

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

MANUAL DE REGRAS

Space Alert é um jogo cooperativo de sobrevivência. Os jogadores interpretam uma tripulação de exploradores espaciais enviada através do hiperespaço para estudar um setor perigoso da galáxia.

A espaçonave mapeia automaticamente o setor em 10 minutos. A tarefa da tripulação é defender a nave até a missão terminar. Se tiverem êxito, a nave retornará com informações valiosas. Se não conseguirem... hora de treinar uma nova tripulação.

Space Alert não é um jogo de tabuleiro comum. Os jogadores não competem entre si. Eles cooperam para vencer o desafio apresentado pelo jogo. A dificuldade do desafio pode ser determinada pelos próprios jogadores. Completar as missões mais difíceis exige um trabalho em equipe perfeito.

O jogo contém dois folhetos: este manual de regras e o guia "Exploração espacial em sete lições".

Comecem pelo guia. Foi criado para ensiná-los a jogar e apresentar o clima do jogo. A maneira como organizamos o guia é resultado da nossa experiência ensinando Space Alert a inúmeros grupos de jogadores. O conteúdo foi organizado de acordo com a complexidade, para que os iniciantes possam se concentrar nos conceitos básicos antes de aprenderem as regras mais avançadas.

Este manual é uma apresentação breve das regras, organizadas segundo a sequência normal da partida. Depois de aprenderem a jogar com o guia, consultem o manual de regras quando precisarem de informações específicas. As cartas de ameaça mais complicadas são explicadas no apêndice.

Observação importante

Este jogo contém um CD com faixas de áudio no formato mp3. Não se trata de um mero extra para criar o clima: o áudio desempenha um papel crucial no jogo. Recomendamos o uso de um tocador de mp3/CD com alto-falantes. Vocês também podem baixar as faixas no site www.czechgames.com.

Se não tiverem alto-falantes, podem usar fones de ouvido. Nesse caso, o jogador com os fones terá de se responsabilizar por passar as informações ao grupo.

Se vocês não tiverem como reproduzir o áudio, designem um jogador para ser o controlador do tempo. É possível jogar com as cartas de roteiro, que o controlador do tempo terá de ler nos instantes especificados. A versão para imprimir dessas cartas pode ser baixada em www.czechgames.com. O controlador do tempo não joga, mas é uma boa função para alguém que já domina Space Alert e está ajudando novos jogadores a aprendê-lo.

1. PREPARAÇÃO

As regras normais preveem partidas com quatro ou cinco jogadores. As regras para jogar com menos pessoas são fornecidas no capítulo 5.

Escolham um nível de dificuldade para as ameaças comuns: mais baixo (cartas com símbolos brancos), mais alto (cartas com símbolos amarelos) ou aleatório (um misto dos dois tipos). Formem o baralho das ameaças externas comuns e o baralho das ameaças internas comuns com esse nível de dificuldade.



Ameaças externas comuns.



Ameaças internas comuns.

Escolham um nível de dificuldade para as ameaças graves e formem o baralho das ameaças externas graves e o das ameaças internas graves. O nível de dificuldade das ameaças graves pode ser diferente daquele escolhido para as ameaças comuns, mas o baralho das ameaças internas e o das ameaças externas devem ter o mesmo nível.



Ameaças externas graves.



Ameaças internas graves.

Escolham as cores. Escolham os jogadores que vão interpretar o capitão, o oficial de comunicações e o chefe de segurança. É possível um jogador acumular funções.

Montem os tabuleiros de acordo com a ilustração da página a seguir.

Escolham uma faixa de áudio. Se a partida for para valer (missão), escolham uma das oito faixas da pasta de missões do CD.

Oficial de comunicações.



Maço já embaralhado das ameaças externas comuns.

Maço já embaralhado das ameaças externas graves.



2 conjuntos de 8 fichas poligonais numeradas (para as ameaças).



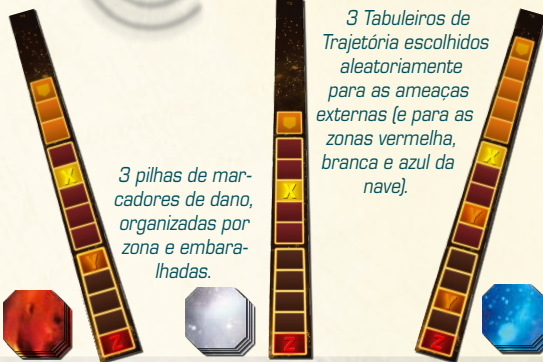
Tabuleiro da espaçonave.

(Descrição detalhada na p. 3)

Maço das cartas de ação



Tela superior do computador.



3 pilhas de marcadores de dano, organizadas por zona e embaralhadas.

3 Tabuleiros de Trajetória escolhidos aleatoriamente para as ameaças externas (e para as zonas vermelha, branca e azul da nave).



Tabuleiro de Trajetória escolhido aleatoriamente para as ameaças internas.

Tela inferior do computador.



Marcador de andamento da missão.



Tabuleiro de Andamento da Missão (lado avançado para cima).



Reserva.

Cubos vermelhos de dano.

Cubos verdes de energia.

Cubos brancos e pretos para os parâmetros variáveis das ameaças.

Segunda fase.

Terceira fase.

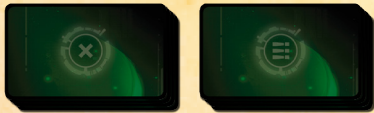
Primeira fase.

Tabuleiros de ação.

Cartas de ação já distribuídas, provenientes de um maço embaralhado (5 por fase).

Carta de ação heroica que substitui uma das cartas de ação da primeira fase.

Chefe de segurança.



Maço já embaralhado das ameaças internas comuns.

Maço já embaralhado das ameaças internas graves.



Fichas das ameaças internas.



2. RODADA DE AÇÃO

Reproduzam a faixa de áudio ou comecem a ler a carta de roteiro.

Peguem as 5 cartas de ação da primeira fase. Vocês não podem mostrar suas cartas para os colegas, mas é permitido conversar a respeito delas. Vocês planejam suas ações na primeira fase colocando as cartas com a face para baixo nas casas 1-3 de seus respectivos tabuleiros de ação.

Carta de ação.



Metade da ação: aciona um sistema ou emite uma ordem para o pelotão de robôs de combate.

Metade da movimentação: esquerda, direita ou mudança de convés.



Ações planejadas: movimentação no turno 1, nada no turno 2, uma ação no turno 3.

Vocês podem baixar as cartas com uma ou outra das metades para cima e, pelo verso da carta, dá para ver se foi a metade da ação ou a da movimentação que ficou na parte superior. A Ação do Jogador no turno em questão será determinada pela metade da carta que estiver para cima. A metade de baixo não surtirá efeito algum. Se nenhuma carta for colocada na casa correspondente ao turno, o jogador em questão não agirá nesse turno.

Apesar de planejar as ações de uma fase, vocês poderão trocar as cartas por outras ou mudá-las de lugar a qualquer momento, desde que seja antes do fim da fase. Vocês encerram a primeira fase ao pegar as cartas da segunda (e juntá-las às cartas que ainda sobraram da primeira fase).

