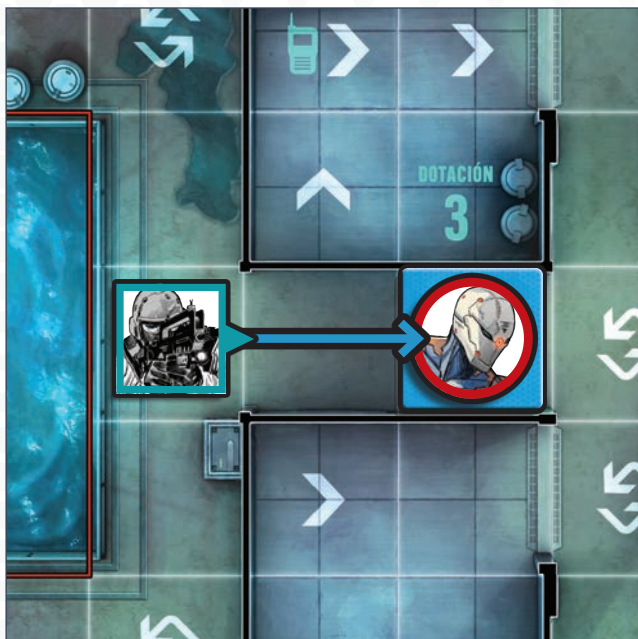
► ACTIVACIÓN DE LOS GUARDIAS

COMPROBAR LDV Y REACCIÓN

¡IMPORTANTE! El Guardia activo termina su movimiento (ver Terminar el movimiento, pág. 15) después de atacar a un jugador, resolver una Reacción enemiga o cuando ya no pueda seguir moviéndose.

- **Comprobar la LDV con los jugadores:** en el momento en que el Guardia tenga o consiga LDV con un jugador, coloca la del jugador debajo de su miniatura, en caso de que no estuviera ya ahí. Si hay más de un jugador en la LDV del Guardia activo, ataca al jugador más cercano (ver Atacar a un jugador, pág. 17).
- **Comprobar Reacción enemiga:** en el momento en que el Guardia activo se coloque encima de una ficha de Atención / o una ficha de / , resuelve una Reacción enemiga (ver Reacción enemiga, pág. 17).

NOTA: un Guardia activo puede encontrarse en una situación en la que tenga que resolver un ataque y una Reacción enemiga al mismo tiempo. En ese caso, siempre se resuelve primero el ataque.



DETERMINAR EL MODO DEL GUARDIA

Comprueba las siguientes condiciones para determinar el modo del Guardia activo:

MODO ALERTA: hay al menos 1 en la zona del Guardia activo.

MODO SOSPECHA: el Guardia activo no está en modo Alerta y es el Guardia más cercano (o hay un empate) a cualquier o bien hay algún / en su LDV o en la LDV de una Cámara de su zona.

MODO PATRULLA: el Guardia activo no está en modo Alerta ni en modo Sospecha.

La sección inferior de la carta de Órdenes enemigas muestra el número máximo de casillas que se moverá el Guardia. Sin embargo, podría verse obligado a detenerse antes, por ejemplo, si consigue LDV con un jugador, si se mueve a una casilla que contiene una ficha de Atención / o de Guardia / o si se queda sin casillas disponibles en la ruta más corta.

Si el Guardia activo está en modo Alerta, utiliza el número ROJO.

En todos los demás casos, utiliza el número AZUL.



ROTACIÓN DE LOS GUARDIAS AL TOPARSE CON UN OBSTÁCULO

Si una miniatura de Guardia está bloqueada (es decir, si está orientada hacia obstáculos como paredes o puertas bloqueadas), gírala para orientarla hacia la casilla no bloqueada más cercana desde su dirección actual. Si hay más de una casilla válida, gírala en la dirección que indica la flecha de la carta de Órdenes enemigas hasta que deje de estar bloqueada.

