

EL TERCER INSTAR

EL TERCER
INSTAR

REGLAMENTO



CRÉDITOS

Diseño del juego principal:

Filippo Chirico

Diseño adicional del juego:

Tony Neville, Thibaud Tocqueville

Redacción:

Tony Neville, Tracey Smart, Thibaud Tocqueville

Edición:

Tracey Smart, Luca Ruella

Director de arte, concepto y escultura de miniaturas:

Alexei Popovici

Escultor asistente:

Dmitri Obonin

Ilustración de portada:

Filip Cebotari

Ilustración del mapa:

Ede Laszlo

Otras ilustraciones:

Filip Cebotari, Valentin Cebotari

Diseño gráfico del libro de reglas:

Sergio Pérez Cruz

Productor Ejecutivo y Project Management:

Emiliano Mancini

Traducción al castellano:

Jordi Jurado (Adakin) & Joan Arós (Elentar) -
www.darkstone.es

Pruebas del juego:

Luca Ruella, Thibaud Tocqueville, Massimo Morandi, Emiliano Mancini, Antonio Antonelli, Simone Gilardi, Roberto Moiso, Giordano Ferroni, George McAllister, Kevin Felton, Chris Nunn, Riccardo Brisa, Ivan Serafino, Fabrizio Ferroni, James D.

Agradecimiento especial a todos nuestros patrocinadores de Kickstarter, especialmente aquellos que revisaron el material de preproducción.

ÍNDICE

EL TERCER INSTAR.....	3
PREPARACIÓN	3
Losetas y marcadores.....	3
Marcador de tanque de Halón	3
Cartas de infestación.....	3
MISIÓN 1.....	4
MISIÓN 2	5
MISIÓN 3	6
MISIÓN 4	7
MISIÓN 5	8
MISIÓN 6	9
NOTAS.....	10
LEYENDA DE MARCADORES.....	11
RESUMEN DE LA RONDA.....	12

EL TERCER INSTAR

Cuando juegues la expansión El Tercer Instar, elimina 12 cartas del mazo de cartas de Infestación de la caja básica y añade las 12 cartas de infestación de El Tercer Instar.

Los Escupidores y Shelly pueden realizar ataques a distancia. El ataque a distancia sigue las mismas reglas que cualquier otro ataque a distancia. La carta de Identificación del alienígena y las cartas de Comportamiento proporcionan información adicional sobre cómo y cuándo realizar el ataque a distancia.

El Tercer Instar aumenta la dificultad del juego añadiendo un tercer paso evolutivo a las dos especies alienígenas que contiene la caja básica.

La imagen siguiente muestra la nueva línea Neo-Morphosis.



PREPARACIÓN

La preparación de cada misión se ilustra en el minimapa de la misión. Los sectores están indicados por el número sobre cada loseta del mapa. Algunas misiones requieren una preparación adicional que se indicará en cada misión.

Objetivos de la misión

El objetivo principal para cumplir la misión.

Condiciones de victoria

Las tareas que deben realizar los miembros de la tripulación. Todas las condiciones de victoria deben cumplirse para finalizar la misión.

Reglas adicionales

Reglas extras para la misión.

LOSETAS Y MARCADORES

Coloca las losetas y marcadores como se indica en el minimapa de la misión.