Apesar de pegar as cartas da segunda fase, vocês começam a planejar as ações dos turnos 4-7. Vocês podem dar uma olhada em suas respectivas cartas da primeira fase, mas não vão mais poder trocá-las por outras nem mudá-las de lugar.

Vocês podem planejar as ações da segunda fase até apanharem as cartas da terceira. E, com isso, começa a terceira fase, durante a qual vocês vão planejar as ações 8-12 até o fim da rodada de ação.

As cartas de ação heroica também apresentam a metade da movimentação e a metade da ação. São usadas da mesma maneira.

Durante a rodada de ação, vocês podem usar os tabuleiros e os componentes para mostrar o que estão pensando em fazer, mas somente as ações planejadas afetarão a partida.

2.1 NOTIFICAÇÕES DO COMPUTADOR

Alerta. Atividade inimiga detectada. Favor iniciar primeira fase.

Indica o começo da rodada de ação.

Instante T+1 (2, 3 etc.). Ameaça. (Ameaça grave.) Zona vermelha (branca, azul). Repetindo...

O oficial de comunicações pega a primeira carta do baralho das ameaças externas comuns (ou graves), coloca-a com a face para cima ao lado do Tabuleiro de Trajetória correspondente à zona especificada e atribui à carta uma ficha poligonal com o número correspondente ao instante mencionado pelo computador.

Instante T+1 (2, 3 etc.). Ameaça interna. (Ameaça interna grave.) Repetindo...

O chefe de segurança pega a primeira carta do baralho das ameaças internas comuns (ou graves), coloca-a com a face para cima ao lado do Tabuleiro de Trajetória das ameaças internas e atribui à carta uma ficha poligonal com o número correspondente ao instante mencionado pelo computador.

Confirmação pendente: ...

A notificação precedida por essas palavras se aplica às partidas com cinco jogadores. Se houver menos jogadores do que isso, podem ignorá-la.

Dados a caminho. Repetindo...

Cada jogador pode comprar uma nova carta do baralho de cartas de ação.

Transferência de dados. Repetindo. Transferência de dados em cinco, quatro, três, dois, um, <bipe>. Transferência de dados completada.

Cada jogador pode dar uma carta para um dos colegas. A carta tem de passar de uma mão para outra antes do bipe. As ações heroicas não podem ser transferidas.

Sistema de comunicação inoperante... Comunicações restauradas.

No intervalo entre essas duas notificações, os jogadores não podem se comunicar.

Primeira (Segunda) fase termina em um minuto.

Primeira (Segunda) fase termina em vinte segundos.

Primeira (Segunda) fase termina em cinco, quatro, três, dois, um. Primeira (Segunda) fase terminada. Iniciar segunda (terceira) fase.

Anunciado o fim de uma fase, vocês não podem mais planejar as ações da fase que terminou. Peguem as cartas da nova fase (se já não o tiverem feito) e comecem a planejar as ações que nela vão ocorrer.

Vocês podem terminar a fase na qual estão trabalhando e começar a fase seguinte antes mesmo dessas notificações, independentemente do que os colegas estejam fazendo.

Operação termina em um minuto.

Operação termina em vinte segundos.

Operação termina em cinco, quatro, três, dois, um. Missão completada. Saltando para o hiperespaço.

E, com isso, termina a rodada de ação. Os jogadores também podem decidir terminar essa rodada a qualquer momento depois da notificação de encerramento da segunda fase.

3. RODADA (RONDA) DE RESOLUÇÃO

Devolvam os componentes às posições iniciais mostradas na preparação.

Usem a carta de roteiro para conferir se o oficial de comunicações e o chefe de segurança atribuíram às cartas de ameaça as trajetórias e os números corretos. Corrijam possíveis erros, acrescentando as ameaças que faltaram.

No Tabuleiro de Andamento da Missão, avancem o marcador correspondente etapa por etapa e resolvam cada uma delas.

Zona vermelha **Zona branca** **Zona azul**

Interceptadores:
Alcance [1],
Potência 3 ou 1.

Computador:
Início: [3 marcadores de manutenção do computador].

Ponte:
Início: miniaturas na estação branca superior.

Canhão laser de grosso calibre:
Alcance [3], Potência 4 [central 5].

Escudo:
Capacidade máxima 2 [central 3],
Início: [1 cubo de energia em cada escudo].

Depósito dos robôs de combate:
Início: [robôs de combate deitados nos dois depósitos].

Gravilevador

Canhão laser de pequeno calibre:
Alcance [3], Potência 2,
Início: [1 cubo de energia amarelo na unidade de alimentação].

Reator lateral:
Capacidade máxima 3,
Início: [2 cubos de energia em cada reator lateral].

Foguetes:
Início: [3 miniaturas de foguetes].

Rota dos foguetes:
Alcance [2],
Potência 3.

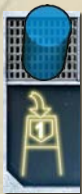
Janelas panorâmicas:
Início: [3 marcadores de confirmação visual].

Canhão de pulsos:
Alcance [2], Potência 1.

Reator central:
Capacidade máxima 5,
Início: [3 cubos de energia],
[3 cápsulas de combustível ao lado do reator].

Convés superior **Estação vermelha superior** **Estação branca superior** **Estação azul superior**

Convés inferior **Estação vermelha inferior** **Estação branca inferior** **Estação azul inferior**



3.1 SURGE UMA AMEAÇA

Se houver uma carta de ameaça com o número indicado, coloquem uma segunda ficha com o mesmo número na primeira casa do Tabuleiro de Trajetória da ameaça.

No caso de uma ameaça externa, a ficha representa sua posição. No caso de uma ameaça interna, a ficha serve para monitorar seu progresso.

Ameaça interna - Pane
(indicada por ou).



Pontos de vida (número de consertos necessários).

Estação afetada.

Panes.

Ameaça interna - Invasor
(indicado por ou .



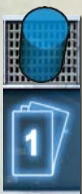
Pontos de vida.

Estação inicial.

o invasor *contra-ataca*,
 o invasor *não contra-ataca*.

No caso de uma pane, usem uma ficha oval com a letra correspondente para cobrir a letra do sistema afetado na estação indicada (façam isso para cada sistema afetado se mais de um for especificado).

No caso de um invasor, coloquem a ficha oval com a ilustração do invasor na estação inicial indicada.



3.2 AÇÕES DOS JOGADORES

Os jogadores revelam suas respectivas ações no turno em questão. (É recomendável virar as cartas da esquerda para a direita, de modo que a metade escolhida para ficar na parte de cima continue nessa posição.) Os jogadores realizam suas ações em sequência, a começar pelo capitão e seguindo no sentido horário.

Percebendo que jogaram mal uma carta, colocando-a de cabeça para baixo ou confundindo as setas vermelha e azul, vocês podem dizer: "Ops, tropecei". Vocês realizam a ação que queriam, e não a ação mostrada na carta que foi mal jogada, mas a ação do seu próximo turno será atrasada.

