

OLEAJE ANÓMALO

BASE CENTRAL (3 JUGADORES)

1 ENSAMBLAR DROIDE = +1 DROIDE



2 PROCESAR MINERAL



3 RECOLECTAR MINERAL = 1d6 M



PROCESAR MINERALES



PUNTOS DE VICTORIA ADICIONALES

+1 PV x

+1 PV x

FUGA DE OXÍGENO

OLA DE METEORITOS

AL PUNTUAR EN LA RONDA FINAL EDIFICIOS CON RESISTENCIA

○ ● ● = -1PV

*"No los vi venir. Se llevaron todo, hasta el aire que respiramos."
- Jefe de mantenimiento".*

BASE CENTRAL (2 JUGADORES)

1 ENSAMBLAR DROIDE = +1 DROIDE



2 PROCESAR MINERAL



3 RECOLECTAR MINERAL = 1d6 M



PROTOCOLO DE SEGURIDAD

1 RESISTIR EL IMPACTO
LANZAR LOS DADOS DE DESASTRE.
- 1d6 de INTENSIDAD
(1, 2, 3 y 4 = 1 PUNTO DE DAÑO)
(5 y 6 = 2 PUNTOS DE DAÑO)
- 1d6 de SECTOR
(1, 4 = PISO 1)
(2, 5 = PISO 2)
(3, 6 = PISO 3)

2 ANALIZAR LA SITUACIÓN.
(REVELAR EL EFECTO DE LA CARTA OLA DE DESASTRE).

3 ASIGNAR MISIONES A LOS DROIDES.

4 RESOLVER MISIONES

5 EJECUTAR REPARACIONES

DESTRUCCIÓN EN LAS MINAS

OLA DE METEORITOS

AL RECOGER MINERALES

-1

*"Cayó del cielo, y luego nos cayó el cielo encima."
- Droide minero".*

CALOR CÓSMICO

OLA DE METEORITOS

AL PUNTUAR EN LA RONDA FINAL EDIFICIOS CON RESISTENCIA

○ ● ● = -1PV

○ ○ ● = -2PV

*"Incluso siendo pequeños su calor nos asfixió."
- Colono desafortunado".*

OLEAJE ANÓMALO

HUNDIMIENTO FORZOSO

OLA DE TERREMOTOS

REFORZAR UN PISO
CUESTA UN MINERAL
PROCESADO MÁS



"Era lógico que esto pasaría. Tarde o temprano íbamos a caer.
- Droide pesimista".

CHISPAS ELECTROMAGNÉTICO

OLA DE TORMENTA GEOMAGNÉTICA

AL PUNTUAR EN
LA RONDA FINAL
○ ● ● = -1PV
○ ○ ● = -2PV
EN EL PISO 1

"Fue horrible. Nos perdimos la mejor parte.
- Droide flojo".

DESCARGA ELECTROMAGNÉTICA

OLA DE TORMENTA GEOMAGNÉTICA

AL PUNTUAR EN
LA RONDA FINAL
○ ● ● = -1PV
○ ○ ● = -2PV
EN EL PISO 2

"Es imposible hacer eso en la oscuridad total.
- Droide estresado".

PROTOCOLO DE SEGURIDAD

- 1 RESISTIR EL IMPACTO
LANZAR LOS DADOS DE DESASTRE.
- 1d6 de INTENSIDAD
(1, 2, 3 y 4 = 1 PUNTO DE DAÑO)
(5 y 6 = 2 PUNTOS DE DAÑO)
- 1d6 de SECTOR
(1, 4 = PISO 1)
(2, 5 = PISO 2)
(3, 6 = PISO 3)
- 2 ANALIZAR LA SITUACIÓN.
(REVELAR EL EFECTO DE LA CARTA OLA DE DESASTRE).
- 3 ASIGNAR MISIONES A LOS DROIDES.
- 4 RESOLVER MISIONES
- 5 EJECUTAR REPARACIONES

RUTA MINERA COLAPSA

OLA DE TERREMOTOS

AL RECOGER
MINERALES



"Acceso bloqueado, por todos lados.
- Droide minero".

FISURA Y FUEGO

OLA DE TERREMOTOS

PERDIDA DE
DROIDES



"Las probabilidades de que esto ocurra son de 1,345,566 a 1.
- Colono desafortunado".

PULSO ELECTROMAGNÉTICO

OLA DE TORMENTA GEOMAGNÉTICA

AL PUNTUAR EN
LA RONDA FINAL
○ ● ● = -1PV
○ ○ ● = -2PV
EN EL PISO 3

"Para cada desastre que pasó estuvimos listos. Esta vez perdimos.
- Droide destruido".

PROTOCOLO DE SEGURIDAD

- 1 RESISTIR EL IMPACTO
LANZAR LOS DADOS DE DESASTRE.
- 1d6 de INTENSIDAD
(1, 2, 3 y 4 = 1 PUNTO DE DAÑO)
(5 y 6 = 2 PUNTOS DE DAÑO)
- 1d6 de SECTOR
(1, 4 = PISO 1)
(2, 5 = PISO 2)
(3, 6 = PISO 3)
- 2 ANALIZAR LA SITUACIÓN.
(REVELAR EL EFECTO DE LA CARTA OLA DE DESASTRE).
- 3 ASIGNAR MISIONES A LOS DROIDES.
- 4 RESOLVER MISIONES
- 5 EJECUTAR REPARACIONES

OLEAJE ANÓMALO

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 12

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 12

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 04

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 08

COSTE DE REPARACIÓN

Resistencia ●●●

PUNTOS DE VICTORIA: 12

OLEAJE ANÓMALO

Three panels of a 3D isometric cityscape. The scene features a large pink sphere in the sky, a lightning bolt striking a building, and a smaller pink sphere on a ledge. The city is composed of various colored blocks and structures.

