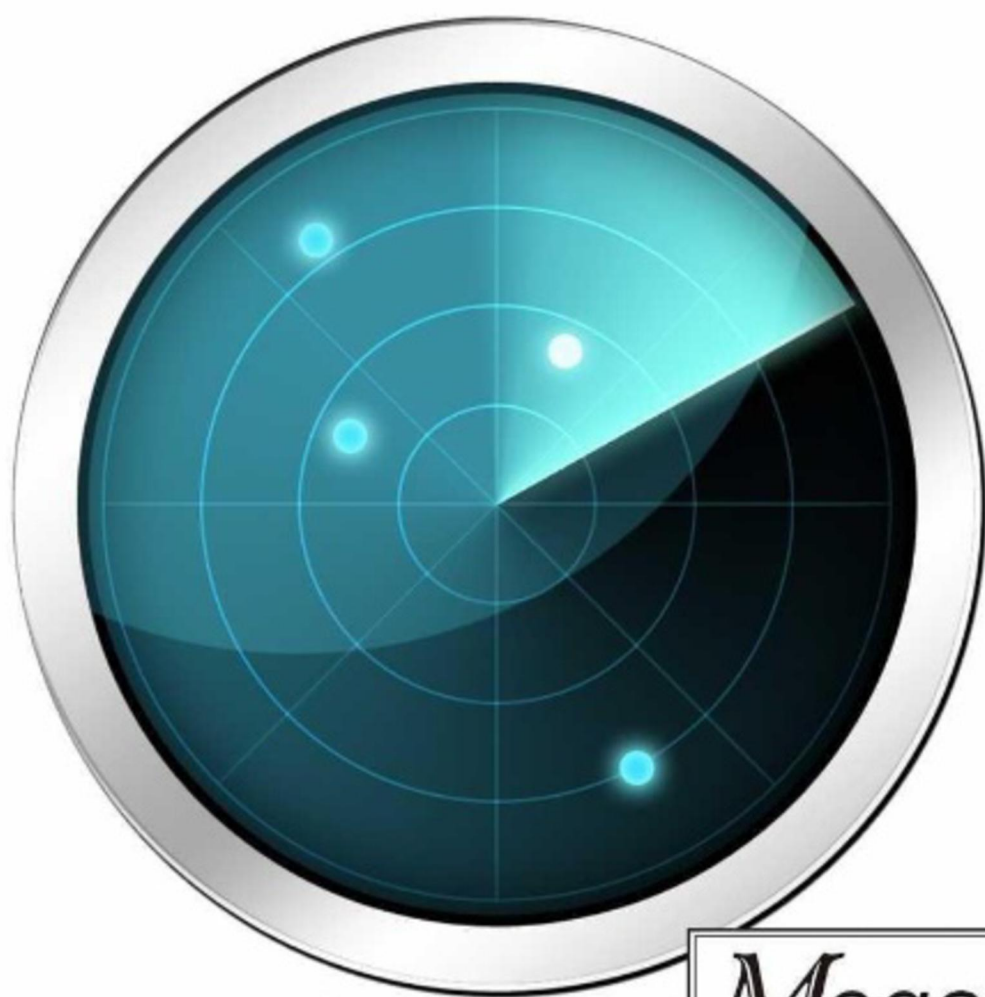


VIGILEN LOS CIELOS

MANUAL DE LOS HUMANOS



© Jim Wallman 2014

*Megagame
Makers*

El partido de Salliqueló, en la provincia de Buenos Aires, República Argentina, más de 500 kilómetros al sudoeste de la capital Buenos Aires, fue epicentro de sucesos extraordinarios para la Ovnilogía, en su actualidad de 2002; los ovni surcaron su cielo y dejaron evidencias muy significativas, en que “Ellos” realizan mutilaciones de ganado, en forma científica, y utilizan el agua y la electricidad de nuestro Planeta, como lo han hecho habitualmente desde la década del 60 del siglo pasado.

[Fabio Zerpa]

CONTENIDO

Introducción.....	3
Horario del juego.....	4
Disposición del juego.....	4
Roles de los jugadores.....	5
Secuencia de turno y acciones.....	6
Comunicación.....	7
Naciones unidas.....	8
Tipo de unidades.....	11
Recursos.....	16
Investigaciones.....	19
Opinión pública.....	20
Diplomacia.....	21
Interceptación.....	22

WATCH THE SKIES

Un juego de Jim Wallman

Edición Argentina

Alejandro J. Cura

Manuel Quiñones

Martín Lopez Ramos

Juan Manuel Prat

Diego Accorsi

Joaquín Sorianello

Juan Pedro Fisanotti

Agradecimientos

Juan de Eurojuegos BsAs

33 de Mano Cooperativa

INTRODUCCION

Este megajuego está inspirado en el clásico juego de computadora 'UFO Enemy Unknown' y en el más reciente juego XCOM. Ambos juegos, a pesar de ser muy atrapantes en un nivel táctico, están naturalmente desprovistos de acción diplomática y política. Lo que me interesaba eran algunos de los grandes problemas a los que se enfrenta un mundo bajo un ataque encubierto (o incluso abierto) por parte de una amenaza alienígena.

De ahí un megajuego.

La premisa básica es que unos alienígenas del espacio exterior están visitando cada vez más seguido la Tierra para secuestrar, investigar, y aterrorizar. Lo que está menos claro son sus motivos. ¿Están en última instancia, aspirando a derrocar y asumir el control, o tal vez hacer que la tierra esté desmoralizada y débil lo suficiente como para invadir, o es algún otro motivo insondable sólo comprensible para

una extraña y retorcida mente? La verdad está ahí afuera, en alguna parte.

La parte principal del juego es acerca de cómo la humanidad como un conjunto de entidades políticas decide reaccionar ante la nueva crisis, al mismo tiempo que enfrentan los conflictos mundiales y regionales que caracterizan a nuestro mundo actual. Por lo tanto, los jugadores en su rol de líderes mundiales tendrán que hacer frente a algo más que tan solo unos extraterrestres – estarán dando respuestas al conjunto de la humanidad.

Este manual describe las principales mecánicas del juego, del punto de vista de los jugadores de cada equipo humano.

A medida que se desarrolla el juego habrán nuevas tecnologías, mejoras o eventos que pueden alterar estas reglas básicas. El Equipo de Control ampliará las explicaciones cuando esto suceda. Por lo tanto, disfruten del día ... y sigan vigilando los cielos!