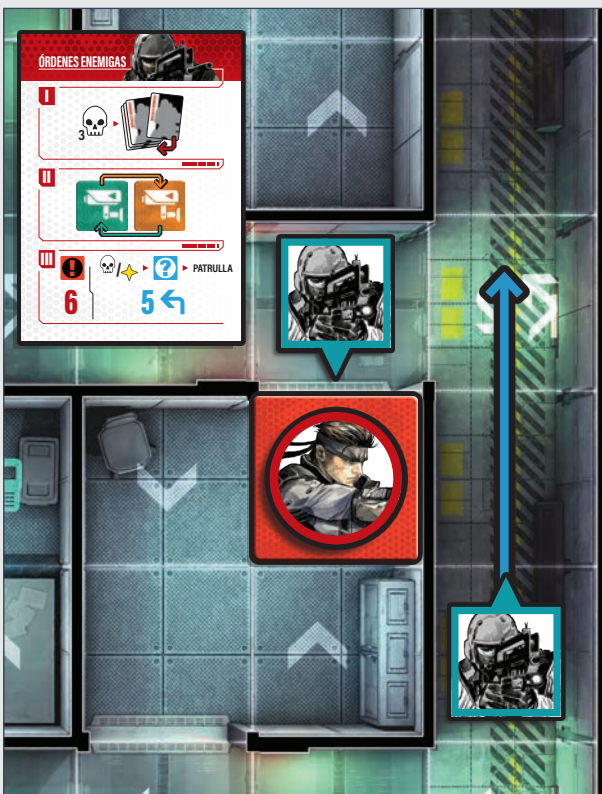
RUTA MÁS CORTA

Es muy importante saber cuál es la ruta más corta. Cuando los jugadores necesitan determinar la ruta que sigue un Guardia para llegar a una casilla o calcular una distancia, siempre se usa la ruta más corta.

La ruta más corta entre dos casillas del mapa es aquella que tiene un menor número de casillas y que no atraviesa obstáculos como paredes o puertas bloqueadas. Los Guardias también pueden saltar por encima de otros Guardias.

En ciertos casos puede haber dos o más rutas que tengan el número más bajo de casillas. En esos casos, la ruta más corta es aquella que requiere menos giros. Si hay dos o más rutas que tienen el número más bajo de casillas y de giros, los jugadores pueden elegir qué ruta se utiliza.

Siempre que un Guardia activo **tenga** que moverse a la siguiente casilla de la ruta más corta hacia su casilla objetivo, primero se gira para orientarse en la dirección de dicha casilla. El Guardia **SOLO** se moverá por esa ruta, incluso cuando salta por encima de otros Guardias. Si no hay casillas disponibles en esa ruta, el Guardia **DEBE** terminar su movimiento.



EJEMPLO: el Guardia se activa y entra en modo Alerta, ya que hay una **!** en su zona. El Guardia activo intenta moverse hasta esa casilla siguiendo la ruta más corta. Se mueve 2 casillas hacia delante y luego gira a la izquierda. La siguiente casilla a la que tendría que moverse contiene otro Guardia, así que el Guardia activo comprueba si dentro de la ruta más corta hay alguna casilla a la que pueda moverse después de saltar por encima del otro Guardia. Como la única casilla que hay al final del salto y en la ruta más corta hasta la **!** está ocupada por Snake, y nunca puede haber dos miniaturas en una misma casilla, el Guardia no puede saltar y termina su movimiento.

CÓMO SALTAN LOS GUARDIAS

Los Guardias pueden saltar por encima de otros Guardias, pero no por encima de las miniaturas de los jugadores. Cuando un Guardia se topa con otras miniaturas de Guardia, el Guardia activo debe comprobar en primer lugar si hay alguna casilla a la que pueda moverse después de saltar, siguiendo todas las reglas de movimiento del modo en el que se encuentra.

Al saltar por encima de otros Guardias, el Guardia activo quedará de espaldas a la última casilla que ha saltado. Aunque un Guardia puede conseguir LDV con un jugador durante un salto, en primer lugar siempre debe completar el salto.

NOTA: esto puede provocar que el Guardia deje de tener LDV con el jugador. El Guardia terminará su movimiento de todas formas (para llamar por radio a sus camaradas).

TERMINAR EL MOVIMIENTO

Cuando un Guardia activo termina su movimiento, siempre se orienta hacia la siguiente casilla de la ruta más corta, a menos que tenga LDV con un jugador. Si un Guardia está orientado hacia un obstáculo, como una pared o una puerta bloqueada, buscará una ruta nueva. Después de terminar su movimiento, si el Guardia no ha conseguido LDV con ningún jugador, su activación concluye.