Panel 1: COSTE DE REPARACIÓN (1 icon), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 02

Panel 2: COSTE DE REPARACIÓN (2 icons), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 04

Panel 3: COSTE DE REPARACIÓN (3 icons), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 08

Three panels of a 3D isometric cityscape. The scene features a large blue sphere in the sky, a lightning bolt striking a building, and a smaller blue sphere on a ledge. The city is composed of various colored blocks and structures.

Panel 1: COSTE DE REPARACIÓN (1 icon), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 02

Panel 2: COSTE DE REPARACIÓN (2 icons), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 04

Panel 3: COSTE DE REPARACIÓN (3 icons), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 08

Three panels of a 3D isometric cityscape. The scene features a large green sphere in the sky, a lightning bolt striking a building, and a smaller green sphere on a ledge. The city is composed of various colored blocks and structures.

Panel 1: COSTE DE REPARACIÓN (1 icon), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 02

Panel 2: COSTE DE REPARACIÓN (2 icons), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 04

Panel 3: COSTE DE REPARACIÓN (3 icons), Resistencia ●●, PUNTOS DE VICTORIA: 08

OLEAJE ANÓMALO

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 01

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 02

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 04

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 01

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 02

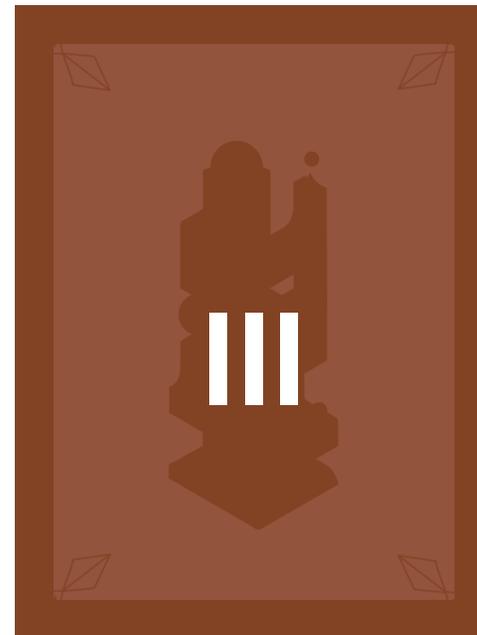
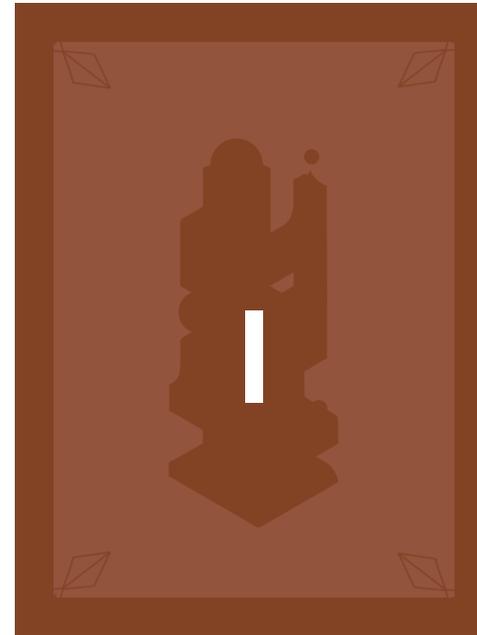
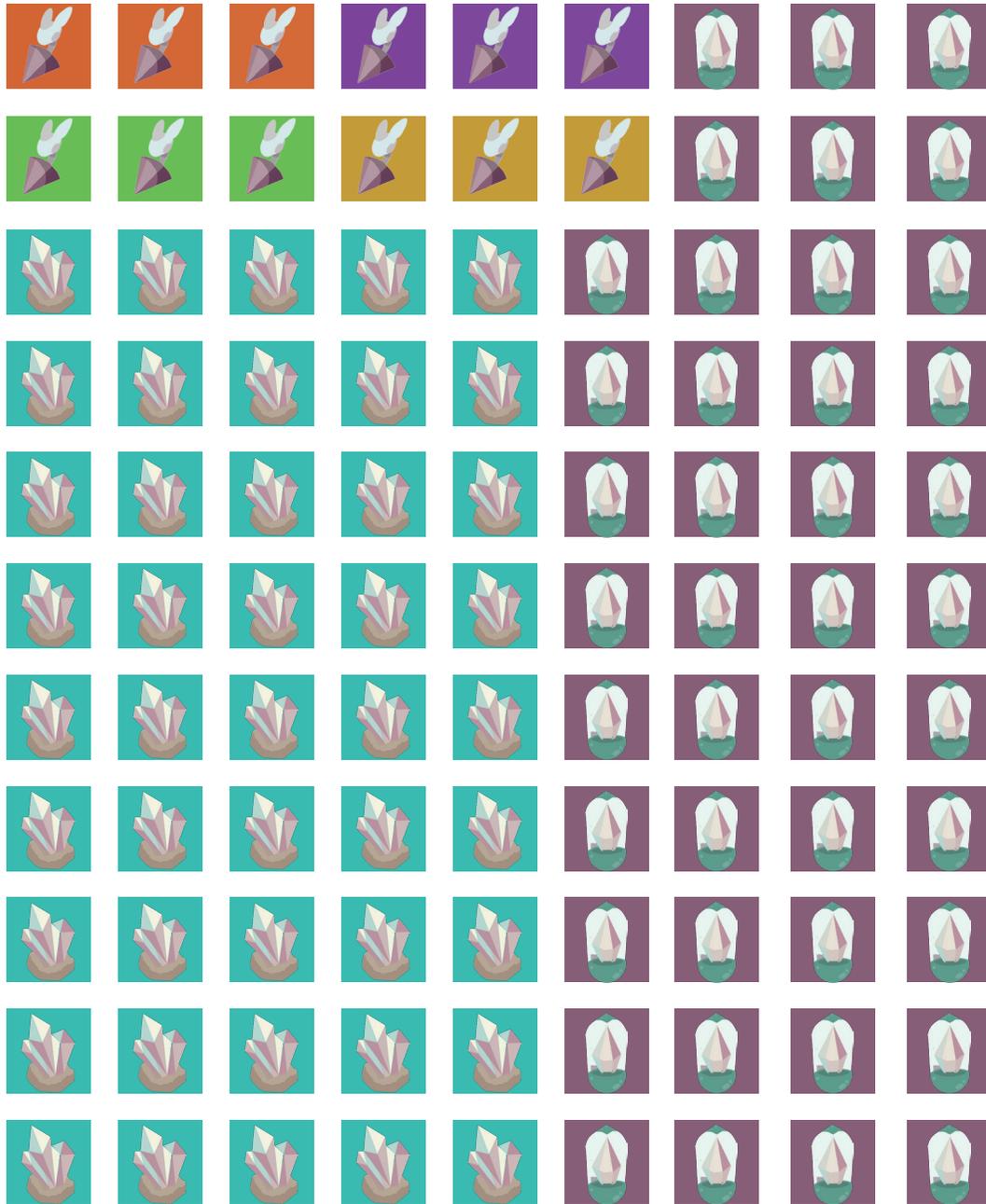
Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 04