Jim Wallman
Streatham 2014

HORARIO DEL JUEGO

Un turno del juego es de 30 minutos, y representa tres meses de tiempo real.

12:00 – 12:10	Bienvenida y e Instrucciones Iniciales
12:10 – 12:45	Repaso de reglas
12:45 – 13:00	Entrega de IDs - Se preparan para el primer turno
13:00 – 13:30	Turno 1: Ene-Mar 2020
13:30 – 14:00	Turno 2: Abr-Jun 2020
14:00 – 14:30	Turno 3: Jul-Sep 2020
14:30 – 15:00	Turno 4: Oct-Dic 2020
15:00 – 15:30	Turno 5: Ene-Mar 2021
15:30 – 16:00	Turno 6: Abr-Jun 2021
16:00 – 16:30	Turno 7: Jul-Sep 2021
16:30 – 17:00	Turno 8: Oct-Dic 2021
17:00 – 17:30	Turno 9: Ene-Mar 2022
17:30 – 18:00	Turno 10: Abr-Jun 2022
18:00 – 18:30	Turno 11: Jul-Sep 2022
18:30 – 19:00	Turno 12: Oct-Dic 2022
19:00 – 19:30	Resumen plenario y cierre
19:30	Pizza y Cerveza en el Pub

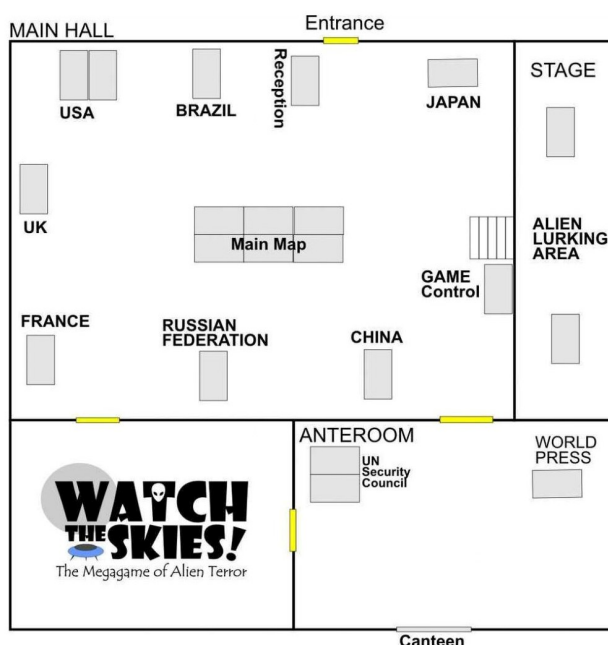


DISPOSICIÓN DEL JUEGO

Los equipos de jugadores humanos tendrán su propia mesa, con información sobre sus esfuerzos para contrarrestar la amenaza alienígena.

Los aliens acecharán desde algún rincón oscuro del salón, desde donde planearán sus espeluznantes maquinaciones (probablemente en una mesa).

El centro de la acción es un gran mapa de la Tierra. La interacción entre los distintos tipos de unidades se llevará a cabo aquí. Las interacciones políticas y otras comunicaciones tendrán lugar fuera del mapa.



ROLES DE LOS JUGADORES

Jefe de Estado / Subjefe de Estado

El Jefe de Estado o de gobierno es quien lidera y coordina el equipo. La autonomía de sus decisiones depende del sistema político de cada país. (Consultar el informe de país correspondiente al equipo).

Canciller / Diplomático

El canciller es quien se concentra en la comunicación con otros equipos. Generalmente circulará por el salón, charlando con líderes de otros países y juntando información. También pueden ser Agentes, pasando instrucciones al jugador Comandante en cada turno.

El Canciller también será el representante predeterminado en las reuniones del consejo de seguridad de la ONU.

Ministro de Defensa

Este rol es usualmente el jugador Comandante (ver abajo), responsable del despliegue y acciones de todas las unidades militares, incluyendo las unidades avanzadas usadas para interceptar alienígenas. Este jugador también mantiene al equipo informado del detalle de la acción en el mapa principal – tal vez reportando sobre la actividad alienígena, y de la actividad de otros equipos. Esta es la forma principal de seguir la acción del mapa principal para los otros miembros del equipo. El Ministro de Defensa / Comandante es el único

que tiene permitido asistir al mapa. Los demás jugadores no pueden asistir ni hablar con el/ella una vez que se ha presentado en el mapa.

Jefe de Científicos

Recolectará tecnologías alienígenas y decidirá las prioridades para la investigación. Asesorará al equipo sobre las opciones para avanzar con la investigación, sugiriendo priorida-



des para recuperar items específicos. Encargado también de alardear el progreso científico nacional en las reuniones con otros Jefes de Científicos.

Global Network News

Los medios internacionales son representados por una red de noticias llamada Global Network News (GNN). Este equipo circulará grabando entrevistas, videos y produciendo materiales que reflejen la situación mundial actual. Este equipo se toma en serio su labor y estarán ocupados todo el día. Los países pueden ayudarlos proporcionando comunicados de prensa - aunque no hay garantías de que sean publicados sin ser editados.

SECUENCIA DE TURNO Y ACCIONES

Durante cada turno, cada equipo humano designa UN Jugador Comandante (los aliens pueden tener más de uno). El jugador Comandante es la única persona del equipo que se acerca al mapa principal y ejecuta acciones. Los otros jugadores no pue-

den reunirse junto al mapa principal. El objetivo es que las acciones del mapa se resuelvan en menos de 15 minutos, dando tiempo a los jugadores Comandante para informar a sus equipos, y que los equipos decidan qué hacer a continuación. Al mismo tiempo, el consejo de seguridad de la ONU se reunirá para resolver los temas del día. Los otros miembros del

Fase	Eje Político	Eje de Operaciones	Tiempo
1	Las delegaciones de la ONU van a la sala del consejo de seguridad	Los jugadores asignan Fichas de Recursos en su tablero. Estas asignaciones quedan fijas durante todo el turno.	1 minuto
2	Las delegaciones del consejo de seguridad de la ONU discuten crisis actuales. Las FR de diplomacia a ser usadas en ONU deben ser llevadas por cada canciller.	Los jugadores Comandante ubican unidades y recursos en el mapa. Las Fichas destinadas a Operaciones se traen junto a los marcadores de unidades y se colocan en el mapa para indicar que la acción ha sido pagada.	4 minutos
		Los Alienígenas ubican recursos en el mapa (tras ver lo que los humanos han hecho).	
3	Acuerdan y redactan posibles Resoluciones del consejo de seguridad	Resolver los resultados de las acciones en el mapa y recoger cartas de items (si corresponden).	5 minutos
4		Resolver infiltraciones / acciones de agentes	5 minutos
5	Los cancilleres regresan junto a su equipo para informar. Se realizan tiradas de actividad diplomática.	Todos los jugadores Comandante DEBEN volver a sus mesas – Unidades avanzadas de humanos se sacan del mapa principal. Batallones, Milicias y Flotas convencionales permanecen en el mapa.	unos pocos segundos
6	Tirada de dados de Opinión Pública + LOS EQUIPOS PLANEAN SU PRÓXIMO TURNO		15 minutos

equipo estarán haciendo planes, y comunicando o negociando con otros equipos.