MARCADOR DE TANQUE DE HALÓN

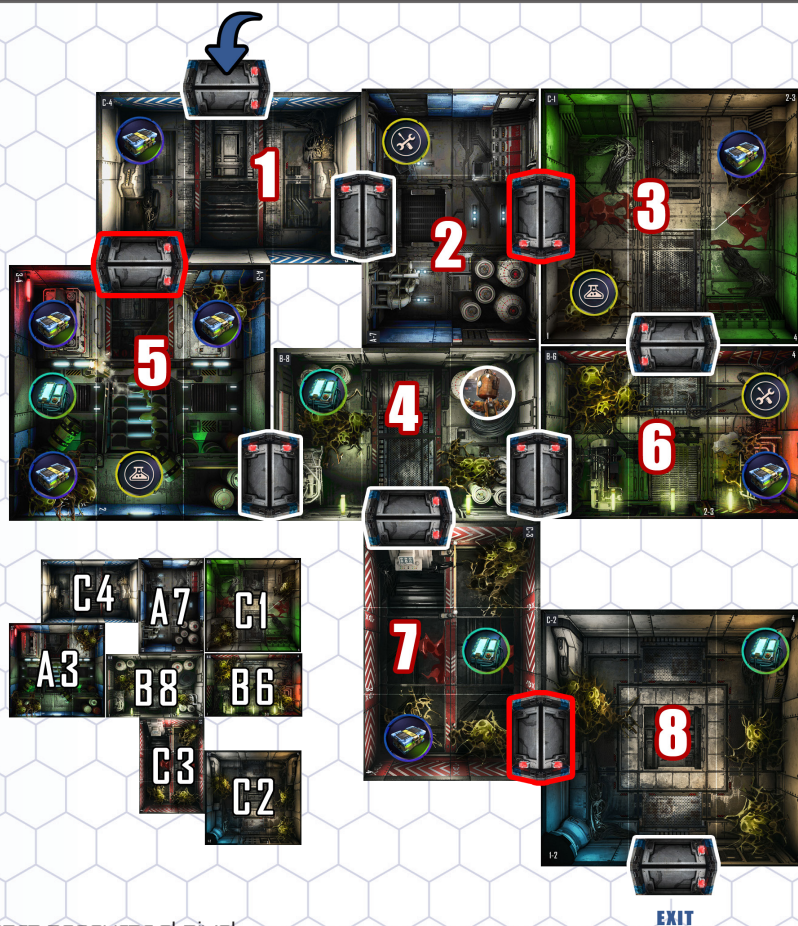
Comienza cada misión con un marcador de tanque de Halón cargado en el SIP, a menos que se indique lo contrario en la preparación de la misión.

CARTAS DE INFESTACIÓN

Coloca una carta de Infestación en cada loseta a menos que se indique lo contrario en la preparación de la misión.

MISIÓN 1: NO PASARÁS

- ¿Estás de coña? ¡Es una calle sin salida!
- Allí va nuestra vía de escape...
- ¡Mirad bien, chicos! Hay una puerta enorme en el muro del perímetro sur. Apuesto a que podemos escapar de la instalación a través de ella.
- ¿Y cómo la abrimos?
- Hm... ¿Ves ese edificio de ahí? Parece un control de seguridad. Seguro que podemos abrir la puerta desde dentro.
- ¡Entonces volvemos a entrar?!
- Eso parece. Esperemos que este edificio no esté tan... poblado como el que acabamos de dejar.
- Si ese fuese el caso, sé cómo salir de forma segura.



Objetivo de la misión

- Sellar las puertas para asegurar el nivel.

Condiciones de victoria

- Sellar las 3 puertas marcadas en rojo en el minimapa.
- Llegar a la salida con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

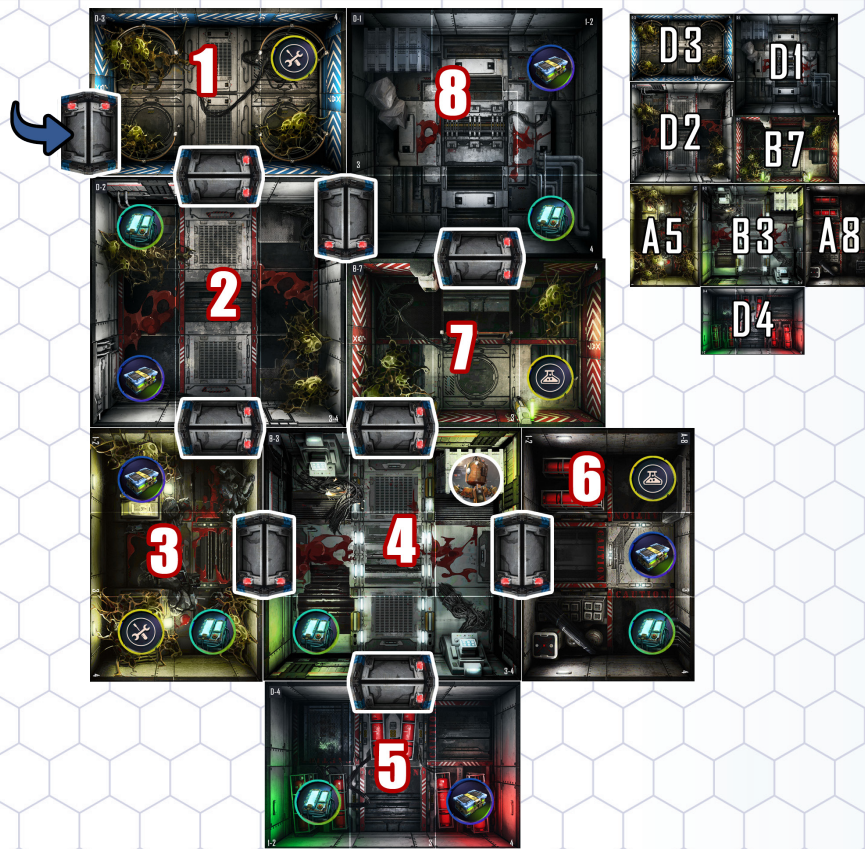
- Las puertas marcadas en rojo en el minimapa son puertas normales que hay que sellar con la acción especial **Sellar la puerta**.