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 01

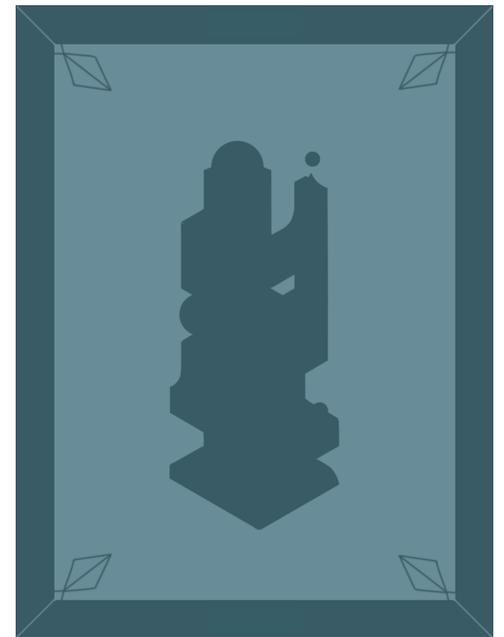
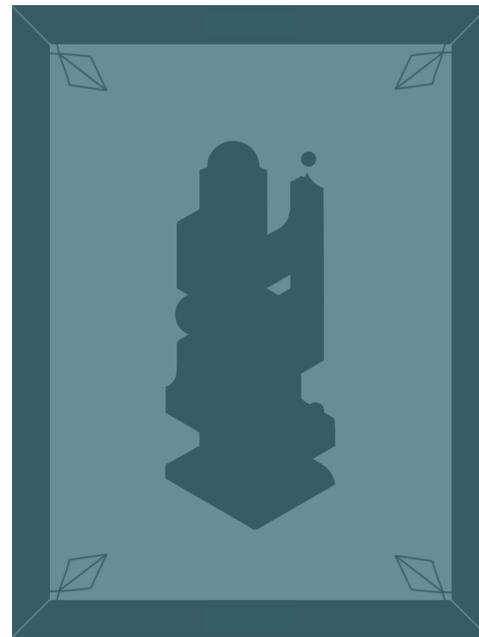
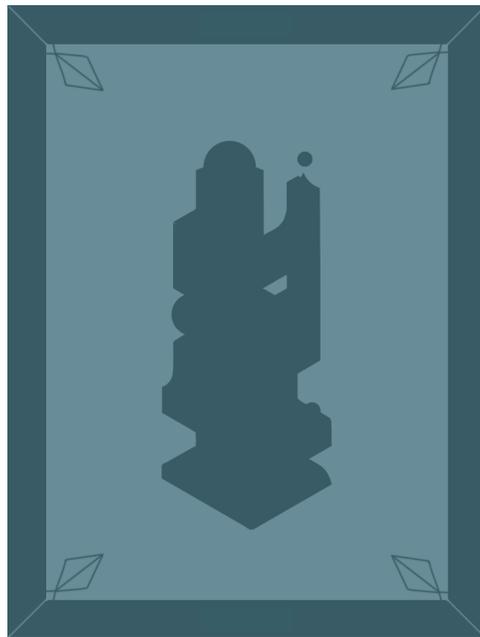
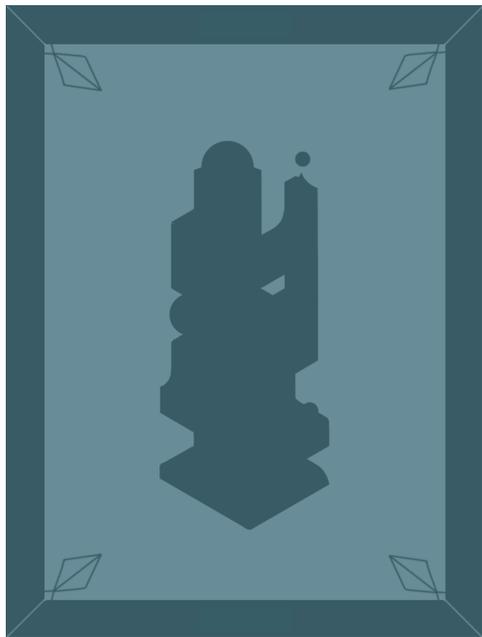
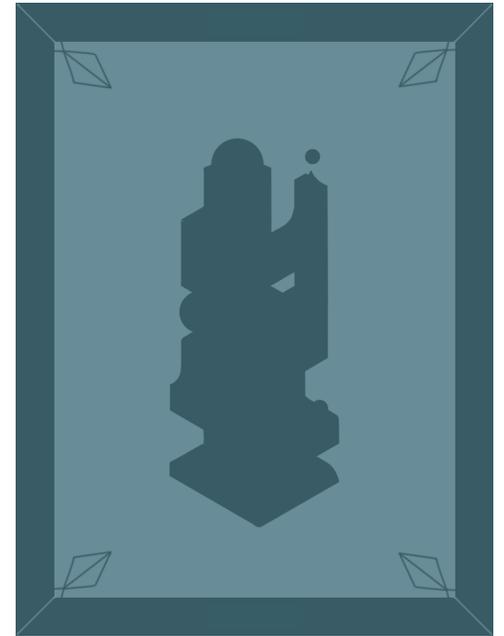
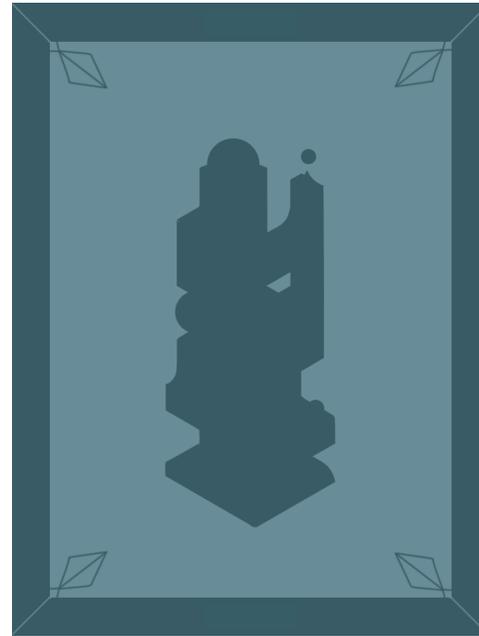
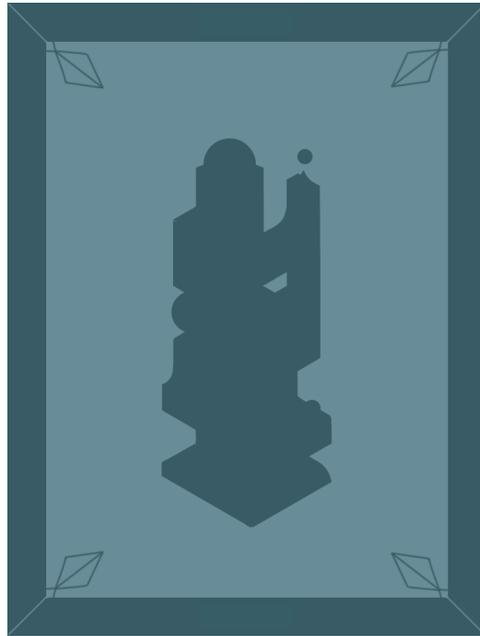
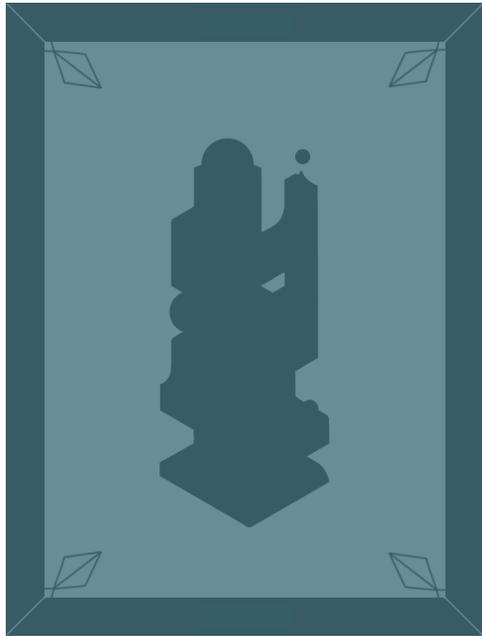
Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 02