Por ação atrasada, entendam: a carta planejada, se houver uma, se desloca para o turno imediatamente posterior. Se houver outra carta ali, ela também será deslocada para o turno posterior e assim por diante, até o jogador passar uma carta para uma casa vazia ou chegar à sua última ação. Se for necessário deslocar a ação do último turno, ela sairá do tabuleiro e o jogador não terá como realizá-la.



Setas azuis e vermelhas: O jogador passa sua miniatura pela porta e entra na estação adjacente que estiver na direção indicada. A miniatura não muda de convés. Se já estiver na zona da nave de cor idêntica à da seta, a miniatura não sairá do lugar.



Uso do gravlevador: O jogador move sua miniatura para a estação adjacente que estiver no outro convés, sem mudar de zona.

Se o gravlevador que une as duas estações estiver danificado ou se um colega tiver usado esse mesmo gravlevador no mesmo turno, a miniatura vai se mover mesmo assim, mas a Ação do Jogador no turno seguinte será atrasada.



Acionamento ou conserto do sistema: Aciona ou conserta o sistema indicado na estação onde se encontra a miniatura.

Se o sistema estiver em pane (indicada pela ficha oval), a ação será de conserto. Coloquem um cubo vermelho sobre a carta da pane. Se a carta agora tiver cubos vermelhos em quantidade igual ou superior ao seu número de pontos de vida, a pane estará consertada. Nesse caso, entreguem a carta ao capitão e removam sua ficha do Tabuleiro de Trajetória das ameaças internas; também removam do tabuleiro da espaçonave a(s) ficha(s) oval(is) correspondente(s).

Se não for possível consertar a pane (porque esta já realizou sua ação Z, como veremos mais adiante), a Ação do Jogador não surtirá efeito.

Se o sistema sofrer várias panes, a ação de conserto afetará a pane reparável que tiver a ficha de número mais baixo (mesmo se o sistema também sofrer uma pane irreparável). A ficha oval só será removida se todas as panes que afetam o sistema forem consertadas.

Se o sistema estiver funcionando (sem ficha oval), a ação indicará que este foi acionado. A ação corresponde a um disparo da arma localizada na estação pertinente. A ação corresponde a uma transferência de energia. A ação tem um efeito específico em cada estação.



Disparar um canhão laser de grosso calibre ou o canhão de pulsos: Passem 1 cubo de energia verde do reator da zona correspondente para a arma a ser disparada, indicando que ela foi acionada. Se não houver cubos no reator ou se a arma já tiver um cubo, a ação não surtirá efeito.



Disparar um canhão laser de pequeno calibre: Passem para a arma o cubo amarelo da unidade de alimentação que fica logo abaixo do canhão, indicando seu acionamento. Se alguém já tiver feito isso no mesmo turno, a ação não surtirá efeito.



Transferir energia para o escudo: Passem cubos verdes do reator para o escudo da mesma zona até este atingir sua capacidade máxima. Não havendo cubos verdes suficientes para carregá-lo, movam todos os que estiverem disponíveis.



Transferir energia para o reator lateral: Passem cubos verdes do reator central para o reator lateral até este atingir sua capacidade máxima. Não havendo cubos verdes suficientes para carregá-lo, movam todos os que estiverem disponíveis.



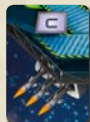
Reabastecer o reator central: Devolvam uma cápsula de combustível à reserva. Passem cubos verdes da reserva para o reator central até este atingir sua capacidade máxima. Se não houver mais cápsulas de combustível, a ação não surtirá efeito.



Fazer a manutenção do computador: Passem um dos cubos do computador da ponte para a casa Verificação da Manutenção do Computador correspondente à etapa Ações dos Jogadores atual no Tabuleiro de Andamento da Missão.



Se já houver um cubo ali, a ação não surtirá efeito.



Lançar um foguete: Passem uma miniatura de foguete desta estação para a primeira casa da rota dos foguetes. Não havendo mais foguetes na estação ou estando a casa ocupada, a ação não surtirá efeito.



Ativar ou reativar um pelotão de robôs de combate: Se não estiver liderando um pelotão de robôs de combate, o jogador pegará a miniatura do pelotão deitada no depósito da estação pertinente e a colocará em pé ao lado de sua própria miniatura. Até o fim da partida, a miniatura dos robôs de combate seguirá a do jogador aonde ela for. Se o pelotão de robôs de combate da estação pertinente já tiver sido ativado, a ação não surtirá efeito.

Se já estiver liderando um pelotão incapacitado de robôs de combate (deitado ao lado de sua miniatura), o jogador colocará a miniatura dos robôs em pé. Os robôs de combate serão reativados.

Se o jogador estiver liderando um pelotão ativo de robôs de combate, a ação não surtirá efeito.



Sair com os interceptadores: Se estiver liderando um pelotão ativo de robôs de combate, o jogador moverá sua miniatura e a dos robôs para o espaço sideral fora da nave. Se o jogador não tiver um pelotão de robôs de combate, se estiver liderando um pelotão incapacitado ou se a miniatura de um colega já estiver no espaço sideral, a ação não surtirá efeito.

O jogador que está no espaço sideral não se encontra em nenhuma estação ou zona da nave. As ações e efeitos das ameaças que nocauteiam, atrasam ou afetam de alguma outra maneira os jogadores a bordo não se aplicam ao jogador que está do lado de fora. O jogador que está no espaço também fica imune aos atrasos provocados pela falta de manutenção do computador.

Os interceptadores vão atacar as ameaças no mesmo turno em que decolarem.

Atacar com os interceptadores em turnos subsequentes: Se o jogador começar o turno no espaço sideral, sua única ação válida será . Essa ação mantém o jogador no espaço e desfere mais um ataque dos interceptadores. Se não realizar ação alguma, o jogador (e seu pelotão de robôs de combate) voltará para a estação vermelha superior da nave. Qualquer outra ação (que não) ou movimentação será atrasada. (A ação atrasada é deslocada um turno adiante, criando uma casa de "ação nenhuma" para indicar que o jogador está voltando do espaço).




Fazer a confirmação visual: No fim da etapa Ações dos Jogadores, passem um dos cubos da janela para a casa numerada do Tabuleiro de Andamento da Missão que corresponda à fase atual e ao número de jogadores que fizeram a confirmação visual neste turno.

Se já houver um cubo numa casa de número mais baixo, desloquem-no para a nova casa em vez de retirar um novo cubo do tabuleiro da espaçonave. Se já houver um cubo na casa que deveria receber um ou numa casa de número mais alto, a confirmação visual não surtirá efeito.



Atacar com o pelotão de robôs de combate: Se o jogador estiver liderando um pelotão ativo de robôs de combate numa determinada estação, os robôs vão atacar o invasor que estiver nessa mesma estação. Coloquem um cubo vermelho sobre a carta do invasor. Quando tiver uma quantidade de cubos vermelhos maior ou igual a seu número

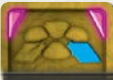
de pontos de vida, o invasor será destruído. Entreguem a carta ao capitão, removam do Tabuleiro de Trajetória as ameaças internas e a ficha numerada do invasor e removam do tabuleiro da espaçonave a ficha oval do invasor.