Secuencia de Juego

Hay dos ejes paralelos – el político y el de operaciones.

El eje político consiste de sesiones semi-permanentes del consejo de seguridad de la ONU. El consejo de seguridad estará enfrentando una serie de dificultades globales.

El eje de operaciones consiste de operaciones militares contra la amenaza alienígena, o para enfrentar los asuntos de seguridad global, etc.

COMUNICACIÓN

Los jugadores pueden moverse libremente entre mesas de humanos para comunicarse. Sólo los jugadores Comandante pueden ir al mapa mundial principal.

Cuando se requiera comunicación secreta, recomendamos intercambiar números telefónicos y usar SMS, Whatsapp o similares.

La comunicación entre humanos y alienígenas funciona distinto:

Los alienígenas no pueden acercarse a las mesas de humanos, y los humanos no pueden visitar la mesa alienígena.

Si desean comunicarse con ellos, pueden hacerlo así:

Transmisión Radiofónica: mediante una declaración pública en la Global Network News (GNN) – contactar al Controlador de Medios, que buscará el momento adecuado. Por favor nada de pararse en la mesa y hacer un anuncio, porque eso transforma el juego en un griterío.

Comunicación por Laser Encriptado. Esto se hace pasando una nota a Control.

Habrà un equipo de Medios Internacionales (GNN), que estará haciendo reportajes sobre los temas globales de actualidad. Algunos de estos temas estarán relacionados a la amenaza alienígena, otros tendrán que ver con las interacciones entre humanos. La manera en que tu equipo interactúe con GNN tendrá repercusiones en la población de tu país.





NACIONES UNIDAS

El consejo de seguridad de la ONU consiste de miembros permanentes y temporales.

Los cinco miembros permanentes actuales son:

- EEUU
- Reino Unido
- Francia
- China
- Rusia

Miembros no-permanentes

Junto a los cinco miembros permanentes, el consejo de seguridad tiene miembros temporales que mantienen su puesto en forma rotativa de acuerdo a cada región geográfica.

Estos diez miembros no-permanentes son elegidos por la asamblea general por un término de dos años, comenzando el 1ro de Enero. Cinco miembros son reemplazados cada año. Para resultar aprobado, un país candidato debe recibir al menos dos tercios de los votos emitidos para cada puesto, lo que puede resultar en

un bloqueo si hay dos candidatos más o menos parejos.

En 1979, un enfrentamiento entre Cuba y Colombia sólo terminó después de tres meses y un récord de 154 rondas de votación; ambos finalmente retiraron su candidatura a favor de México como un candidato intermedio.

No es posible la reelección inmediata de un país miembro al concluir su mandato.

Miembros cuyo mandato termina al fin del Turno 4 (2020)

- Chile (América Latina y Caribe)
- Nueva Zelanda
- Holanda
- Chad (África)
- Vietnam (Asia)

Miembros cuyo mandato termina al fin del Turno 8 (2021)

- Japón (Asia)
- Brasil (América Latina y Caribe)
- Sudáfrica (África)
- Nigeria (África)
- Ucrania (Europa del Este)

La votación para los nuevos miembros no-permanentes depende de un número de factores, incluyendo el comportamiento de los miembros permanentes y el estado de situación global. El equipo de control proveerá información sobre esto.

El veto

En virtud del artículo 27 de la Carta de la ONU, las decisiones del Consejo de Seguridad sobre todas las cuestiones de fondo requieren el voto afirmativo de nueve miembros. Un voto negativo o "veto" por un miembro permanente impide la adopción de una propuesta, incluso si ha recibido los votos requeridos.

La abstención no se considerará como un veto en la mayoría de los casos, aunque los cinco miembros permanentes deben estar de acuerdo para modificar la Carta de las Naciones Unidas o para recomendar la admisión de un nuevo miembro a la ONU. Las cuestiones de procedimiento no son objeto de un veto, por lo que el veto no puede ser usado para evitar la discusión de un tema. Lo mismo vale para ciertas decisiones que conciernen directamente a los miembros permanentes. La mayoría de los vetos no se utilizan en situaciones de seguridad crítica internacional, sino para propósitos tales como el bloqueo de un candidato a Secretario General o la admisión de un Estado miembro.

En la práctica, la discusión en el período previo a la votación de una resolución determina si la votación es digna de celebrarse – por lo que una propuesta con probabilidades de

ser vetada no se pondría a votación hasta que haya un acuerdo preestablecido unánime, o casi.

Problemática internacional

Durante el desarrollo del juego surgirán cuestiones que requerirán una respuesta del Consejo de Seguridad de la ONU. Será necesaria una resolución del Consejo de Seguridad con el fin de proveer una respuesta coordinada. Si el Consejo no llegara a un acuerdo sobre una resolución entonces el problema se trasladará a la próxima reunión (en el siguiente turno). Esto tiene consecuencias variables, dependiendo de la gravedad de la cuestión. En general la falta de resoluciones no es buena y puede contribuir a la creciente inquietud internacional (reflejada en el tablero de Terror Global).

El texto de la resolución puede también tener un impacto adicional en su popularidad interna como gobierno.

Resoluciones del Consejo de Seguridad

En la realidad hay un proceso largo y muy formalizado para las resoluciones del Consejo de Seguridad de la ONU. No habrá tiempo para replicar esto en el juego, porque sólo se disponen de unos pocos minutos, así que les proporcionamos algunas resoluciones pro-forma en blanco, que le permiten al Consejo “completar el formulario” rápidamente y llegar a una resolución formal.