Resistencia ● COSTE DE REPARACIÓN ● PUNTOS DE VICTORIA: 04

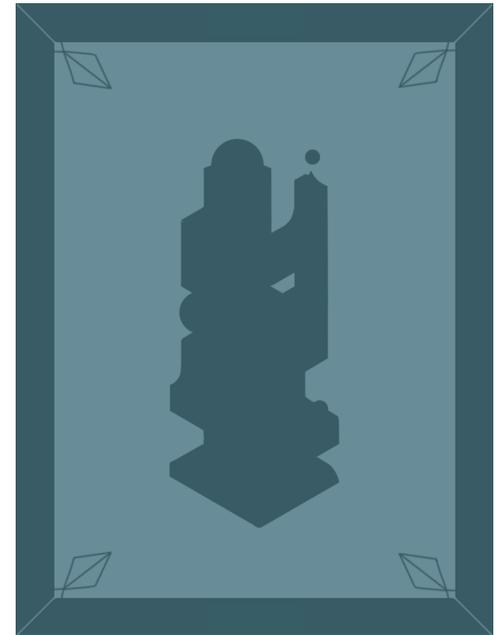
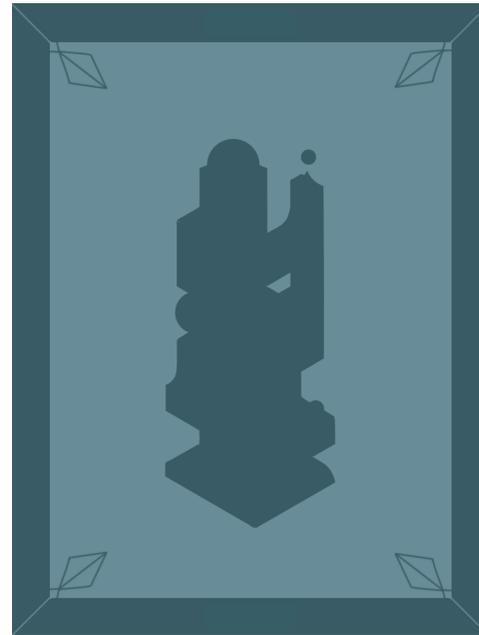
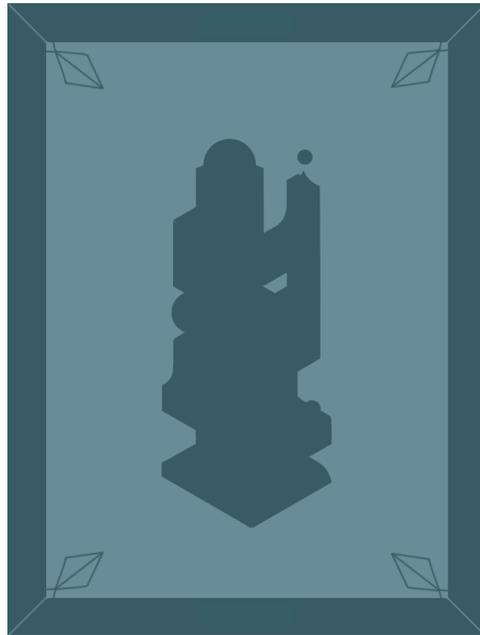