Se tiver o símbolo , o invasor vai retaliar. O pelotão de robôs de combate do jogador ficará incapacitado. Deitem a miniatura dos robôs ao lado da miniatura do jogador. Eles continuarão seguindo a miniatura do jogador.



Se houver mais de um invasor na estação pertinente, o pelotão de robôs de combate atacará aquele que tiver a ficha numerada de valor mais baixo.

Se o jogador estiver liderando um pelotão incapacitado de robôs de combate, se não estiver liderando pelotão algum ou se não houver invasores na estação pertinente, a ação não surtirá efeito.




Atacar com os interceptadores: Se o jogador estiver liderando um pelotão ativo de robôs de combate, esta ação vai mantê-lo no espaço, como já foi explicado.


 **Movimentação heroica:** O jogador moverá sua miniatura para a estação indicada, independentemente de quantas outras estações e gravilevadores danificados estiverem no caminho.

 **Disparo heroico:** O jogador dispara a arma da estação onde se encontra de acordo com as regras para a realização da ação . Neste turno, a arma vai somar +1 à sua potência e o bônus se aplica até mesmo ao canhão de pulsos.

 **Transferência de energia heroica:** O jogador transfere energia de acordo com as regras para a realização da ação . Se, com isso, pelo menos um cubo de energia for transferido, acrescentem mais um cubo da reserva ao sistema que receber a energia. Pode ser que, com isso, o reator ou escudo exceda sua capacidade máxima. Vale a mesma coisa para o reabastecimento do reator central.

Conserto heroico: Se a carta for usada como ação de conserto, a pane receberá 2 cubos vermelhos, e não 1.



 **Ataque heroico dos robôs de combate:** Os robôs de combate atacam um invasor de acordo com as regras da ação . Mesmo se o invasor retaliar , os robôs de combate não ficarão incapacitados.

No espaço sideral, os interceptadores atacam de acordo com as regras da ação , somando +1 à sua potência.

3.3 AVALIAÇÃO DE DANO


Nesta etapa, calcula-se o dano causado às ameaças externas. As ameaças internas já foram tratadas na etapa Ações dos Jogadores. Nenhuma regra desta seção se aplica às ameaças internas nem a seu Tabuleiro de Trajetória.

Todos os canhões que tiverem um cubo verde ou amarelo causam dano. O foguete que estiver na segunda casa da rota dos foguetes causará dano.


(O foguete disparado num determinado turno só causará dano no turno seguinte.) Os interceptadores não causam dano se houver um jogador no espaço sideral. (Os interceptadores atacam no turno em que decolam por meio da ação , e, nos turnos subsequentes, quando já estão no espaço, por meio da ação .)


As trajetórias se dividem em três distâncias. As cinco casas mais próximas da nave encontram-se à distância 1. As cinco casas seguintes estão à distância 2. O restante da trajetória está à distância 3. Cada arma tem um alcance (indicado por 1, 2 ou 3 casas) e uma potência (número amarelo).

Para começar, determinem quais ameaças são alvos de quais armas. O texto da carta de ameaça pode modificar as condições para uma arma tomá-la como alvo. Se não tiver um alvo válido dentro do alcance, a arma não causará dano.

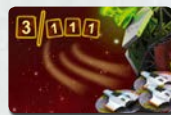
 O canhão laser de grosso ou pequeno calibre só tomará como alvo 1 ameaça em sua própria zona. Os canhões laser têm alcance 3 e, portanto, podem tomar como alvo uma ameaça a qualquer distância. Se houver mais de uma ameaça na zona de um canhão laser, a arma tomará

como alvo aquela que se encontrar mais perto da nave, isto é, aquela que tiver sua ficha mais próxima da casa Z de sua trajetória. Se, no Tabuleiro de Trajetória, houver mais de uma ameaça na casa ocupada mais próxima, a ameaça de número mais baixo será tomada como alvo. Não havendo um alvo válido na trajetória correspondente à sua zona, os canhões laser não vão adquirir alvo algum.

 O canhão de pulsos toma todas as ameaças em todas as zonas como alvos, desde que estejam dentro do alcance, ou seja, à distância 1 ou 2.

 O foguete tomará como alvo a ameaça mais próxima em qualquer zona e trajetória. Se houver mais de uma ameaça a uma distância idêntica da casa Z de suas respectivas trajetórias, o foguete vai tomar como alvo aquela que tiver a ficha de número mais baixo.

Os foguetes têm apenas alcance 2. Não existindo alvo válido à distância 1 ou 2, o foguete irá para a reserva sem causar dano.



Os interceptadores tomam como alvo todas as ameaças a seu alcance, que é limitado a 1. Se houver apenas uma ameaça à distância 1, os interceptadores vão atacá-la com potência 3. Se houver mais de uma ameaça à distância 1, os interceptadores vão atacar todas elas com potência 1.

Carta de ameaça externa.



Pontos de vida.

Pontos de escudo.

Para cada ameaça, some as potências de todas as armas que a tomaram como alvo. Subtraia desse valor os pontos de escudo da ameaça para obter o dano causado. Se o resultado for igual ou inferior a zero, a ameaça não sofrerá dano. Caso contrário, coloquem um cubo vermelho sobre a carta da ameaça para cada dano causado.

Se o número de cubos de dano sobre a carta for maior ou igual ao número de pontos de vida, os jogadores terão destruído a ameaça. Entreguem a carta ao capitão, removam do Tabuleiro de Trajetória a ficha numerada da ameaça. O dano excedente não é aplicado a outras ameaças, nem mesmo quando provém de mais de uma arma. Todo o processo de aquisição de alvos acontece antes da remoção das ameaças.

Calculado todo o dano, passem os cubos de energia verdes dos canhões para a reserva. Passem o foguete que porventura estiver na segunda casa da rota dos foguetes para a reserva. Devolvam os cubos de energia amarelos que porventura estiverem nos canhões laser de pequeno calibre às suas respectivas unidades de alimentação.

3.4 AÇÕES DAS AMEAÇAS

As fichas das ameaças avançam em seqüência nos seus respectivos Tabuleiros de Trajetória, a começar pela de número mais baixo. Com o avanço da ficha, pode ser que a ameaça realize uma ou mais ações.

Depois de todas as fichas de ameaça terem avançado, desloquem o foguete que porventura estiver na primeira casa da rota dos foguetes para a segunda casa.

Velocidade.



Ações.

Velocidade.



Ações.
















A ficha da ameaça avança no seu Tabuleiro de Trajetória uma quantidade de casas igual à sua velocidade. Se a ficha passar por uma casa identificada como X, Y ou Z ou terminar seu movimento numa delas, a ameaça vai realizar imediatamente a ação indicada. Se passar por mais de uma dessas casas, ela vai realizar todas as ações em seqüência.

Chegando ao fim de seu Tabuleiro de Trajetória, a ameaça realiza sua ação Z e não poderá mais ser afetada pelas Ações dos Jogadores. Vocês "sobreviveram" à ameaça. Entreguem a carta ao oficial de comunicações e removam do Tabuleiro de Trajetória a ficha correspondente. A ameaça não vai mais realizar ações.