Sellar la puerta

- Cuando un miembro de la tripulación está en la misma zona que la puerta, puede sellar la puerta realizando una prueba técnica B. Antes de realizar esta acción, hay que cerrar las puertas abiertas y reparar las rotas. Los alienígenas no pueden atacar o moverse a través de una puerta sellada.

MISIÓN 2: CONOCE A TU ENEMIGO - PARTE 2

- Bien... ¡Esto es nuevo!
- Como si esas cosas no fueran ya lo suficientemente peligrosas. ¡Ahora nos escupen!
- Hay algo extraño en esos especímenes. Parece que han evolucionado de forma diferente a los del edificio principal.
- ¿Crees que fue causado por el medio ambiente?
- Podría ser... Pero bien podría ser una mutación espontánea. Tengo que echar un vistazo más de cerca.
- ¡Oh, no! ¡Otra vez no! No voy a arriesgar mi pellejo para satisfacer tu tortuosa curiosidad.
- ¡Venga ya! ¡Será divertido!
- De acuerdo, pero esta vez yo haré el zapping.



Objetivo de la misión

- Capturar un espécimen de cada tipo de alienígena.

Condiciones de victoria

- Captura un escupidor, un atrapador y una medusa.
- Derrota el resto de alienígenas.

Reglas adicionales

- Para capturar a un alienígena, tienes dos opciones. Puedes hacerlo por la vía difícil o por la vía fácil.

- La vía difícil: Para capturar a un alienígena por las malas debes gastar 2 acciones y superar un Prueba de ciencia 8+ mientras estés en la misma zona que el alienígena. Luego coloca esa miniatura alienígena junto a tu tarjeta de identificación.
- La vía fácil: Para capturar a un alienígena de forma fácil, cualquier miembro de la tripulación puede aturdirlo provocando una retroalimentación eléctrica mientras el alienígena se encuentra en una habitación que contenga un terminal. Luego coloca esa miniatura alienígena junto a tu tarjeta de identificación.

MISSION 3: DESECHAR

- ¿Por qué tengo que ser yo?
- ¡Mira! Eres el único que cabe ahí.
- ¡Me da igual! ¡No voy a bajar por ese tubo de ventilación!
- Mira... Por alguna razón no podemos abrir las puertas de este nivel, pero tenemos que pasar. En las gráficas dice que hay una sala de control al otro lado de ese tubo de ventilación. ¡Así que entra ahí y abre la puerta!
- ¡Arrgghh, vaaale! ¡Pero me llevo el lanzallamas!



Objetivo de la misión

- Desbloquear las puertas y llegar a la salida.

Condiciones de victoria

- Llegar a la salida con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- Colocar a Carolin Jansen en el sector B. El resto de la tripulación comienza en la puerta de entrada.
- Las puertas de este nivel solo pueden abrirse utilizando el terminal del sector B.
- La puerta roja solo puede abrirse con la tarjeta de acceso situada en el sector 7 (marcador amarillo de objetivo).
- Carolin Jansen puede intentar contrarrestar cada emergencia hasta 4 veces. El jugador puede utilizar los marcadores de intento de reparación de los otros jugadores para llevar la cuenta.

MISIÓN 4: LA HORDA INTERMINABLE

- Resulta que mi pequeña escapada por el pozo de aire resultó ser bastante útil.
- ¿Qué quieres decir?
- Mientras hurgaba en el sistema descubrí que los protocolos que controlan la compuerta del perímetro están desactivados. La buena noticia es que, accediendo al ordenador central, puedo anular los protocolos y restaurar el centro de mando.
- ¿Y las malas noticias?
- Solo hay un terminal que puedo utilizar, y el proceso va a llevar algo de tiempo.
- Seremos una presa fácil ahí fuera...



Objetivo de la misión

- Reactivar los protocolos de seguridad y salir del nivel.