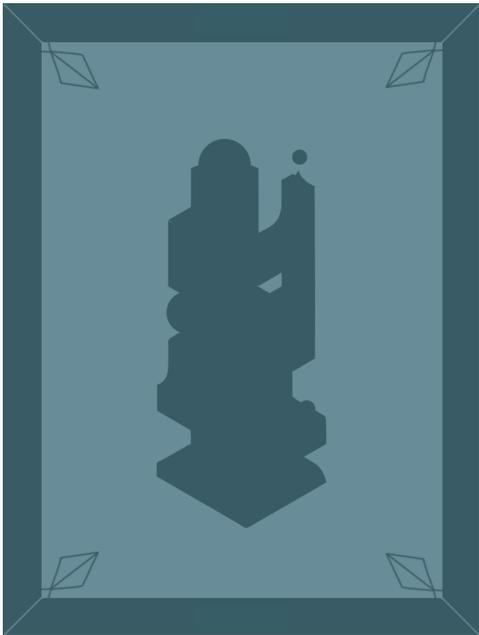
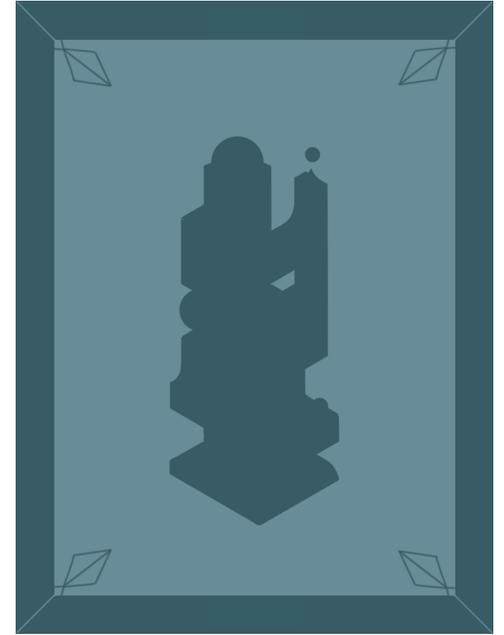
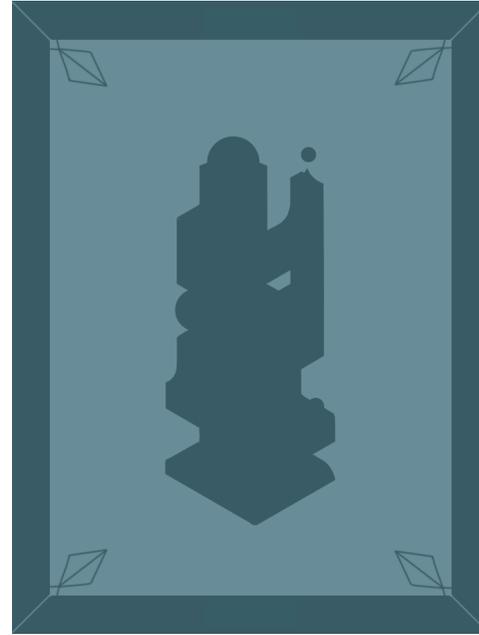
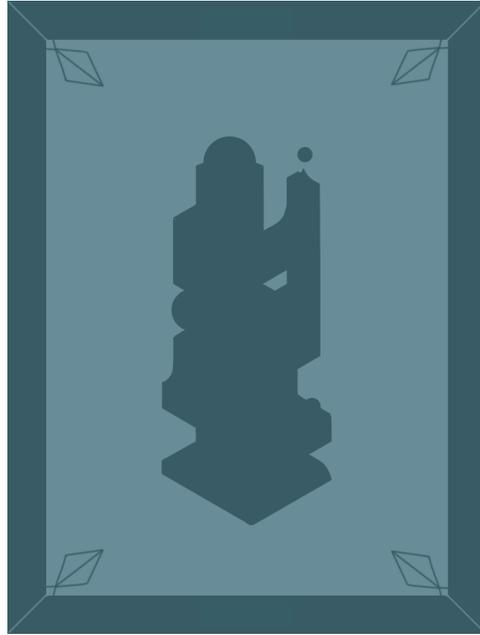
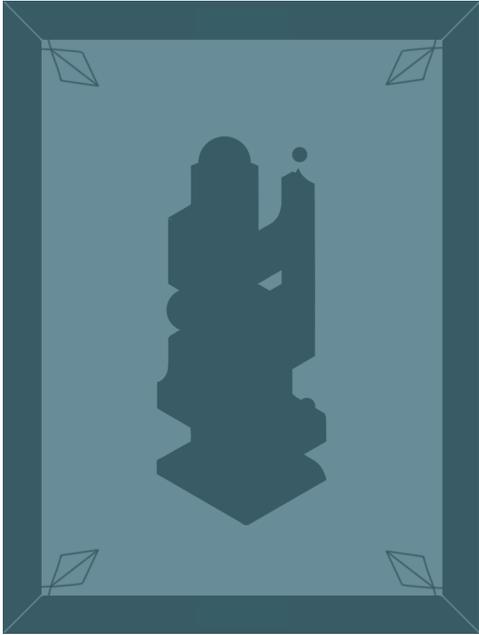
OLEAJE ANÓMALO