Resolución [2499(2020)]

Adoptada por el Consejo de Seguridad, [Trimestre 1, 2020]

El Consejo de Seguridad

Haciendo hincapié en la urgencia de la situación en [país afectado]

Profundamente preocupado por la crisis que se desarrolla allí

Reconociendo los esfuerzos de [quien ya haya hecho algo con respecto a la situación]

Pide a [los participantes específicos de la crisis]

Llamando a la comunidad internacional a [hacer algo]

Actuando en virtud del Capítulo VII de la Carta de las Naciones Unidas,

Exige [alguna acción ser tomada por los involucrados]

Solicita que [tomar alguna otra acción]

Se extiende un mandato de [ampliar las sanciones, utilizar fuerza militar, etc]

Las acciones especificadas en la Resolución del Consejo de Seguridad pueden incluir:

Asignación directa de Fichas de Recursos o efectivo (de los recursos del juego) en el país afectado para aliviar la crisis.

Implementación del Programa Mundial de Alimentos (PMA) – esto ayuda a aliviar el hambre y enfermedades, y ayuda a reconstruir una infraestructura agrícola dañada. La ONU comienza con dos despliegues del PMA sin costo de implementación o mantenimiento. Los despliegues adicionales cuestan una Ficha de Recursos por turno para implementar, y para mantener activos.



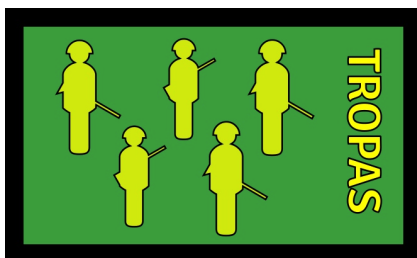


Uso de recursos del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para Refugiados (ACNUR) – esto ayuda con la gestión de refugiados, y con el reasentamiento y acomodaciones temporarias. La ONU comienza con dos “despliegues” ACNUR sin costo para crear o mantener. Los adicionales cuestan una Ficha de Recursos por turno para implementar y mantener activos.



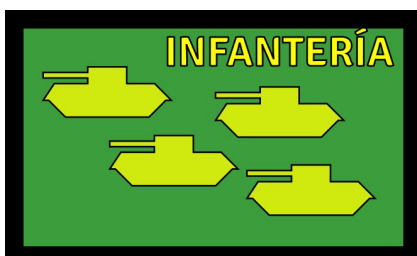
Formación y despliegue de Cuerpos de Paz de la ONU (Cascos Azules). Cuesta una Ficha de Recursos crear una unidad de Cascos Azules. No cuesta nada mantenerla activa, pero debe ser disuelta cuando finaliza su mandato en el consejo de seguridad de la ONU. Alternativamente, fuerzas militares convencionales (o no-convencionales) pueden ser desplegadas en una región bajo un mandato del Consejo de Seguridad de la ONU.

TIPO DE UNIDADES



Tropas – equipamiento de segunda línea, grupos armados, aviones y helicópteros de baja performance. Hasta ahora estas unidades no han probado tener ningún impacto en las incursiones alienígenas.

Las Tropas se consideran unidades estáticas, pero pueden ayudar en la observación y detección. Pueden recibir hasta 5 “impactos”, que se marcan con una cruz en la figura de soldado.



Infantería – Tecnología actual. Aviones jet, tanques, cyber armamento, drones. Hasta ahora estas unidades han sido incapaces de ejercer un impacto significativo en las incursiones alienígenas.

Las fichas de Infantería pueden ser desplazadas en un turno a cualquier ubicación dentro de la misma región continental (usando una Ficha de Recurso), o a cualquier lugar en el mundo usando tres Fichas. Si están fuera de su país de origen necesitan una Ficha por turno para mantenimiento (si no, regresan a su país).

La Infantería puede ayudar en la observación y detección de actividad alienígena. Estas unidades sólo pueden intentar interceptar actividad alienígena en la misma área del mapa.

Pueden recibir hasta 4 “impactos”, que se marcan con una cruz en la figura de los tanques.

Ataques nucleares - representando todos los vectores de ataque combinados.

No se consideran relevantes en la etapa de lucha actual, ya que la acción transcurre en o sobre países y ciudades humanas. La tecnología de misiles existente no puede alcanzar cualquier objetivo en órbita alta o en otro planeta.

En caso de ser relevante, el equipo de Control lo informará. Las casillas representan el número de ataques disponibles.

Flota. Esto representa una colección de todo tipo de capacidades navales, incluyendo diversos tipos de buques, submarinos y aviación naval.

No se considera relevante en los enfrentamientos con alienígenas. Pueden recibir hasta 4 ‘impactos’, que son indicados marcando una cruz sobre la figuras de los barcos.

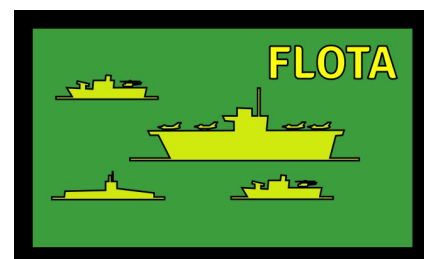
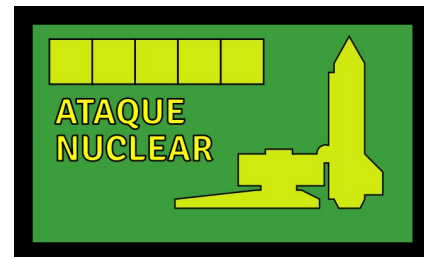
MEGA Interceptores – desarrollados usando tecnología alienígena capturada en las décadas del ‘40 y ‘50.

Superan a todas las armas de aire convencionales - aunque son muy escasos. Es lo mejor con que contamos para derribar platillos voladores.

Estas unidades son demasiado pequeñas para afectar a las flotas convencionales, unidades táctica o milicias, por lo que no se permite el combate entre las unidades convencionales y las avanzadas.

Su alcance es global, siendo capaz de cubrir cualquier parte del planeta desde su base.

MEGA Escuadrones – desarrollados usan-





do tecnología alienígena capturada en las décadas del '40 y '50.

Son equipos especializados, equipados con armadura personal, armas láser, etc. Pueden enfrentarse cara a cara con los alienígenas.

Son buenos contrarrestando “terror raids” y abducciones.

Estas unidades son demasiado pequeñas para afectar a las flotas convencionales, unidades táctica o milicias, por lo que no se permite el combate entre las unidades convencionales y las avanzadas.