No caso de um invasor que tenha realizado sua ação Z, vocês também removem do tabuleiro da espaçonave a ficha oval correspondente. No caso de uma pane, porém, a ficha oval permanece. O sistema afetado não terá mais conserto a partir do instante em que a pane realizar sua ação Z.

Ataque N: Indica o ataque de uma ameaça externa de potência N contra a zona correspondente à sua trajetória. O ataque causa N de dano à zona em questão, mas esse dano pode ser reduzido. Cada cubo de energia do escudo da zona pertinente reduz o dano em 1 ponto, mas o cubo terá de ser devolvido à reserva. Se o escudo tiver no mínimo N cubos, N cubos serão removidos e a nave não sofrerá dano. Caso contrário, removam todos os cubos e o dano restante será aplicado à zona em questão.

Para cada dano remanescente, comprem um marcador octogonal de dano da pilha correspondente à zona e coloquem-na sobre a parte da nave que aparece na ilustração. O sistema afetado perderá eficiência.

-    Reduz a potência do canhão laser de grosso ou pequeno calibre.
-   Reduz o alcance do canhão de pulsos.
-     Reduz a capacidade do escudo ou reator. Toda a energia excedente será devolvida imediatamente à reserva.
-    Danifica o gravilevador. A ação de uso do gravilevador nesta zona vai atrasar a ação do turno seguinte.
-    O dano estrutural não tem efeito específico.

Cada zona tem seis marcadores de dano. Se vocês tiverem de comprar um sétimo marcador, a zona será destruída e a tripulação perderá a partida.

Ataque N a todas as zonas: Ataques dirigidos a mais de uma zona são resolvidos da esquerda para a direita (vermelha, branca e azul). Cada zona tem de lidar com um ataque de potência N.

Ataque igual aos pontos de vida remanescentes: A potência deste ataque é determinada subtraindo-se dos pontos de vida da ameaça a quantidade de cubos vermelhos sobre sua carta.

Causa(m) N de dano: As ameaças internas causam dano e este não é afetado pelos escudos. O dano é aplicado à zona onde a ficha oval da ameaça interna se encontra. Compre N marcadores de dano.

+(-)N aos pontos de escudo. +(-)N à velocidade. Pontos de escudo = N: Algumas ameaças podem mudar seus parâmetros. Usem os cubos pretos para os decréscimos e os brancos para os acréscimos.

Regenera (Conserta) N de dano: Removam N cubos de dano vermelhos da carta da ameaça. Se a ameaça tiver menos de N cubos de dano, todos serão removidos.

Move(m)-se para a esquerda. Move(m)-se para a direita. Muda(m) de convés: As ameaças internas usam estas ações para se deslocar pela nave. Movam a ficha oval da ameaça para a estação adjacente indicada. As ameaças internas podem mudar de convés independentemente da condição do gravilevador.

Todos os jogadores a bordo (nesta estação, nesta zona etc.) são atrasados: Os jogadores do grupo especificado terão sua ação no turno seguinte atrasada.

Todos os jogadores a bordo (nesta estação, nesta zona etc.) são nocauteados: Os jogadores especificados são nocauteados e excluídos da partida. Deitem suas miniaturas sobre o tabuleiro. As ações remanescentes dos nocauteados não surtirão efeito. É possível completar a missão até mesmo com todos os jogadores nocauteados.

Se um jogador que lidera um pelotão de robôs de combate for nocauteado e excluído da missão, deitem também a miniatura do pelotão que acompanha a do jogador. O pelotão vai continuar incapacitado até o fim da missão.

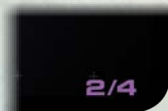
Toma a nave. Destrói a nave. A nave se desfaz: A indicação de que algo definitivo aconteceu à nave sinaliza que os jogadores perderam a partida, independentemente dos danos sofridos.

Se precisarem de esclarecimentos a respeito de uma carta específica, consultem o apêndice deste manual de regras.

4. PONTUAÇÃO

Completando a missão, vocês podem calcular a pontuação final. Vocês não marcam pontos quando perdem.

Pontuação das cartas de ameaça



Pontos por sobreviver à ameaça / Pontos por destruir a ameaça.

As ameaças às quais vocês sobreviveram (que ficam com o oficial de comunicações) concedem a pontuação mais baixa. As ameaças que vocês destruíram (que ficam com o capitão) concedem a pontuação mais alta.

Somem esses pontos e subtraíam do total parcial as penalidades a seguir:

- Dano causado a todas as zonas da nave.
- Dano causado à zona mais danificada.
- 2 pontos para cada jogador nocauteado e excluído da missão.
- 1 ponto para cada pelotão de robôs de combate que ainda estiver incapacitado quando a missão terminar.

Por último, somem os pontos porventura obtidos com a confirmação visual. (Esses pontos devem ter sido marcados com o auxílio dos cubos no Tabuleiro de Andamento da Missão).

O resultado final é a pontuação da equipe, que pode ser anotada no diário de bordo.

Um jogo de Vlaada Chvátil

Direção de arte e tipografia: Filip Murmak

Projeto gráfico: David "Dave" Zapletal

Arte das cartas e da caixa: Milan Vavroň

Arte da espaçonave e das miniaturas: Radim Pech

Tradução: Equipe Devir

Produção de Áudio e consultoria: Lucas Andrade e Jack Explicador

© 2008, Czech Games Edition.

© 2016, Devir Livraria Ltda, para a presente edição.



3.5 VERIFICAÇÃO DA MANUTENÇÃO DO COMPUTADOR

Quando o marcador de andamento da missão chega a esta casa, é bom que haja ali um cubo. A ausência de um cubo é sinal de que os tripulantes não fizeram a manutenção do computador nos dois primeiros turnos da fase correspondente e, nesse caso, a ação do turno seguinte de cada jogador será atrasada.



3.6 RESOLUÇÃO DOS FOGUETES

No 13º turno, pouco antes de a nave saltar para o hiperespaço, os jogadores não realizam ações. No entanto, um foguete disparado no 12º turno ainda estará voando em direção ao alvo. Calcule o dano do foguete nesta etapa. Qualquer jogador que se encontre no espaço sideral com os interceptadores também retorna à nave neste momento.

As ameaças também têm mais uma chance de agir no 13º turno, na etapa Ações das Ameaças.

4.1 DIÁRIO DE BORDO

Cada página do diário de bordo se destina a uma única tripulação.

A primeira linha se destina aos nomes dos tripulantes. Vocês podem usar símbolos para indicar as funções: uma estrela para o capitão, fones de ouvido para o oficial de comunicações e um ponto de exclamação para o oficial de segurança.

☞ Data da missão.

🎧 Faixa de áudio utilizada.

⚙️ Nível de dificuldade das ameaças comuns: 1 para símbolos brancos, 2 para símbolos amarelos, 1+2 para um misto dos dois.

⚙️ Nível de dificuldade das ameaças graves: 1 para símbolos brancos, 2 para símbolos amarelos, 1+2 para um misto dos dois.

👤 Pontos pelas ameaças às quais a tripulação sobreviveu (que ficam com o oficial de comunicações).