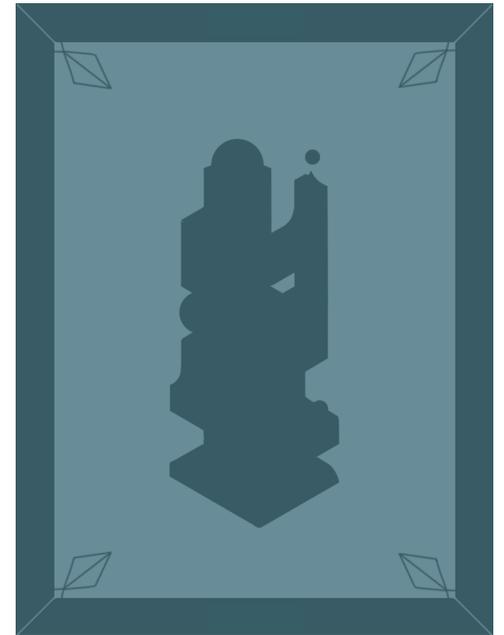
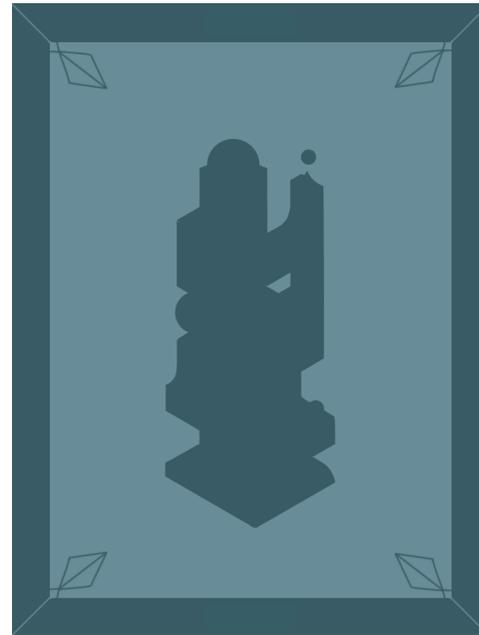
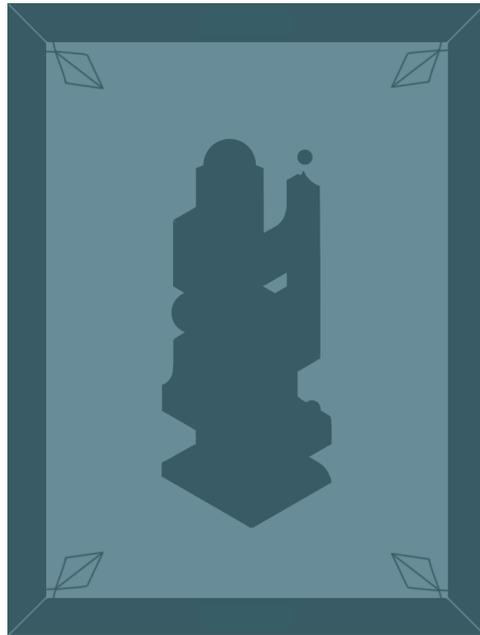
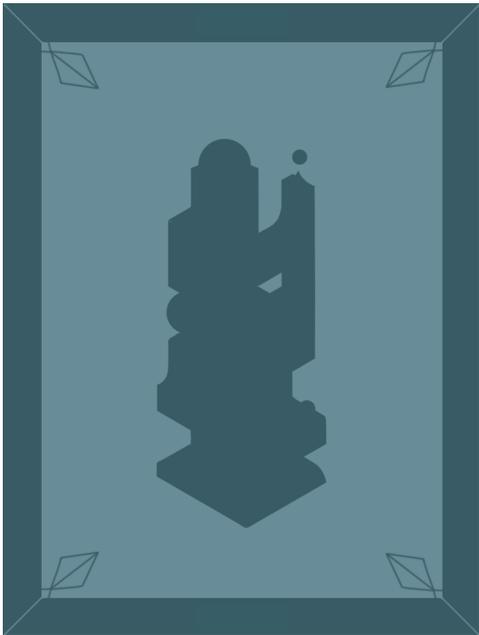
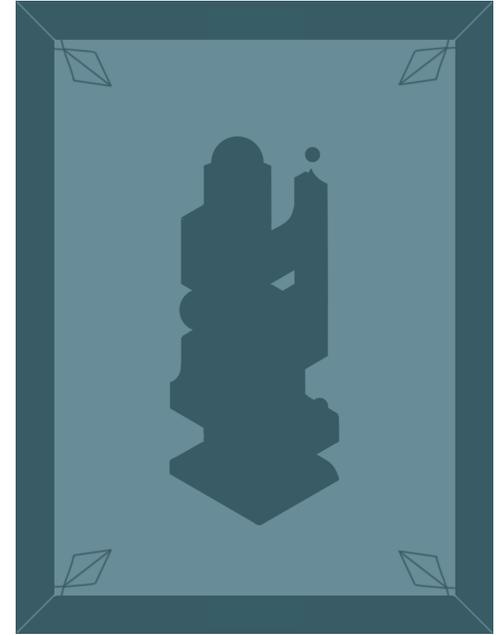
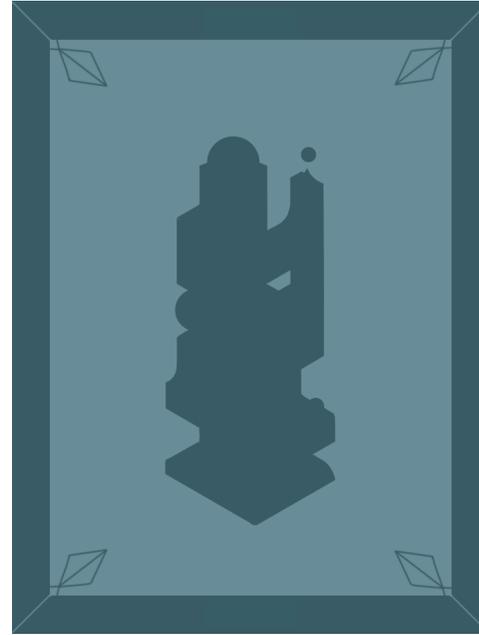
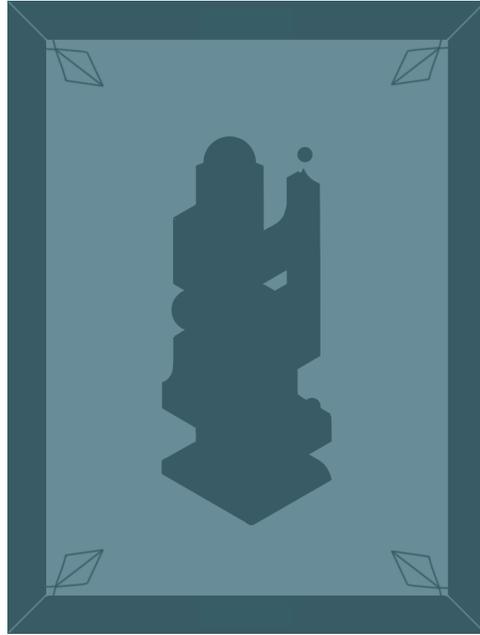
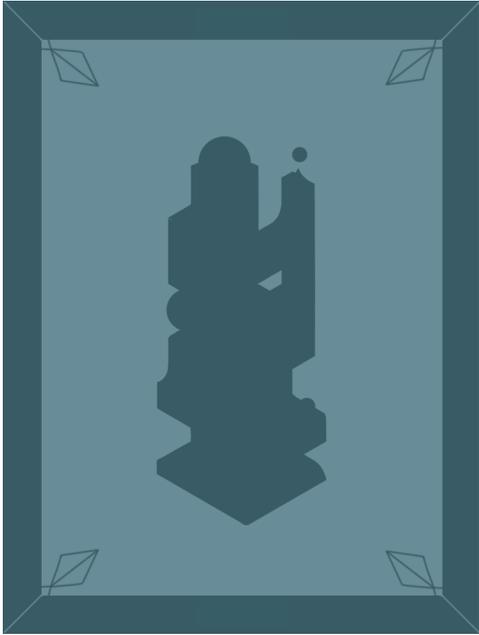
OLEAJE ANÓMALO