BUSCAR UNA RUTA NUEVA

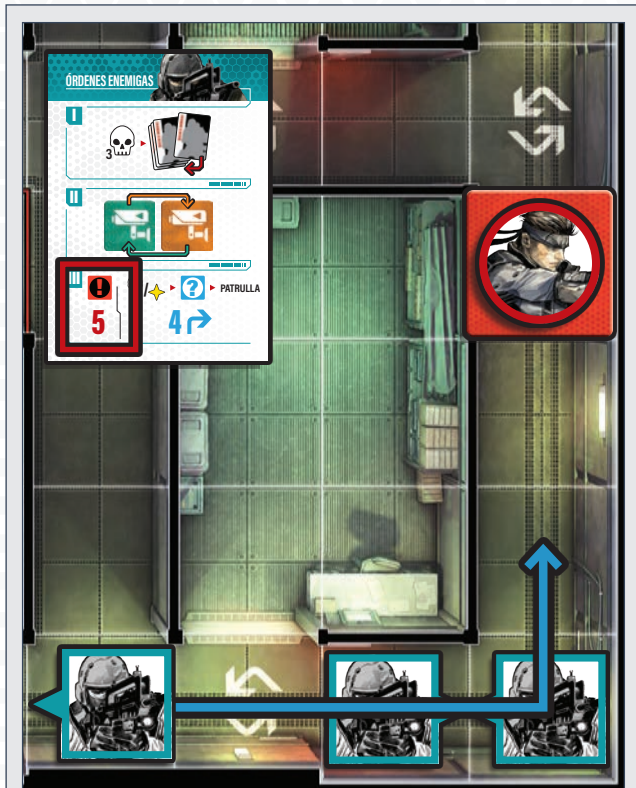
Es posible que un Guardia activo tenga que buscar una ruta nueva cuando no pueda seguir moviéndose en la dirección actual o cuando termine su movimiento encima de una **!**. Para ello, se gira hacia la izquierda o la derecha para orientarse en una dirección en la que haya al menos 1 casilla vacía a la que pudiera moverse (por ejemplo, doblando una esquina). Si hay rutas disponibles tanto a la izquierda como a la derecha, el Guardia activo se gira en la dirección **↶/↷** indicada en la carta de Órdenes enemigas. Si no hay ninguna ruta a la izquierda ni a la derecha, el Guardia sigue girando en la dirección **↶/↷** indicada en la carta de Órdenes enemigas hasta quedar orientado hacia una ruta que pueda seguir. Si ha girado 360 grados sin encontrar ninguna ruta, su activación concluye.





MODO ALERTA

Quando hay al menos 1  en la zona del Guardia activo.

El Guardia activo está en modo Alerta. Intentará moverse hasta la casilla con la  más cercana de su zona, siguiendo la ruta más corta (ver Ruta más corta, pág. 15). El número máximo de casillas que puede moverse es el número **ROJO** de la carta de Órdenes enemigas.









EJEMPLO: el Guardia se activa y entra en modo Alerta, ya que hay una  en la zona. Como la  de Snake es la más cercana, el Guardia activo se moverá hasta 5 casillas (el número **ROJO** de la carta de Órdenes enemigas) por la ruta más corta.

En primer lugar, el Guardia gira 180 grados y avanza 1 casilla. A continuación, como hay varios guardias seguidos en su ruta, busca una casilla a la que moverse después de saltar por encima de ellos. Como encuentra una, atraviesa todas las casillas que contienen un Guardia y gira en la esquina para quedar orientado hacia la próxima casilla de la ruta. Al llegar a la casilla vacía, consigue LDV con Snake, termina su movimiento y ataca a Snake.






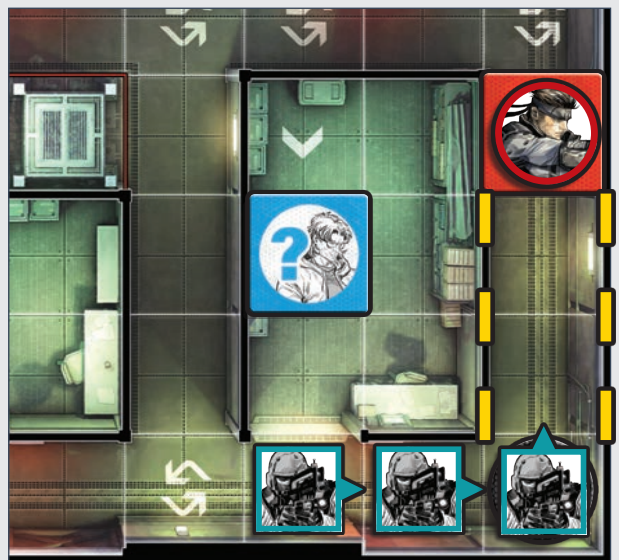
MODO SOSPECHA



Quando el Guardia activo es el más cercano (o hay un empate) a cualquier , o bien hay algún /  en su LDV o en la LDV de una Cámara de su zona.