👤 Pontos pelas ameaças destruídas (que ficam com o capitão).

👤 Penalidade devida a dano, jogadores nocauteados e pelotões de robôs de combate incapacitados.

👁️ Pontos pela confirmação visual.

Σ Pontuação final.

Vocês também podem registrar as missões malsucedidas no diário de bordo. Nesse caso, não anotem os pontos. Podem usar a linha para escrever o nome da ameaça que acabou destruindo a nave.

5. COM MENOS DE QUATRO JOGADORES

Se a partida só tiver três jogadores, usem um androide. No caso de dois jogadores, usem dois androides. O androide é um tripulante que não cabe a nenhum jogador controlar. Ele tem um tabuleiro de ação e uma miniatura de tripulante.

5.1 PREPARAÇÃO

O androide recebe apenas uma carta: uma carta de ação heroica com a face voltada para baixo na primeira seção de seu tabuleiro de ação.

Numa partida com três jogadores, cada jogador recebe 6 cartas por fase. (Na primeira fase, uma das 6 é uma carta de ação heroica).

Numa partida com dois jogadores, cada jogador recebe 9 cartas na primeira fase e 6 cartas nas outras duas. (Na primeira fase, uma das 9 é uma carta de ação heroica).

Decidam a sequência na qual os androides vão jogar (isto é, onde estariam sentados se fossem jogadores).

5.2 RODADA (RONDA) DE AÇÃO

Qualquer jogador pode planejar uma ação para qualquer androide ao colocar, com a face voltada para cima, uma de suas próprias cartas de ação no tabuleiro de ação do androide. Depois de baixada a carta no tabuleiro de um androide, ninguém poderá movê-la nem pegá-la de volta.

Vocês não podem baixar suas próprias ações heroicas no tabuleiro de ação de um androide.

A ação heroica de um androide é revelada no começo da primeira fase. Nenhum outro tripulante pode usar a carta de ação heroica do androide.

As confirmações pendentes não se aplicam.

5.3 RODADA (RONDA) DE RESOLUÇÃO

Nesta rodada, cada androide deve ter um jogador para realizar por ele as ações planejadas. Tratem todas as ações dos androides exatamente como tratariam as ações de qualquer jogador. As cartas e regras que se referem aos jogadores também se aplicam aos androides.

5.4 VARIANTE: O QUINTO TRIPULANTE

Vocês podem usar androides para jogar com cinco tripulantes, e não quatro. Nesse caso, as confirmações pendentes se aplicam à partida.

Distribuem as cartas em quantidade idêntica à que seria distribuída no caso de quatro tripulantes (sem o androide adicional), com a exceção de que, na primeira fase, cada jogador recebe uma carta a mais.

5.5 VARIANTE: PARTIDA-SOLO

Space Alert foi criado para estimular a comunicação e a cooperação entre vários jogadores e, portanto, funciona melhor em grupo, mas também existem regras para uma pessoa só jogá-lo.

Jogue com 4 androides (ignore as confirmações pendentes). Entregue a cada androide uma carta de ação heroica com a face voltada para baixo a ser usada na primeira fase. Abra o baralho inteiro de cartas de ação na sua frente.

Reproduza a faixa de áudio e revele as ações heroicas. Comece a planejar as ações da primeira fase. Cada androide pode usar qualquer carta de ação, mas somente sua própria carta de ação heroica. Diferente do que acontece com os androides numa partida com vários jogadores, nesta variante é permitido trocar as cartas planejadas ou mudá-las de lugar até o momento em que o áudio anuncia o fim da fase em questão. Ignore as notificações de transferência de dados, dados a caminho e sistema de comunicação inoperante.

Atenção: a partida-solo não é fácil. Planejar as ações de quatro androides dentro do limite de tempo pode ser extenuante. Se quiser simplesmente praticar a dinâmica do jogo, vá desvirando as cartas dos inimigos de acordo com um dos roteiros e jogue sem o áudio.

6. CAMPANHA DE EXPLORAÇÃO

A campanha de exploração é formada, no máximo, por três missões consecutivas. O objetivo de vocês é marcar o maior número possível de pontos. O dano sofrido pela nave vai se acumulando durante toda a campanha, mas vocês podem fazer alguns consertos. Vocês podem escolher o nível de dificuldade antes de cada missão e até mesmo decidir abandonar a campanha e marcar os pontos obtidos em apenas uma ou duas missões. Se vocês perderem a partida em qualquer uma das missões, a campanha inteira estará perdida.

Ao escolher o nível de dificuldade das ameaças comuns e graves ou ao decidir se devem ou não continuar, a decisão deve ser unânime. Não havendo unanimidade, a proposta mais cautelosa sairá vencedora.

6.1 MISSÕES

Antes de cada missão, comecem escolhendo um nível de dificuldade para as ameaças comuns e graves, depois escolham aleatoriamente uma faixa de áudio.

Joguem normalmente a missão. Se a nave for destruída, a missão terá sido um fracasso.

6.2 CONSERTOS ENTRE AS MISSÕES

Todas as fichas ovais são removidas e, portanto, os sistemas afetados por panes são automaticamente consertados. Os jogadores nocauteados, os marcadores de dano e os robôs de combate incapacitados são regenerados/consertados de acordo com as regras a seguir:

- O jogador nocauteado voltará na missão seguinte, mas não pode consertar nada. (Até mesmo o jogador nocauteado no espaço sideral consegue voltar: os interceptadores devolvem automaticamente à nave os tripulantes e os robôs de combate incapacitados).
- O jogador que não foi nocauteado pode consertar um marcador de dano ou um pelotão incapacitado de robôs de combate. Os marcadores de dano consertados são removidos do tabuleiro da espaçonave, reembalhados e devolvidos a suas respectivas pilhas.
- Não é possível consertar mais de dois marcadores de dano por zona.

Depois de discutir os consertos, os jogadores agem em sequência, começando pelo capitão. Cada jogador tem a chance de voltar a si, consertar um marcador de dano ou consertar um pelotão incapacitado de robôs de combate. Os androides podem fazer

consertos de acordo com as mesmas regras. A decisão do que vão consertar cabe ao jogador que foi designado para cuidar de cada um deles.

Os marcadores de dano que sobrarem continuarão a surtir seus efeitos de praxe na missão seguinte. E, além disso:

- Os reatores e escudos que ficaram por consertar têm (além da capacidade reduzida) um cubo a menos durante a preparação.
- O dano estrutural que ficou por consertar acarreta dano dobrado à zona afetada (compreem 2 marcadores para cada dano que passar pelos escudos). Isso só se aplica ao dano estrutural causado numa missão anterior.
- O pelotão de robôs de combate que ficou por consertar não é colocado no tabuleiro da espaçonave. Se só puderem posicionar um pelotão, caberá a vocês escolher a estação onde eles vão começar a partida.

6.3 PONTUAÇÃO E DIÁRIO DE BORDO

Registrem as missões como de praxe, uma por linha. As penalidades e a pontuação final são calculadas somente no fim da campanha.

Quando a nave é destruída durante uma missão, vocês perdem e a campanha chega ao fim. Não calculem a pontuação. Anotem o nome da ameaça que destruiu a nave.