Pueden ser desplazadas a cualquier punto dentro de la misma área continental (demarcadas por líneas gruesas de trazos rojos).

Agentes Especiales – los mejores agentes del mundo, con habilidades especiales. (Al estilo de James Bond).

No se pueden conseguir más a lo largo del juego, así que intente no perderlos. Son muy buenos para resistir la infiltración alienígena. También pueden ser usados para contra-infiltrar y quitar la influencia alienígena en un país.

También pueden apoyar acciones diplomáticas cuando no están cazando alienígenas infiltrados.



Base Fortificada – una base subterránea, especialmente construida como cuartel de los MEGA Escuadrones y los MEGA Interceptores. Tiene capacidad para seis MEGA unidades de ambos tipos. La base también cuenta con un laboratorio de ciencia avanzada para investigar material alienígena, y un taller de ingeniería para reparar o upgradear tus unidades.

La base está camuflada para evitar la observación espacial, y en una ubicación secreta, típicamente remota. Tiene sus propios puntos de defensa y, en caso de ser atacada, cualquier MEGA Escuadrón o MEGA Interceptores presentes en la base se suman para la defensa.



En términos del juego, escriba la ubicación de la base en el Tablero de País en la mesa del equipo. No podrá ser atacada a menos que primero sea detectada, ya sea por espionaje o reconocimiento exhaustivo.

RECURSOS

Fichas de Recursos

Cada nación cuenta con un número de Fichas de Recursos (FR) que han sido destinadas a combatir la Amenaza Alienígena.



Esto no solo representa dinero en efectivo, sino también actividad industrial, actividad intelectual, apoyo político, materia prima y otros fac-

tores. Las FR no pueden ser intercambiadas o transferidas entre equipos.

Cada equipo dispone de un número de FR que varía a medida que la opinión pública varía dentro de su país (ver debajo) – esto representa factores políticos que van más allá de tu control. Puede ser tu habilidad de conseguir recursos clandestinamente, o los límites impuestos a los gastos por tu proceso democrático, o simplemente cuánto se puede gastar.

Las FR se reparten en cada turno, siendo asignadas a cada casilla en el Tablero de País, o a las unidades del mapa principal, según se desee, al comienzo del turno.

Una vez ubicadas, no pueden ser movidas: Quedan ahí hasta que se resuelven sus acciones.



REPÚBLICA
ARGENTINA

MERCADO
GRIS

INVESTIGAR
UNA CARTA

LABORATORIO DE
INVESTIGACIÓN

REPARAR O
ACTUALIZAR
UNA UNIDAD

TALLER DE
INGENIERÍA

UBICACIÓN DE LA BASE:

OPERACIONES

DEFENSA DE LA BASE

RELACIONES PÚBLICAS
ACTIVIDAD EN MEDIOS

ACTIVIDAD EN
DIPLOMACIA

-1
TURNOS

CONSTRUCCIÓN DE MEGA UNIDADES

12345

UNIDADES DAÑADAS

UNIDADES ESTACIONADAS

VIGILEN LOS CIELOS

OPINIÓN PÚBLICA	RECURSOS DISPONIBLES
9	11
8	10
7	9
6	8
5	7
4	6
3	5
2	4
1	2

¡PÁNICO!
TU GOBIERNO SE HUNDE

USO DE RECURSOS

En esta sección se detallan las acciones posibles y su costo en Fichas de Recursos (FR).

OPERACIONES: MEGA Unidades

Se usa una FR por unidad MEGA o Actualizada, o por Agente en servicio activo (siendo usado en el mapa principal).

Esta FR debe acompañar a la unidad al mapa para indicar que su costo ha sido pagado.

Las unidades que no han sido desplegadas deben permanecer en tu Tablero de País, nunca en el mapa principal.

OPERACIONES: Fuerzas Terrestres Convencionales

Las Tropas y la Infantería permanecen en el mapa en todo momento. No cuestan FR para operar en territorio nacional.

Las Tropas no pueden moverse fuera del territorio nacional.

Las fichas de Infantería cuestan una FR por unidad por turno para desplegarse en el exterior, dentro de la misma Área Continental o tres FR para operar en un Área Continental distinta.

OPERACIONES: Flotas Convencionales

Las Flotas permanecen en el mapa en todo momento. Cuestan una FR por unidad por turno para desplegarse en el mar dentro de la misma

Área Continental, o dos FR para operar en otras Áreas Continentales.

OPERACIONES: Ataque Nuclear

Las fichas de Ataque Nuclear no se muestran en el mapa.

No tienen costo de FR al ser usadas, pero tienen un número limitado de ataques. (ver el Informe de País).

Investigación

Esto representa investigar una carta de tecnología que puede haber sido adquirida como resultado de una operación encubierta o militar. Esta carta se ubica en el Laboratorio de Investigaciones, en el Tablero de País. Tan sólo una carta a la vez puede ser investigada por laboratorio.

Cualquier cantidad de FR pueden ser asignadas a esto. Para obtener un éxito de investigación hay que tirar 1d6 por turno, y sacar el número de FR asignado o menos.

Muchas cartas tienen pre-requisitos, lo que significa que la investigación no podrá comenzar a menos que la tecnología pre-requerida haya sido investigada exitosamente. A veces las investigaciones previas exitosas pueden dar bonus.

Como resultado de investigar exitosamente una carta obtendrá un Reporte de Investigación. Estos reportes pueden ser copiados a los amigos y aliados libremente (El equipo de control dispone de copias) si se desea compartir o comerciar hallazgos tecnológicos con un aliado.

Construir: nuevas unidades

Construir nuevas Unidades Avanzadas (Escuadrones de Asalto o Interceptores) tarda normalmente 6 turnos, y requiere de una FR por turno mientras se construye.

Tan sólo una unidad de cualquier tipo puede estar siendo construida en la Zona de Construcción y Entrenamiento de tu base.

Los Agentes Especiales, Flotas, Infantería y Tropas no pueden ser contruidos en la escala de tiempo del juego. Sin embargo si pueden ser reparados.

Construir: Laboratorio de Investigación

Esto suma un laboratorio que te permite efectuar más investigaciones. Se construye en la misma ubicación de la base principal, o en cualquier ciudad elegida.

Cuesta 2 FR por turno, y lleva 2 turnos completar la construcción.

Construir: Taller de Ingeniería

Se construye en la misma ubicación de la base principal, o en cualquier ciudad elegida.

Cuesta 2 FR por turno, y lleva 2 turnos completar la construcción.