Condiciones de victoria

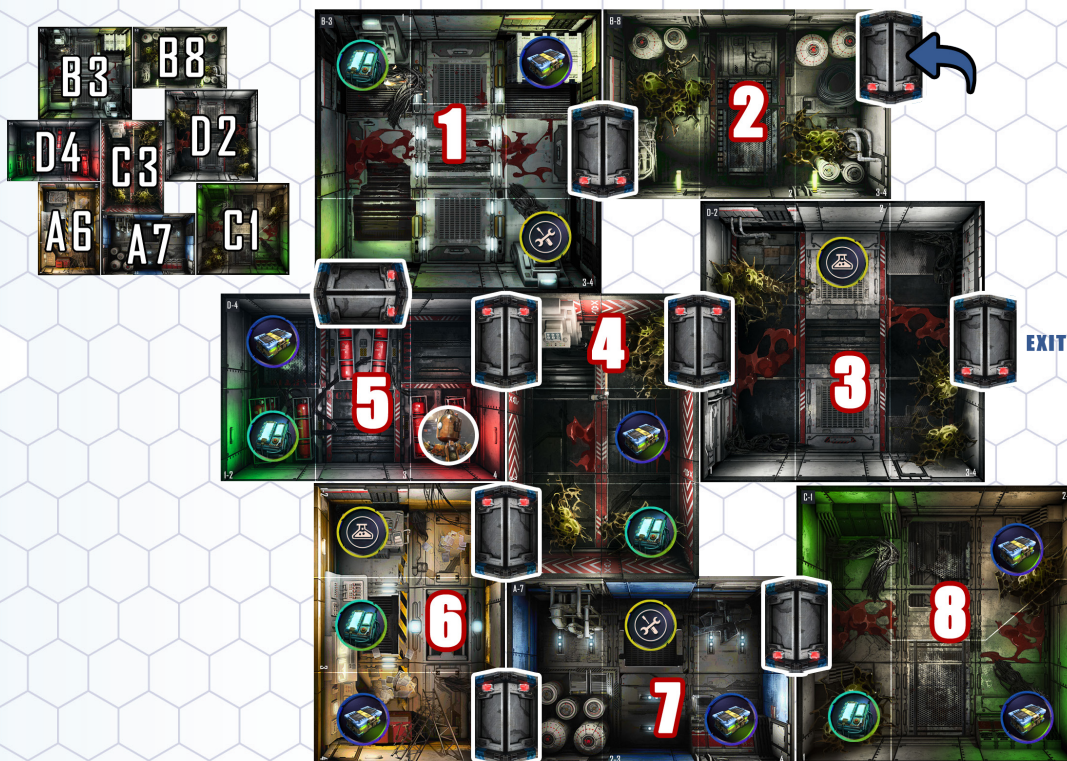
- Permanecer en este nivel hasta que el subpanel del tiempo llegue al primer punto rojo.
- Llegar a la salida con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- No colocar una carta de invasión en el sector 1. En su lugar, coloca dos cartas de invasión en los sectores 6, 8 y 5.
- Al comienzo de cada activación de alienígena, dale la vuelta a una carta de infestación al azar no revelada boca arriba y resuélvela. A continuación, procede a la activación de los alienígenas.

MISIÓN 5: EL CUARTEL GENERAL DE SEGURIDAD

- Muy bien, ¡esta es la nuestra, chicos! Recordad; entra y salir. No quiero pasar ni un segundo más de lo necesario en este lugar.
- ¡Todo irá bien! No te obsesiones.
- La fuerza de la costumbre... Recordad dónde estamos y qué pasó con este lugar.
- Francamente, sigue siendo más acogedor que el exterior. Por lo menos aquí se está calentito.



Objetivo de la misión

- Entrar y salir.

Condiciones de victoria

- Abrir la compuerta del perímetro utilizando la terminal del sector B.
- Llegar a la salida con todos los miembros de la tripulación.

Reglas adicionales

- Cualquier miembro de la tripulación puede intentar abrir la compuerta del perímetro activando la retroalimentación eléctrica usando el terminal del sector B.

MISSION 6: SHELLY

- ¡Ah! ¡Aquí está la salida! ¡Te lo dije!
- Buneo... Supongo que de vez en cuando puedes tener razón.
- Hmm, ¿chicos? ¿Vamos a hablar sobre el elefante que hay en la habitación?
- ¿Qué? ¿Te refieres a esa enorme cosa escamosa de ahí? ¡Oye! ¡Engendro! ¡Ven a recibir tu paliza!
- Robert... Tan sutil como siempre.