Depois da terceira missão (ou da última missão, se decidirem desistir mais cedo), não consertem a nave. Anotem as penalidades.

Para calcular a pontuação da campanha:

- Somem os pontos concedidos pelas ameaças destruídas e por aquelas às quais vocês sobreviveram em todas as missões.
- Subtraíam as penalidades somente ao fim da última missão.
- Dividam o total de pontos concedidos pela confirmação visual em todas as missões pelo número de missões completadas. Arredondem o resultado para baixo (por exemplo, 2/3 = 0) antes de somá-lo à pontuação final.

Anotem o total no fim da última linha. Unam as missões com um colchete para indicar que todas pertencem à mesma campanha.

7. APÊNDICE

Reparem que cada carta apresenta, no canto inferior esquerdo, um código que não tem a menor relevância em jogo e só serve para identificá-la.

7.1 AMEAÇAS EXTERNAS

Caça Invisível; Nave Fantasma

Até realizarem a ação X, eles serão ignorados por todos os sistemas de artilharia.

Se o nave fantasma for alvo de um foguete (depois de ter se revelado), o foguete será destruído sem surtir efeito.

Caça com Crioescudo; Fragata com Crioescudo

O crioescudo absorve todo o dano na primeira vez que a ameaça é tomada como alvo. Na primeira Etapa Avaliação de Dano na qual for o alvo de pelo menos uma arma, a ameaça não será danificada, independentemente de seus pontos de escudo ou da potência total da artilharia dos jogadores. Coloquem um cubo preto sobre o símbolo do crioescudo para indicar que este foi destruído. Nos turnos posteriores, a ameaça poderá ser tomada como alvo e danificada normalmente.

Contratorpedeiro

Calculem o resultado do ataque de acordo com a potência especificada, mas comprem 2 marcadores de dano (e não 1) para cada dano que passar pelo escudo.

Nuvem de Energia, Maelström

Se a ameaça estiver dentro do alcance do canhão de pulsos e este for disparado, os pontos de escudo da ameaça serão reduzidos a 0 até o fim do turno. O canhão de pulsos também causará dano normalmente. Nos turnos subsequentes, a ameaça voltará a ter o número de pontos de escudo especificado na carta (a menos que seja atingida pelo canhão de pulsos).

Nave de Reconhecimento

O canhão laser de grosso calibre ignora a nave de reconhecimento e toma como alvo outra ameaça que se encontra na mesma trajetória. Deve ser a ameaça mais próxima. Depois de a nave de reconhecimento realizar a ação X, todas as outras ameaças externas vão somar +1 à sua potência até a nave de reconhecimento ser destruída (as ameaças de número superior ao da nave de reconhecimento vão receber o bônus no turno em que surgirem). Esse bônus se aplica a todos os ataques (mesmo aos ataques especiais da Nêmesis e dos asteróides) e também às ameaças que ainda não haviam surgido quando a nave de reconhecimento realizou a ação X. Se a nave de reconhecimento realizar a ação Z (isto é, se não for destruída), esse bônus vai persistir até o fim da missão.

Assim que a nave de reconhecimento realizar a ação Y, avancem as outras ameaças 1 casa. Elas se movem em sequência, de acordo com suas fichas numeradas. Se uma ameaça avançar para uma casa X, Y ou Z, a ação indicada será realizada no mesmo instante.

Enxame

O enxame só poderá ser destruído se for atingido em 3 turnos diferentes, independentemente da potência das armas que o tomarem como alvo. (Exceção: o enxame pode sofrer 2 de dano no turno em que a nave-tanque Leviatã é destruída).

Medusa

O valor -2 em pontos de escudo indica que, se a Medusa for tomada como alvo, vocês vão acrescentar 2 pontos à potência do ataque, e não subtraí-los. Obviamente, se não for tomada como alvo, a Medusa não sofrerá dano.

Saqueador

Depois de o saqueador realizar a ação X, todas as ameaças externas (inclusive o próprio saqueador) vão somar +1 aos pontos de escudo até o saqueador ser

destruído. Esse bônus vai se aplicar até mesmo às ameaças que surgirem depois da ação X do saqueador. Se o saqueador realizar a ação Z (isto é, se não for destruído), esse bônus vai persistir até o fim da missão.

Nave-Tanque Leviatã

Quando a nave-tanque Leviatã for destruída, todas as ameaças externas vão receber um cubo vermelho adicional, independentemente de pontos de escudo e efeitos especiais (e, portanto, as ameaças consideradas alvos inválidos, aquelas que têm crioescudo e até mesmo o enxame vão sofrer 1 de dano).

Satélite Psíquico, Satélite de Pulsos

Se um satélite se encontrar à distância 3, todos os sistemas de artilharia vão ignorá-lo.

Colosso

Os interceptadores que tomarem o Colosso como alvo terão potência 9, e não 3. O jogador que o liderar será nocauteado quando for calculado o dano causado ao Colosso e seu pelotão de robôs de combate ficará incapacitado até o fim da missão. A tripulação acabará arcando com uma penalidade de -3 pontos e os outros jogadores não vão mais poder sair com os interceptadores na missão atual. A ação heroica dos robôs de combate aumenta a potência dos interceptadores para 10, mas o jogador ainda é nocauteado e seu pelotão ainda fica incapacitado.

Se houver pelo menos uma ameaça à distância 1, os interceptadores vão atacar todas essas ameaças, inclusive o Colosso, com a potência 1 de sempre. O jogador não será nocauteado.

Juggernaut

Se a Juggernaut estiver numa das trajetórias, os foguetes vão ignorar todas as outras ameaças. A Juggernaut será sempre o alvo dos foguetes, mesmo estando fora do alcance normal dessas armas. A Juggernaut soma +1 aos seus pontos de escudo depois de calculado o dano causado pelo foguete.

Nêmesis

A Nêmesis atacará todas as zonas no fim de qualquer Etapa Avaliação de Dano na qual tiver recebido pelo menos 1 cubo vermelho (mesmo se o cubo for o resultado da destruição da nave-tanque Leviatã).

Ao realizar as ações X e Y, a Nêmesis sofrerá dano, que não será reduzido por seus pontos de escudo. Se destruir a si mesma por conta disso, a Nêmesis ainda contará como ameaça destruída e o capitão ficará com a carta como troféu.

Quando a Nêmesis realiza a ação Z, vocês perdem a partida. Talvez sirva de consolo o fato de a Nêmesis também ser destruída, mas vocês não marcam pontos quando perdem.

Asteróide Pequeno, Asteróide, Asteróide Grande

No fim da Etapa Avaliação de Dano na qual for destruído, o asteróide, seja de que tamanho for, vai desferir um ataque de acordo com o número de casas X e Y pelas quais já tiver passado (ou nas quais tiver terminado o movimento). Se forem vários, os ataques serão resolvidos em sequência, a começar pela ameaça com a ficha numerada de valor mais baixo.

