

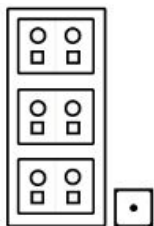


Si en la tirada tenemos 2 dados con el mismo resultado, podremos dar valor a 2 casillas y el tercer será el que utilicemos para construir. No se tachará pues ninguna casilla de cuenta atrás a no ser que el resultado de ese tercer dado no corresponda con ninguna casilla a la que hayamos dado valor y no podamos por tanto construir ninguna casilla. Tenemos también la opción de utilizar los dados de modo habitual, dando valor a una casilla, tachando todas las correspondientes a otro dado y por último marcando una casilla de la barra de cuenta atrás.

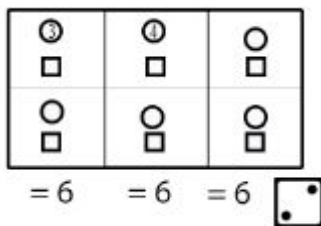
Si en la tirada tenemos el mismo resultado en los 3 dados, pasamos directamente a tachar una casilla de la barra de cuenta atrás de la nave a la que corresponda ese número.

Una vez hemos consumido una barra de cuenta atrás restante, si el dado sobrante es de ese número, elegiremos otra barra de tiempo en la cual tachar una casilla. Del mismo modo, si completamos una nave, tampoco podremos tachar casillas de su barra de tiempo. Y escogeremos otra barra de tiempo en la cual tachar una casilla.

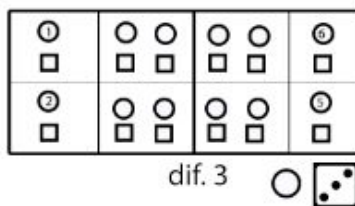
### LAS NAVES EN CONSTRUCCIÓN:



Los rectángulos agrupados en parejas deben tener el mismo número. Al finalizar la fase 1, cada pareja completada suma 1 punto de acción a la nave en la fase 2.



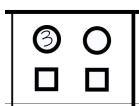
Cada columna de casillas agrupadas en vertical debe sumar 6. Si durante la fase 1 completas una columna, obtienes 2 puntos de acción para la fase 2, si completas 2 columnas, obtienes 5 puntos de acción para la fase 2, si completas todas las columnas obtienes 10 puntos de acción para la fase 2.



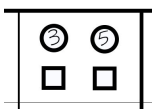
Esta nave es especialmente importante, porque es la que define cuántas tiradas vas a poder hacer en la siguiente fase, así que prestale especial atención. La diferencia entre la suma de las 4 casillas de la izquierda y de las cuatro casillas de la derecha no puede ser mayor que 3. En las cuatro casillas centrales no encontramos un círculo y un cuadrado sino 2 de cada. Esto es porque tienes 2 oportunidades para asignarles un valor. No obstante, solo puedes tachar uno de los 2 cuadrados y montar así la casilla.

Del mismo modo, una vez construida una casilla no puedes emplear el otro círculo para asignar el valor de un dado.

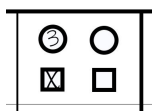
Ejemplos:



Habiendo ya dado un valor a esta casilla. Podemos o bien construir la casilla al utilizar una tirada de un 3 o bien añadirle otro número.



Si hacemos esto, la casilla queda sin construir. Sólo necesitaremos marcar uno de los dos valores para completar la construcción de esta casilla más adelante.



Si en lugar de esto, tachamos la primera casilla a la que le hemos dado valor, la casilla queda construida pero no podremos dar valor a la segunda







