

## FAQS



**No hay sectores de misión 16 ni 20.** Estas localizaciones siempre son las finales de cada misión (roja/azul) y se encuentran impresas en el tablero. Puedes usar el sector de misión vacío como preferias y crear reglas caseras (p.ej. como si fuese un sector de espacio).



**ADELE empieza la partida directamente con 10/15 de energía** dependiendo del número de jugadores (como indica su tablero). **Al final de su fase, gana 10/15 de energía más, sumándose a la cantidad que le quedara por gastar** (p.ej. empieza con 10 de energía, utiliza 7, acaba su fase con 3 y entonces gana 10 más, quedándose con 13).



**Todas la localizaciones deben contener un objeto boca abajo al principio de la partida** (p.ej. si juegas en solitario, durante la preparación retiras la Blue Card del surtido de objetos y añades otro al azar, para un total de 20).

**Los tripulantes no pueden soltar objetos libremente.** Puedes escoger no recoger un objeto después de mirarlo y dejarlo ahí para luego (o para otro tripulante). **Sólo sueltas un objeto si tienes tu inventario lleno y quieres recoger otro objeto, o si recibes suficiente daño como para reducir tu capacidad de inventario.**



**ADELE sólo pone en juego 1 incidente por carta** (escogiendo uno de los números indicados). Si quisiese jugar 2 incidentes en una misma localización en el mismo turno, tendría que descartar dos cartas diferentes con ese número, o hacerlo mediante efectos especiales (p.ej. extendiendo Fuego/Hipoxia).



**En la Fase de Resolución se resuelven los efectos de incidentes presentes en localizaciones con tripulantes.** Esto es relevante en el caso de Hipoxia (haciendo descartar un cubo antes de que empiece el turno), Fuego (haciendo tirar para ver si se recibe una herida antes del turno) o Espionaje.



Cuando entres a una localización con un incidente de Fuego llevando un Extintor activo, **el efecto del Extintor se resuelve primero**, descartando el incidente antes de efectuar cualquier tirada (hasta 3 veces cuando te muevas este turno). Sin embargo, si empiezas la ronda en una localización con Fuego, deberás tirar para ver si te hiere antes de poder activar el Extintor (fase de resolución).



En relación al efecto de la Hipoxia, **un cubo de acción sin usar se refiere a un cubo asignado a una de tus acciones de jugador que no hayas resuelto todavía este turno.**



**Mei Zhao nunca realiza tirada para efectuar la Acción Especial.** Su coste es de 2 cubos de acción, pero éste puede verse incrementado por otros efectos, como Oscuridad o el evento de Malware.



**Terminales y Ordenadores** son dos cosas diferentes. Si ADELE juega un incidente de Fallo Informático en una localización con ambos, debe elegir cuál de los dos inhabilitar.



**Puedes reparar un Terminal de Alerta de forma normal: activando una Batería o usando el Terminal de Ordenador Central** (localización 20).



**Ambas naves están divididas en cinco sectores diferentes** (con 4 localizaciones en cada uno, para un total de 20) identificados por colores: amarillo, azul, rojo, verde y gris.

**El hexágono de las cartas de evento sólo es relevante para una de las cartas especiales de ADELE o si la anomalía Ataque Selectivo está activa.**



Ejemplo de ADELE activando una anomalía:

**1** Primero, **debe pagar 5 de energía** y seleccionar qué anomalía de las de su tablero jugar. Quiere activar la de Cierre de Escotillas para atrapar a un tripulante en el espacio.



**2** Descarta un incidente en juego (previamente colocado en la nave) **por cada color de sector presente en esa loseta de anomalía.** En este caso, 3 incidentes: uno de una localización del sector verde (Fuego en nº4), otro de una localización del sector azul (Espionaje en nº17), y el último de una localización del sector gris (Bloqueo de Puerta entre nº8 y nº9, ya que puede usarse como ambos colores).



**3** Por último, coloca la anomalía boca arriba en el espacio designado del tablero principal y activa su efecto, cerrando entonces las 6 escotillas



**Los incidentes descartados** (ya sea por resultado de acciones de los tripulantes o porque se han usado para pagar para poner en juego una anomalía) **se retiran de la partida y no vuelven a la reserva de ADELE.**



**Andreas puede reparar un Impacto sin tener que salir al espacio ni tener que usar el Terminal de Reparaciones** (localización 16), pero debe estar en la misma localización que el Impacto y tener éxito en una Acción Especial (normalmente requeriría de un ordenador operativo, pero como hay un impacto se ignora el requisito en este caso excepcionalmente).



**Para considerar dos localizaciones como adyacentes**, hasta para descartar un incidente mediante la Acción Especial, **tiene que existir un umbral de puerta entre ellas.**