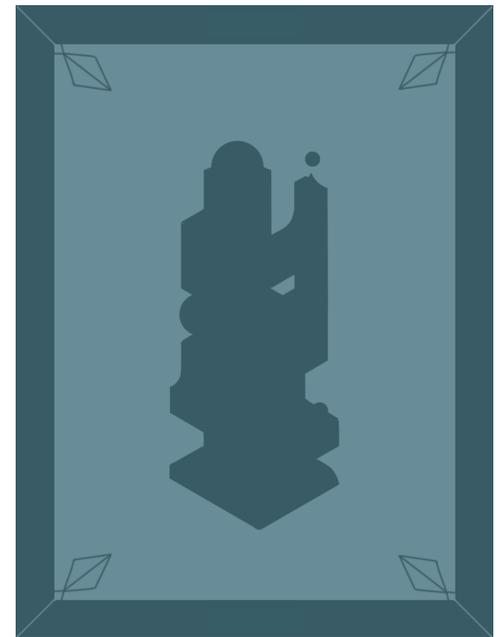
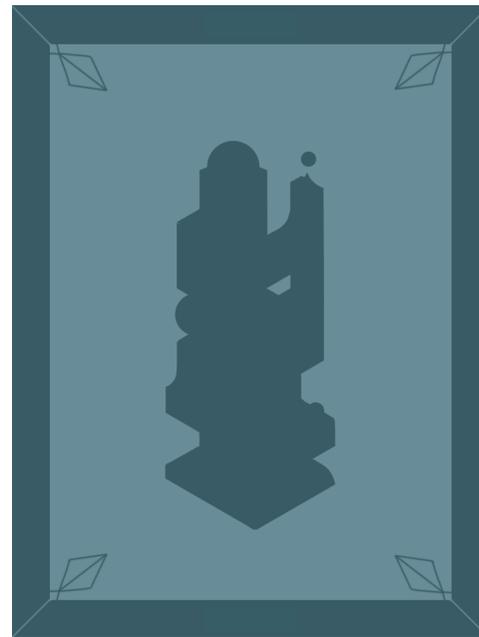
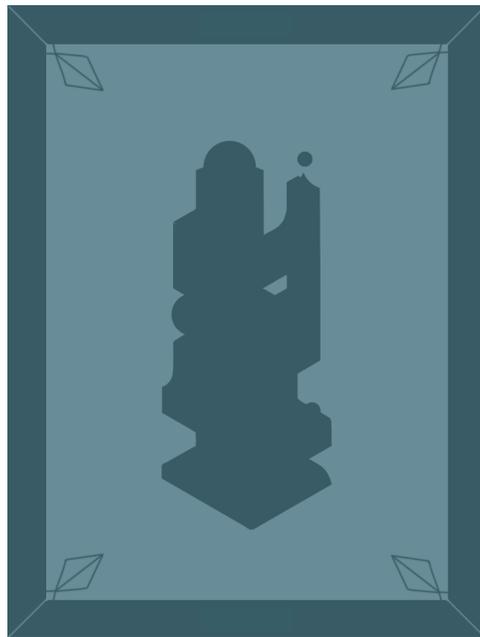
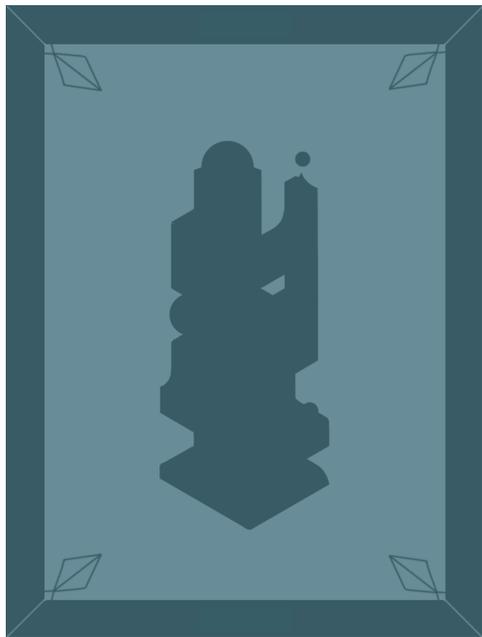
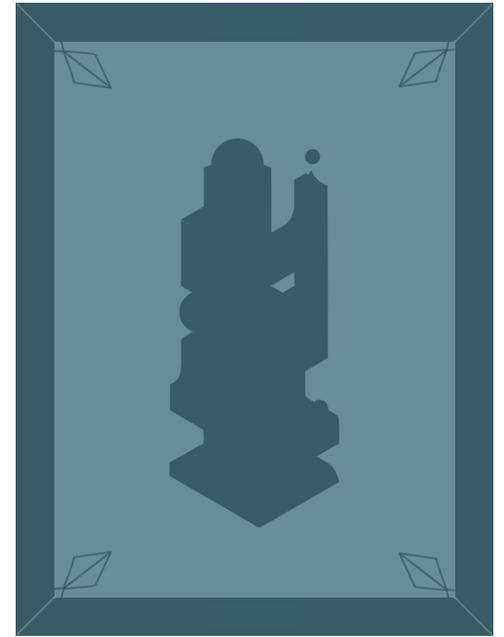