Construir: Fábrica

Esto suma a la capacidad de construir MEGA Unidades. Se construye en la misma ubicación de la base principal, o en cualquier ciudad elegida.

Cuesta 2 FR por turno, y lleva 2 turnos completar la construcción.

Taller de Ingeniería: Actualizaciones ULTRA

Esto permite usar los resultados de tus investigaciones que hayan tenido éxito para mejorar tus MEGA Unidades. Requiere el uso de un taller de ingeniería por unidad que sea actualizada.

Cualquier cantidad de FR pueden ser asignadas a esto. Para completar una actualización hay que tirar 1d6 por turno, y sacar el número de FR asignado o menos.

Taller de Ingeniería: Reparación de Unidades

Se requiere una FR para reparar una MEGA unidad (sin tirar dados). La reparación lleva un turno completo.

Sólo una unidad puede ser reparada por turno, y esto frena cualquier trabajo de actualización.

Actividad en los Medios

Hasta 3 FR (por turno) se pueden asignar a esto. Ver la sección Opinión Pública debajo.

Diplomacia con los Países no-jugadores

Cualquier cantidad de FR se pueden asignar a esto. Ver la sección Diplomacia debajo.

Reparar Infantería

Requiere un turno completo, y 2 FR por punto de impacto reparado. Las reparaciones solo se pueden realizar de a un punto de impacto por turno

por unidad.

Reparar Tropas

Requiere un turno completo, y 1 FR por punto de impacto reparado. Las reparaciones solo se pueden realizar de a un punto de impacto por turno por unidad.

Buscar ítems para la Investigación en el Mercado Gris

Hay que tirar 1d6 por turno, y sacar el número de FR asignado al Mercado Gris o menos.

Si la tirada tiene éxito, se levanta una carta de investigación al azar de la pila de Mercado Gris del tablero principal. Si el dado indica 6 (sin posibles modificadores) se considera como un FALLO automático.



INVESTIGACIONES

Toda la investigación puede ser re-dirigida al desarrollo comercial y/o económico, en vez del desarrollo gubernamental o militar.

Cualquier carta de ítem sin investigar puede ser intercambiado por beneficios no-militares en vez de investigarlo.

La carta se consume (los ítems son trasladados a laboratorios de investigación privados, o son desmantelados o vendidos a coleccionistas) y el equipo gana Fichas de Recursos Temporarios, equivalentes al doble del nivel de tecnología de la carta.

Estas fichas temporales son de color ROJO o AZUL. Las FR Temporarios se consumen al ser usadas. Pueden ser negociadas, transferidas o intercambiadas libremente.

También se pueden descartar tarjetas o ítems que ya han sido investigados. Esto produce una Ficha de Recursos Temporarios, independientemente del nivel de tecnología.

Las FR Temporarios pueden ser utilizadas en las mismas acciones que las FR normales, **excepto para Relaciones Publicas** (Actividad en los Medios)

Importante: No es posible guardar o "ahorrar" FR de un turno para otro. Excepto por las temporales, las FR entregadas deben ser asignadas y utilizadas en el turno; aquellas FR que no se asignen a nada, son basicamente recursos desperdiciados

OPINION PÚBLICA

El nivel de la Opinión Pública en un país es influenciada por los eventos del turno y por la cantidad de Fichas asignadas a mejorar la opinión pública. Este nivel afectará cómo funcionará tu presupuesto de FR: cuanto más infeliz esté el público menos recursos estarán disponibles.

Si la opinión pública baja por debajo de nivel 1, cundirá el pánico en el país, y su gobierno (es decir, los jugadores) se verán obligados a renunciar con deshonra. Esperemos que no necesiten averiguar que sucede tras eso.

La cuestión política clave que enfrentan todos los gobiernos, es mantener a las masas en la ignorancia con respecto a la amenaza alienígena. Dejar que este tema “Salga a la Luz” implica una desventaja de relaciones públicas, ya que la población reaccionará desfavorablemente. Esto es aún peor para el país que lo haga primero, ya que sufrirá una desventaja de relaciones públicas aún mayor que los que hagan después.

Nadie sabe cuáles pueden ser los beneficios (o no) de “Salir a la Luz” frente a la población.

AL FIN DE CADA TURNO SE DEBE HACER UNA TIRADA 1d6 de OPINIÓN PÚBLICA

La tirada se modifica por estos factores:

-1: Una o más acciones Alienígenas exitosas en tu país.

-6: Primera tirada tras haber sido la primera Nación en “Salir a la Luz”, haciendo pública la existencia de una Amenaza Alienígena.

-3: En el turno la existencia de la amenaza alienígena se hizo pública

-2: Uno o más terror raids con éxito en una ciudad nacional

-1: Terror raids con éxito en una ciudad de un aliado

+1: Cada operación nacional militar exitosa contra los Alienígenas en este turno

+1: Cada Ficha de Recuso asignada a la Opinión Pública

Puntaje Final

7 o más: La Opinión Pública sube un nivel

1 a 6: Sin cambios en la Opinión Pública

Cero o menos: La Opinión Pública baja un nivel

-4 o menos: La Opinión Pública baja dos niveles

El equipo de Control podrá también variar el puntaje de un país de acuerdo a cómo se desarrollen sus actividades en el escenario mundial.

Medidor de Paranoia Global

Junto al mapa principal habrá un Medidor de Paranoia Global.

Este representa el efecto acumulativo sobre la población mundial, de las crisis mal manejadas, de las catás-

trofes y de la actividad alienígena.

Si el Medidor de Paranoia Global alcanza el fin de la escala, la humanidad entera caerá en un estado de Pánico Globalizado.

Se supone que esto es Algo Muy Malo, por lo que esperamos que sean capaces de evitarlo.

DIPLOMACIA

Los países en el mapa no son sólo espacios vacíos esperando a ser ocupados. Cualquier acción en un país extranjero requerirá el uso de la diplomacia, o el arriesgar hacerse de enemigos. La diplomacia debe enfocarse en un País No Jugador (NPC) específico. Hay dos acciones posibles:

OPCION 1. Lograr que el país sea un aliado formal.

Éxito significa que puedes enviar unidades de tierra al país para pelear contra los aliens (o contra los humanos llegado el caso).

OPCION 2. Lograr que el país reconozca la amenaza y se defiendan ellos mismos contra la Infiltración Alienígena.

Esto les dará un modificador (bonus)

contra la actividad alienígena. Obtienen un marcador de “Defendido”.