7.2 AMEAÇAS INTERNAS

Ogivas Instáveis

Esta pane tem 1 ponto de vida para cada foguete ainda a bordo da nave e, portanto, talvez seja possível reduzir esse valor lançando os foguetes antes de o problema aparecer (assim que a pane surgir, não será possível lançar foguetes até que alguém a conserte). Se não restar foguetes a bordo quando a ameaça surgir, esta será imediatamente destruída e sua carta, entregue ao capitão.



Os foguetes localizados na rota dos foguetes não ajudam a compor os pontos de vida desta pane.

Se a ameaça realizar a ação Z, subtraíam

do número de foguetes a bordo o número de cubos vermelhos sobre a carta. Multipliquem o resultado por 3. A pane causa à zona azul essa mesma quantidade de dano.

Gosma

Toda vez que a miniatura de um jogador entrar numa estação que tenha a ficha oval da gosma, a ação desse jogador no turno seguinte será atrasada.

A ação X da gosma na zona vermelha será incapacitar o pelotão de robôs de combate, mas somente se não estiverem seguindo um jogador. O pelotão de robôs de combate já estará deitado e, sendo assim, designem-lhe um cubo preto para indicar que está incapacitado. Ao ativarem o pelotão (ação ) , removam o cubo preto, mas não ponham a miniatura em pé. O pelotão incapacitado de robôs de combate seguirá o jogador até ser reativado (por meio de outra ação ).

A gosma na zona azul destrói um foguete com a ação X, o que reduzirá os pontos de vida das ogivas instáveis se essa ameaça estiver em jogo.

A gosma se espalha pela nave com a ação Y. Coloquem uma ficha oval de gosma na estação indicada (a estação branca inferior na primeira vez que se espalhar). Trata-se de uma gosma filha.

A gosma filha age exatamente como a gosma original. Atrás os personagens que entram, espalha-se na mesma direção com a ação Y e causa 2 de dano à zona onde se encontra com a ação Z.

A gosma filha tem apenas 1 ponto de vida, ao passo que a original tem 2. Removam a ficha da gosma filha quando ela for danificada pelo pelotão de robôs de combate de um jogador. Isso não vai causar dano algum à gosma original. Se a gosma original tiver pelo menos 2 cubos de dano, sua ficha será removida, mas a carta da ameaça e a ficha numerada continuarão em jogo até as fichas de gosma filha serem destruídas ou terem realizado a ação Z.

Ao se espalhar, a gosma nunca vai entrar numa estação já ocupada por uma ficha de gosma e, portanto, vocês não vão precisar de mais do que 3 fichas: uma para cada estação do convés inferior. Reparem que, se vocês eliminarem a gosma filha, a gosma original poderá se espalhar e entrar novamente na estação se vier a realizar outra ação Y.

Ao realizar a ação Z, a gosma não poderá mais ser destruída. Suas fichas ovais vão permanecer no tabuleiro até o fim da missão. Todo jogador que entrar em qualquer uma dessas estações será atrasado.

Nota: os atrasos que ocorrem no mesmo turno não se acumulam. Mover-se para uma estação gosmenta usando um gravilevador danificado no turno 2 quando a manutenção do computador não foi feita tem como resultado o atraso esperado da ação do turno 3... mesmo se o jogador tropeçar ao fazê-lo.

Superaquecimento do Reator

A sequência de ações é importante. O jogador verifica se há colegas nas estações dos outros reatores ao realizar a ação que destrói a ameaça. Os jogadores que, nesse mesmo turno, entrarem mais tarde nessas estações não serão afetados, muito menos os jogadores que saírem antes da realização da ação.

Alienígena


Se ainda não tiver realizado a ação X, o alienígena não vai incapacitar os robôs de combate que o atacarem. Se o alienígena já tiver realizado a ação X, os robôs de combate que o atacarem vão ficar incapacitados.

Fissura

Para consertar a fissura, vocês precisam realizar dois ataques com os interceptadores (cada ataque causa 1 de dano à ameaça). Reparem que os interceptadores atacam até mesmo no turno no qual decolam. Até a fissura ser destruída, os interceptadores não vão tomar ameaças externas como alvo.

Após a ação X da fissura, vocês passam a comprar dois marcadores de dano para cada dano sofrido pela zona vermelha. Depois da ação Y, a mesma coisa se aplica à nave toda. Assim que a fissura for consertada, as coisas voltarão ao normal e o dano não será mais dobrado.


Insurreição dos Robôs

Para consertar esta pane, os jogadores podem realizar a ação  em qualquer um dos dois locais. Se os jogadores fizerem pelo menos uma dessas ações em cada local num mesmo turno, a pane receberá um cubo vermelho a mais no fim da etapa Ações dos Jogadores.

A ação X desta pane é nocautear os jogadores a bordo da nave (e não no espaço sideral) que estiverem liderando um pelotão ativo de robôs de combate. O pelotão de robôs de combate fica "incapacitado" quando o jogador é nocauteado.

As ações Y e Z são realizadas independentemente de onde os pelotões se encontram.

Sobrecarga de Força

Para consertar a pane, os jogadores podem realizar a ação  em qualquer um dos três locais. Se os jogadores fizerem pelo menos uma dessas ações em cada local num mesmo turno, a pane receberá dois cubos vermelhos a mais no fim da etapa Ações dos Jogadores.

Rastreador

Quando o rastreador se mover, contem o número de jogadores em todas as estações adjacentes (isto é, nas 2 ou 3 estações que é possível ele alcançar com 1 movimentação). Movam o rastreador para a estação adjacente que tiver mais jogadores. Em caso de empate, não movam o rastreador.


Reparem que o rastreador pode se mover para uma estação com menos jogadores que a estação que acabou de deixar: ao caçar, ele não leva sua posição atual em consideração.

Se destruir o rastreador, o jogador será nocauteado e seu pelotão de robôs de combate ficará incapacitado. A tripulação acabará arcando com uma penalidade de -3 pontos ao calcular a pontuação final, mas os pontos concedidos pelo rastreador vão compensar a perda.

Contaminação



A princípio, são quatro as estações contaminadas (indicadas pelas fichas ovais de contaminação).

As ações X, Y e Z da ameaça vão se aplicar a cada estação que ainda tiver uma ficha de contaminação no momento em que forem realizadas.

Quando o jogador (e seu pelotão de robôs de combate) realizar a ação  numa estação contaminada, removam dali a ficha de contaminação. Ao removerem a terceira ficha, vocês também vão poder remover a quarta: a contaminação tem apenas 3 pontos de vida.

Se a contaminação realizar a ação Z, deixem as fichas de contaminação restantes no tabuleiro até o fim da missão. Os jogadores que entrarem nas estações contaminadas serão nocauteados imediatamente (inclusive os jogadores que voltarem do espaço, caso a estação vermelha superior ainda esteja contaminada).

Dispositivo Nuclear

A ameaça tem apenas 1 ponto de vida, mas só poderá ser consertada se três jogadores realizarem a ação  na estação pertinente no mesmo turno. Se somente um ou dois jogadores realizarem a ação  esta não surtirá efeito.

Caso vocês encontrem uma situação não contemplada neste manual de regras, consultem a seção FAQ (Perguntas Frequentes) do site www.czechgames.com.