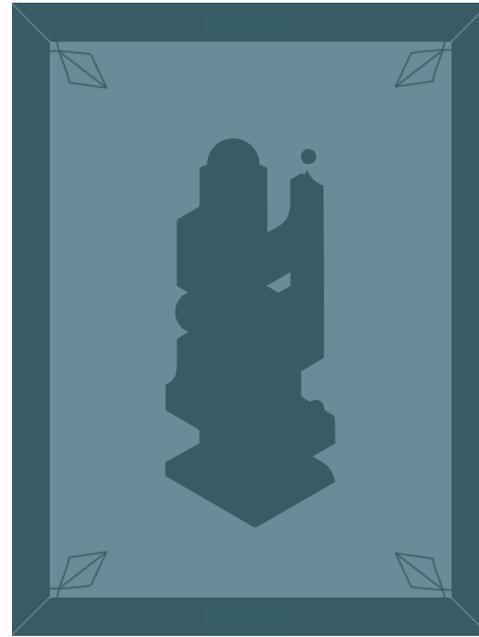
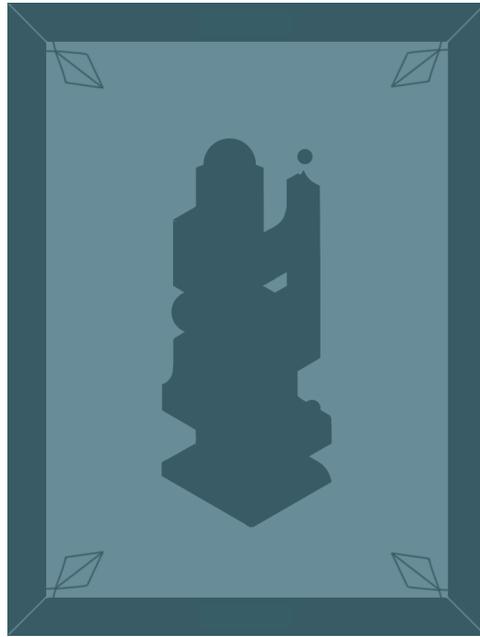
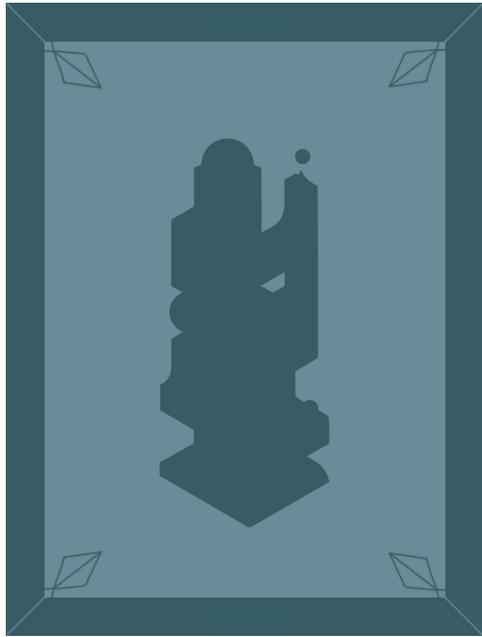
OLEAJE ANÓMALO



OLEAJE ANÓMALO



OLEAJE ANÓMALO



OLEAJE ANÓMALO