El Guardia activo está en modo Sospecha. Si es el Guardia más cercano (o hay un empate) a una  de su zona, intentará moverse hasta esa casilla siguiendo la ruta más corta (ver Ruta más corta, pág. 15). En caso contrario, intentará moverse de la misma forma hacia el /  más cercano en su LDV o en la LDV de una Cámara de su zona. El número máximo de casillas que puede moverse es el número **AZUL** de la carta de Órdenes enemigas.



EJEMPLO: el Guardia se activa y entra en modo Sospecha. Aunque las  de Snake y de Otakon se encuentran en la zona, el Guardia activo no es el más cercano a ninguna de las dos fichas. Sin embargo, si que tiene LDV con un , así que se moverá hasta 4 casillas (el número **AZUL** de la carta de Órdenes enemigas) por la ruta más corta hacia esa casilla. El Guardia se mueve 1 casilla y se topa con 2 casillas seguidas que contienen Guardias. Comprueba si hay alguna casilla a la que moverse después de saltar por encima de ellos, encuentra una y llega a la casilla con el .



Aunque el Guardia activo solo ha gastado 2 de sus 4 movimientos, termina inmediatamente su movimiento al llegar a la casilla con el  y resuelve una Reacción enemiga. Como ha terminado su movimiento orientado hacia una pared, el Guardia debe buscar una ruta nueva. Gira a la izquierda y consigue LDV con Snake, lo que obliga al jugador a colocar la  de Snake debajo de su miniatura. A continuación, el Guardia ataca a Snake y concluye su activación.

MODO PATRULLA

El Guardia activo está en modo Patrulla. Un Guardia en modo Patrulla no intenta moverse hacia ninguna casilla concreta. En lugar de eso, patrulla por su zona en busca de señales de intrusos. El número máximo de casillas que puede moverse es el número AZUL de la carta de Órdenes enemigas. Su movimiento sigue estas reglas:

El Guardia se moverá en la dirección en la que esté orientado tanto como pueda. Si **tuviera** que chocar con un obstáculo, como una pared o una puerta bloqueada, o no quedan casillas disponibles en la dirección en la que tendría que moverse, el Guardia buscará una ruta nueva (ver Buscar una ruta nueva, pág. 15).

- ▶ **En un icono ➤, independientemente de los movimientos que le quedan:** gira el Guardia para orientarlo en la dirección indicada y continúa su movimiento si es posible.
- ▶ **En un icono ↻ visible* si le quedan movimientos:** el Guardia ignora el icono y no se gira.
- ▶ **En un icono ↻ visible* si ha gastado todos sus movimientos y no ha conseguido LDV con un jugador:** el Guardia busca una ruta nueva (ver Buscar una ruta nueva, pág. 15).

**NOTA: las fichas de Puerta bloqueada tapan los iconos ↻ de su casilla, lo que provoca que los Guardias los ignoren.*



EJEMPLO: este Guardia se activa en modo Patrulla, a pesar de las 2 ? de su zona (puesto que no es el guardia más cercano a ninguna de ellas) y del ⚡ adyacente (puesto que no está en la LDV del Guardia). Por lo tanto, el Guardia intentará avanzar hasta 4 casillas (el número AZUL de la carta de Órdenes enemigas).

Como tendría que moverse hacia varias casillas seguidas con Guardias, comprueba si puede saltar por encima de ellos. Normalmente saltaría todas las casillas que tiene por delante y giraría a la izquierda en la esquina. Sin embargo, como la miniatura de Snake bloquea la ruta y el Guardia no puede moverse a ninguna casilla, no puede saltar.

Ahora el Guardia debe comprobar si hay algún punto a lo largo de ese salto que le permita encontrar una ruta nueva con una casilla a la que moverse para continuar su movimiento en modo Patrulla. Como sí que la hay, el Guardia gira a la izquierda en la casilla del primer Guardia, igual que si estuviera doblando una esquina. A continuación, el Guardia sigue moviéndose en modo Patrulla y se topa con la ? de Otacn, por lo que termina su movimiento y resuelve una Reacción enemiga.

▶ ATACAR A UN JUGADOR

El Guardia ataca al jugador más cercano en su LDV, teniendo en cuenta la ruta más corta. Dicho jugador tira 2 dados, como se indica en el tablero de los Guardias, y el jugador sufre 1 punto de Daño por cada resultado igual o mayor que su valor de Defensa. Coloca las fichas de Daño correspondientes en el tablero del personaje para llevar la cuenta del daño sufrido.