Objetivo de la misión

- Derrotar a Shelly.

Condiciones de victoria

- Derrotar a Shelly.

Reglas adicionales

- Necesitas el pase magnético para abrir la puerta roja del Sector 4.
- El marcador amarillo de objetivo es el pase magnético.

Shelly

- Coloca a Shelly en el sector 6 con dos cartas de infestación.
- Si Shelly es rociada por el sistema de supresión de incendios, en lugar de morir perderá 2 puntos de salud.

EPÍLOGO

"Le mostramos cómo hacemos las cosas", dice Carolin. "Oh, sí, Robert está de acuerdo. Su salida fue casi feroz". "Se podría decir que comió comida explosiva y se esfumó", bromea Alice. Yuri masajea sus sienes "Por favor dejad de hacer juegos de palabras malos. Realmente no tenemos motivos para celebrar. Esta fue solo una pequeña victoria. Todavía estamos atrapados aquí, afuera hay una tormenta de nieve y tenemos que llegar a la sede para que alguien venga a buscarnos. Todavía tenemos mucho por hacer".

NOTAS

LEYENDA DE MARCADORES



PUNTOS DE SALUD



VALOR DE DEFENSA



BONIFICACIÓN DE AGILIDAD



NÚMERO DE DADOS DE LA RESERVA DE PROGRAMACIÓN



BONIFICACIÓN DE CIENCIA



BONIFICACIÓN DE TECNOLOGÍA



NÚMERO DE HERIDAS INFLIGIDAS



BONIFICACIÓN DE ATAQUE



ALCANCE DEL ARMA



EXPLOSIÓN - AUTODESTRUCCIÓN
DAÑO EXPLOSIÓN



SIEMPRE PASA LA PRUEBA



PUNTO DE ENSAMBLAJE: TECNOLOGÍA



PUNTO DE ENSAMBLAJE DE CIENCIA



PRUEBA DE FRAGILIDAD



CURAR CIERTO NÚMERO DE HERIDAS



MUNICIÓN INICIAL CARGADA



ICONO DE EXPLOSIÓN Y NÚMERO DE HERIDAS INFLIGIDAS



ICONO DESCARTAR,
DESCARTAR DESPUÉS DE USAR



CARTAS CON ESTE ICONO PUEDE SER UTILIZADAS EN UN ÁREA CON TERMINAL



ACTIVACIÓN ESPECIAL



NEO-MORFOSIS. AL FINAL DE LA FASE
ALENÍGENA TODOS LOS ALIENS
NEO-MORFOSEAN



BONIFICACIÓN DE ATAQUE



VALOR DE IMPEDIMENTO



NÚMERO DE HERIDAS INFLIGIDAS

RESUMEN DE LA RONDA

EMERGENCIAS DE NIVEL 3 PASAN A SER CRÍTICAS

- Descarta la carta de emergencia, marcador de nivel y marcadores de intento de reparación.
- Coloca una carta de sector comprometido en el panel de interfaz del sistema.
- Coloca una carta de sector comprometido en el tablero de juego como recordatorio.

INTENSIFICA LAS EMERGENCIAS ACTIVAS

- Incrementa el nivel de emergencia de cada Emergencia existente en uno.

COMPRUEBA LOS SECTORES COMPROMETIDOS

- Inspecciona cada sector comprometido en el turno.
- Si el sector no es seguro, crea una nueva emergencia y actívala.

ACTIVA LAS NUEVAS EMERGENCIAS:

- Gira cualquier carta de emergencia boca abajo.
- Añade el marcador de nivel 1 al campo de reporta de emergencia.
- Coloca un marcador de sobrecarga del sistema para desactivar la función de terminal correspondiente.

FASE DE TRIPULACIÓN

- Descarta el marcador de recuperación y vuelve a colocar al miembro de la tripulación en el tablero.
- Gira el marcador de derrota a marcador de recuperación.
- Realiza hasta tres acciones de tripulación:

Atacar	Curar (usando una carta apropiada)
Crear un objeto construible	Soltar / Recoge r/ Intercambiar objeto
Mover	Abrir/Cerrar puertas
Funciones del terminal	Reparar puerta/terminal
Buscar en una caja	Acciones específicas de la misión
Recargar el sistema de supresión de incendios	

FASE ALIENÍGENA

- Roba y resuelve la carta de Activación Alienígena.

FASE DE FINAL DE RONDA

- Avanza el marcador de tiempo.