Tirar 1d6 y obtener el número de Fichas de Recursos (FR) -o menos- que estén asignados a la Diplomacia, usando los siguientes modificadores de tirada:

Siempre se debe asignar al menos una FR para intentar esta tirada.

Si el dado indica 6 (sin posibles modificadores) se considera como un FALLO automático.

+3: El país ya ha sido infiltrado por Alienígenas

+1: Un Agente Humano Hostil actúa en tu contra

+2: El país es hostil, o aliado a un país hostil

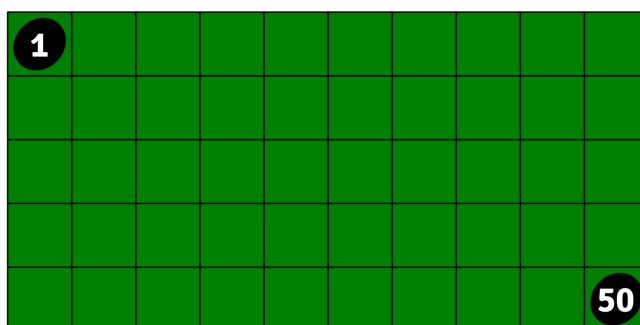
-1: El país es aliado de uno de tus aliados

-1: El país comparte fronteras con el tuyo

-2: Un agente tuyo ya está en el país

El equipo de Control puede cambiar estos modificadores para reflejar el estado general del Indicador de Paranoia Global o la situación política actual.

MEDIDOR DE PARANOIA GLOBAL



VIGILEN LOS CIELOS



INTERCEPTACIÓN

Un MEGA Interceptor puede interceptar un platillo volador en cualquier parte del mundo.

Un MEGA Escuadrón no puede atacar a los platillos, porque pelea desde tierra – tan solo puede interceptar otras actividades alienígenas como Terror Raids y Abducciones.

La infiltración alienígena sólo puede ser neutralizada con Agentes pre-posicionados.

MEGA Interceptores

Si hay un Platillo acercándose, se pueden desplegar MEGA Interceptores para interceptarlo.

Para esto se mueve el interceptor hacia el platillo en el mapa, y se levanta una carta de interceptación:

Mirar la sección “Interceptación?”

VIGILEN LOS CIELOS

¿INTERCEPTACIÓN?

Mega:	SÍ
Ultra:	SÍ
Infantería:	NO
Milicia:	NO

DAÑADO

Usando Mega Escuadron:

+1

Carta de Tecnología extra.

5

(tus interceptores no serán “ULTRA” al comienzo del juego, así que ignora esa parte por ahora).

Si el resultado es SI, la interceptación es exitosa.

Si la carta dice DAÑADO, entonces tu interceptor ha sido dañado en el ataque.

Si el objetivo era un señuelo, el equipo de control te lo informará. En tal caso, la interceptación no habrá tenido valor alguno y no se obtiene nada.

Si la acción de interceptar un platillo fue exitosa, los alienígenas tienen que levantar una carta de daño de su pila. El resultado puede ser “derribado” y en ese caso se requiere un MEGA Escuadrón para recuperarlo.

Si no es recuperado en el mismo turno, los restos se pierden (lo recuperan caza-recompensas, o carroñeros de corporaciones). Cualquier Carta de Tecnología generada como resultado no se recupera, sino que va a parar a mano de Coleccionistas Privados (pila de cartas Mercado Gris).

Si la interceptación no tuvo éxito, el platillo continúa con su misión original – que puede ser neutralizada con MEGA Escuadrones o Infantería.

En caso que varios MEGA Interceptores de diferentes países tengan la intención de interceptar, la prioridad la tiene el más proximo: Los que estén en la misma área continental que el platillo tiene prioridad sobre los que están en otra. Si hay mas de un interceptor en el área continental del platillo, tiene prioridad el que esté en el mismo país o más cerca.

Cabe aclarar que las intercepciones (sean por aire con Interceptor o por tierra con Escuadron o Infanteria) solo pueden intentarse una vez; si no hay intercepción, los alienígenas llevan a cabo sus planes. No pueden ser "reinterceptados" en el mismo turno.

MEGA Escuadrones e Infantería

Si hay un "terror raid" en una ciudad o una abducción al alcance de un MEGA Escuadrón, o en la misma zona de país que una ficha de Infantería, entonces se puede intentar intervenir.

Primero hay que levantar una carta de Intercepción, como en la sección anterior:

Luego hay que mirar la sección "Intercepción?" (tus Escuadrones no serán "ULTRA" al comienzo del juego, así que ignorá esa parte por ahora).

Si el resultado es SI, la misión tiene éxito, y los alienígenas deben levantar una de sus cartas de daño. Si el

objetivo era un señuelo, el equipo de control te lo informará.

Si la carta dice DAÑADO, entonces tu unidad ha sido dañada en el ataque sólo si era un "terror raid". Los "abduction raids" no dañan a las unidades.

Sólo si hay un MEGA Escuadrón involucrado en el asalto existe la chance de obtener una o más Cartas de Tecnología – el equipo de Control las asigna en estos casos.

Si la carta indica "+ Carta tecnología extra" se obtiene una carta más.

En cambio, si una ficha de Infantería se encargó del asalto, cualquier Carta de Tecnología generada no se recupera, sino que va a parar a mano de Coleccionistas Privados (que se representa como la pila de cartas del Mercado Gris).



Operaciones			
	propio país	continente	mundo
Agente secreto	1 Ficha de Recursos (FR)		
MEGA escuadrón			
MEGA interceptor			
Tropas	sin FR	no puede	
Infantería		1 FR	3 FR
Flotas			2 FR
Ataque nuclear	sin FR		

Investigar una carta	1d6 sacando menos que FR + bonus
Actividad en Medios	FR para tirada de opinión pública
Actividad en Diplomacia	1d6 sacando menos que FR 6=fallo automático
Mercado gris	

Construir unidades	MEGA escuadrón o interceptor	6 turnos
Construir Laboratorio	2 turnos, 2 FR por turno	
Construir Taller		
Construir Fábrica		

Taller: reparar MEGA	una FR, sin dados	
Taller: actualizar	1d6, sacando menos que FR	
Reparar infantería	2 FR por daño	Cada turno, un daño por ficha
Reparar tropas	1 FR por daño	

Modificadores Tirada Opinión Pública	
-1	Una o más acciones alienígenas exitosas en tu país
-6	Tu nación salió a la luz este turno
-3	Otra nación salió a la luz este turno
-2	Uno o más terror raids con éxito en una ciudad tuya
-1	Terror raids con éxito en ciudad de un aliado
+1	Cada operación exitosa contra los aliens
+1	Cada FR asignada a opinión pública

Resultado 1d6 + modificadores	
7 o más	sube un nivel
1 a 6	igual
Cero o menos	baja un nivel
-4 o menos	baja dos niveles

Modificadores Tirada de Diplomacia	
+3	País infiltrado por aliens
+1	Agente humano hostil en contra
+2	País hostil o aliado de un hostil
-1	País aliado de tus aliados
-1	País fronterizo con el tuyo
-2	Agente tuyo en el país

VIGILEN LOS
CIELOS

FAQ:

Lo primero y más importante: ¿A qué vienen los aliens a la tierra? ¿Cuál es su objetivo? ¿Es una invasión? ¿Vienen en son de paz?