Cuando un jugador sufre un daño igual o mayor que su valor de Salud, dicho jugador resulta Muerto en Combate (MEC) y los jugadores pierden el nivel. Después de resolver el ataque, comprueba si el Guardia se encuentra sobre una ficha de Atención !/? o de Guardia ⚡/💀. Si es así, resuelve una Reacción enemiga (ver más abajo).

En caso contrario, el Guardia concluye su activación.



▶ REACCIÓN ENEMIGA

Revela la primera carta del mazo de Reacciones enemigas. Resuelve cada ficha de Atención !/? y de Guardia ⚡/💀 que haya en la casilla, tal y como indica la carta de Reacción enemiga, de una en una y de arriba abajo, hasta que no queden fichas en la casilla del Guardia o hasta que el Guardia se mueva a otra casilla debido a un efecto de la carta de Reacción enemiga.

Después de resolver la Reacción enemiga, el Guardia activo termina su movimiento (ver Terminar el movimiento, pág. 15).

NOTA: los Guardias solo reaccionan a las fichas que haya en su casilla durante su activación.

▶ FINAL DE LA FASE DE LOS ENEMIGOS

Después de activar a todos los Guardias de una zona activa, se pasa a la siguiente zona activa.

Cuando todos los Guardias de todas las zonas activas se hayan activado, la fase de los enemigos termina y vuelve a empezar la fase de los jugadores.

► EJEMPLO

¡Es la fase de los enemigos! La primera parte de la fase reanima a los Guardias. Esto significa que hay que darles la vuelta a todas las fichas de Guardia noqueado con 2 estrellas que haya en la zona activa para dejarlas con el lado de 1 estrella bocarriba. Solo hay un Guardia noqueado en el mapa. Si hubiera estado ya con el lado de 1 estrella bocarriba, la ficha se habría sustituido por un Guardia.

ÓRDENES ENEMIGAS

DOTACIÓN 3

Siguiendo la ficha de Prioridad de los Guardias, el Guardia más cercano a la ficha se activa. Como este Guardia es el más cercano a la ? de Meryl, se mueve 5 casillas (el número AZUL de la carta de Órdenes enemigos) por la ruta más corta hacia la ?. Mientras intenta moverse hacia la ? por la ruta más corta, consigue LDV con Meryl, lo que lo obliga a terminar su movimiento. Meryl le da la vuelta a su ficha de Atención para dejarla con el lado ! bocarriba y la coloca debajo de su miniatura.

ÓRDENES ENEMIGAS

El Guardia ataca a Meryl.

TABLERO DE GUARDIAS

MAZO DE ÓRDENES ENEMIGAS

MAZO DE REACCIONES ENEMIGAS

3

2

METAL GEAR SOLID EL JUEGO DE MESA

CARTA DE ÓRDENES ENEMIGAS ACTIVA

CARTA DE REACCIÓN ENEMIGA ACTIVA

El Guardia termina su movimiento y ataca a Meryl con 2. El resultado se compara con el valor de Defensa de Meryl, que es 3. Ambos dados infligen daño a Meryl.

Sin embargo, Meryl utiliza una de sus fichas de Concentración para reducir el valor de un dado de 3 a 2.

Como ahora solo hay un resultado mayor o igual que la Defensa de Meryl, esta sufre 1 punto de Daño.

ÓRDENES ENEMIGAS

Ahora que la **!** de Meryl está en el mapa, cualquier Guardia restante que esté en la zona activa y no se haya activado todavía se moverá 6 casillas (el número **ROJO** de la carta de Órdenes enemigas) por la ruta más corta hacia esa **!** durante su activación.

El Guardia se mueve 2 casillas, salta por encima del Guardia del pasillo y termina su movimiento orientado hacia Meryl. Fíjate en que el Guardia inició su activación en LDV con la ficha del Guardia noqueado, pero como está en modo Alerta, la ignora.

El Guardia ataca a Meryl.

El Guardia inflige 1 punto de Daño a Meryl. Le quedan 2 puntos de Salud.

RESUMEN DE REGLAS

► FASE DE LOS JUGADORES

REALIZAR ACCIONES - Gasta fichas de Acción para realizar acciones. Las acciones pueden costar más de 1 ficha de Acción. La misma acción se puede realizar varias veces.

TIRADA DE RUIDO - Tira tantos  como acciones Ruidosas  se hayan realizado.

► FASE DE LOS ENEMIGOS

NIVEL DE JEFE

REVELAR - Revela y resuelve la primera carta del Jefe, aplicando las posibles reglas adicionales del nivel y el tablero de Jefe.

TERMINAR - Si ni los jugadores ni el Jefe han sido derrotados, empieza una nueva ronda con la fase de los Jugadores.

NIVEL DE INFILTRACIÓN




Revela y resuelve la primera carta de Órdenes enemigas. Si se revela la carta de *Game Over*, los jugadores pierden el nivel y la partida termina inmediatamente.

CARTA DE ÓRDENES ENEMIGAS

I SECCIÓN 1: ACCIÓN DE LOS GUARDIAS


Reanimar a los Guardias (zonas activas)



- Retira las  y despliega un Guardia en su lugar.
- Todas las  pasan a ser .

Recuento por radio (zonas activas)



- Si el número de Guardias es inferior a la Dotación, despliega en el Barracón , de uno en uno, los Guardias necesarios para completar la Dotación.



Contacto perdido (todas las zonas)



- Por cada 3  que haya en el mapa, revela la primera carta de Órdenes enemigas y colócala en la parte inferior del mazo sin resolverla.

Ojo avizor (zonas activas)



- Todos los jugadores a 2 casillas o menos de un Guardia deben colocar o desplazar su  debajo de su miniatura.
- Si su  ya está en el mapa, no ocurre nada.

II SECCIÓN 2: CÁMARAS














Dale la vuelta a la ficha de Orientación de las Cámaras y comprueba la LDV de todas las Cámaras.

III SECCIÓN 3: ACTIVAR A LOS GUARDIAS



Activa a los Guardias en todas las zonas activas, de arriba abajo y de izquierda a derecha, empezando por los Guardias de la fila superior más cercanos a la ficha de Prioridad de los Guardias.

¡IMPORTANTE! El Guardia activo termina su movimiento después de atacar a un jugador, resolver una Reacción enemiga o cuando ya no pueda seguir moviéndose.





Comprueba las siguientes condiciones para determinar el modo del Guardia activo:

- **MODO ALERTA:** Cuando hay al menos 1  en la zona del Guardia activo. El Guardia activo está en modo Alerta. Intentará moverse hasta la casilla con la  más cercana de su zona, siguiendo la ruta más corta. El número máximo de casillas que puede moverse es el número ROJO de la carta de Órdenes enemigas.
- **MODO SOSPECHA:** El Guardia activo no está en modo Alerta y es el más cercano (o hay empate) a cualquier , o bien hay algún /  en su LDV o en la LDV de una Cámara de su zona. El Guardia activo está en modo Sospecha. Si es el Guardia más cercano (o hay empate) a una  de su zona, intentará moverse hasta esa casilla siguiendo la ruta más corta. En caso contrario, intentará moverse de la misma forma hacia el /  más cercano en su LDV o en la LDV de una Cámara de su zona. El número máximo de casillas que puede moverse es el número AZUL de la carta de Órdenes enemigas.
- **MODO PATRULLA:** El Guardia activo no está en modo Alerta ni en modo Sospecha. El Guardia se moverá en la dirección en la que esté orientado tanto como pueda. Si **tuviera** que chocar contra un obstáculo, como una pared o una puerta bloqueada, o no quedan casillas disponibles en la dirección en la que tendría que moverse, el Guardia buscará una ruta nueva. El número máximo de casillas que puede moverse es el número AZUL de la carta de Órdenes enemigas.
 - En un icono , independientemente de los movimientos que le queden: gira el Guardia para orientarlo en la dirección indicada y continúa su movimiento si es posible.
 - En un icono  visible si le quedan movimientos: el Guardia ignora el icono y no se gira.
 - En un icono  visible si ha gastado todos sus movimientos y no ha conseguido LDV con un jugador: el Guardia busca una ruta nueva.

ATACAR A UN JUGADOR

Ataca al jugador más cercano en la LDV del Guardia con  . A continuación, comprueba si hay una Reacción enemiga. Si no la hay, el Guardia concluye su activación.

REACCIÓN ENEMIGA

Revela la primera carta de Reacción enemiga y resuelve cada ficha de Atención /  y de Guardia /  que haya en la casilla. Después de resolver las Reacciones del Guardia, este concluye su activación.

FINAL DE LA FASE DE LOS ENEMIGOS

Después de activar a todos los Guardias de todas las zonas activas, la fase de los enemigos termina y vuelve a empezar la fase de los jugadores.