Ah, esa es la cuestión... ¿Quién sabe? Solo dispones de la información que figura en las Instrucciones Nacionales de tu país. Quizás alguna otra nación disponga de más información; quizás puedan averiguar más durante el transcurso del juego... pero por el momento, no se sabe nada más.

Ok, entonces lo segundo: ¿Cómo gano este juego? ¿Qué tengo que hacer?

Los megajuegos no son como un juego de tablero en el que gana el que más puntos obtiene. Por su elemento de role-playing, son más parecidos a la vida misma. Se “gana” cumpliendo los objetivos que tu equipo/nación tenga, sí, pero también se ha ganado si al final del juego uno siente que las cosas “le han salido bien” y que pudo hacer lo que se propuso durante la partida. Y por sobre todo, se gana si la experiencia resultó asquerosamente divertida y todos han pasado una tarde del carajo.

No estoy seguro de haber entendido bien todas las reglas o mecánicas del juego. ¿Qué puedo hacer?

Es por demás aconsejable tener muy bien leído el Manual de Humanos (o Manual de Aliens, según corresponda). El manual no despeja todas las dudas pero ayuda mucho. Cualquier inquietud adicional puede resolverse preguntando al equipo de Control en la reunión previa al comienzo del juego, o en los días previos al juego (por mail o Whatsapp). Pero no te preocupes, también se aprende sobre la marcha.

¿Es posible no utilizar algunas Fichas de Recursos (FR) en un turno, guardarlas, y utilizarlas en turnos posteriores?

No, no es posible. Las Fichas de Recursos que no se asignan a alguna acción (Operaciones, Diplomacia, Defensa, RRPP, etc) en el turno, simplemente se pierden.

La única excepción, son las fichas de recursos temporales (color rojo o azul): éstas sí pueden guardarse y ser utilizadas en cualquier momento del juego.

Mi país destinó FR para colaborar con recursos en una crisis de la ONU. Sin embargo, al final terminaron no usándose esos recursos para la crisis. ¿Podemos guardar esas FR en una especie de “fondo de reserva” de la ONU, para ser utilizadas en crisis posteriores?

No, las fichas que no se utilicen finalmente para colaborar en la crisis, se pierden. No es posible armar un fondo de reserva.

Soy Jefe de Científicos de mi nación. ¿En qué momento del turno se supone que haga las acciones posibles (investigar una carta, construir una nueva unidad, comprar tecnología en el mercado gris, etc)?

Las acciones (y tiradas) de ciencia se llevan a cabo durante la fase operativa del turno: mientras los líderes militares están en el mapa mundial y los embajadores están en la ONU, los líderes científicos realizarán las acciones y tiradas de Ciencia en su mesa nacional. Control de Ciencia pasará por las mesas nacionales a tal fin.

¿Sirve de algo ir caracterizado/vestido de acuerdo a mi rol de Presidente / Científico / Embajador / Alien / etc?

¡Por supuesto! No solo es parte del jugar bien el juego y ayuda a la inmersividad, sino que además es siempre muy valorado por Control y Prensa. Y por sobre todo, es divertido.

Todos los turnos el Comandante o Ministro de Defensa de cada país asiste al mapa. ¿Puede asistir algun otro jugador del mismo país?

No. Solo los comandantes/ministros de defensa de cada país pueden asistir al mapa. Todo lo que sucede en el mismo debe luego ser compartido con el Presidente y demás compañeros al final del turno.

¿Está permitido espiar las mesas de otras naciones?

No está permitido tocar ningún material que se encuentre en las mesas de las naciones. Dicho esto: escuchar una conversación cercana, o echar un vistazo al pasar cuando uno está reunido con otros mandatarios, no está prohibido y es válido. Por tanto, se recomienda a los jugadores ser cautelosos con el material que dejan a la vista (como reportes, documentos) y estar atentos a quién(es) pueda(n) estar escuchando, al mantener una conversación.

Soy un jugador humano. ¿Puedo interactuar con los jugadores Alien cuando éstos están en la sala o en el mapa? Mi nación desea comunicarse con los alienígenas...

En líneas generales, no directamente. Es bastante raro que un jugador Alien esté en la sala, excepto cuando asisten al mapa. Y cuando un jugador Alien está en el mapa, no “está” ahí realmente; solo está para hacer despliegue de unidades si así lo planearon.

Sin embargo, la comunicación con los aliens es posible: simplemente tiene las dificultades y requisitos esperables: primero hay que hacer contacto, luego está la barrera idiomática....

Me anoté tarde y quedé en lista de espera. ¿Qué pasa en esos casos?

Si querés asegurarte un lugar como titular, confirmá vía mail cuanto antes para que te agreguemos a la lista de suplentes, y en cuanto algún jugador cancele su participación vamos a repartir las vacantes a los suplentes, en orden “de llegada”. Si no, aprendete las reglas y vení igual, que todos los suplentes juegan.

El día del evento vamos a dar a los suplentes los roles de los ausentes o el de Director de Inteligencia o Vicepresidente de algún país -a discreción del equipo de Control-, con el objetivo de balancear el juego.

¿Qué hace el Director de Inteligencia?

El Director de Inteligencia está encargado de los agentes especiales. Vamos a publicar un manual de esto muy pronto. También podés mirar el video de YouTube con instrucciones que pasamos junto a la inscripción.

¿Qué hace el Vicepresidente?

El Vicepresidente funciona de forma similar al Presidente, coordinando la labor del equipo, negociando con otros mandatarios y dando entrevistas a la prensa.