



ALIEN ATTACK USA

MANUAL DE REGRAS



Nenhuma previsão científica nos preparou para esse dia. O acontecimento tão esperado pela humanidade: os aliens chegaram!

Infelizmente, eles são hostis e agressivos. Com sua sede por conquista, eles decidiram começar os seus ataques pela superpotência mundial: os Estados Unidos da América. Mas é só uma questão de tempo até que o resto do mundo seja alvo dessas invasões.

Eles atacam em ondas e você nunca saberá qual será a próxima região que eles irão invadir. O problema é que existem muitos deles, sendo impossível se proteger de todos.

Porém, nem tudo está perdido... a inteligência militar mundial conseguiu desenvolver estratégias para sobreviver e minimizar as perdas da humanidade.

Por sorte, os aliens não são totalmente invencíveis: com as armas certas, iremos infligir danos graves neles, impedindo-os de estabelecerem uma poderosa fortaleza e quem sabe assim, eles possam desistir da invasão e irem embora, ao menos por um tempo...

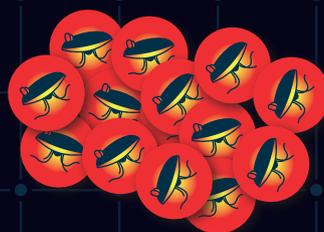
Em Alien Attack USA, os jogadores assumem a posição de uma força militar responsável por defender os Estados Unidos do ataque alienígena.

Será preciso muito esforço estratégico para defender cidades, proteger fronteiras, evacuar a população para as fortalezas nos Parques Nacionais e salvar suprimentos suficientes para que a civilização humana resista.

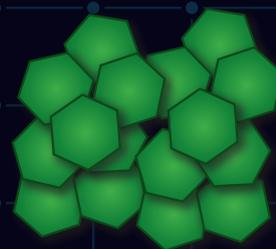
Componentes



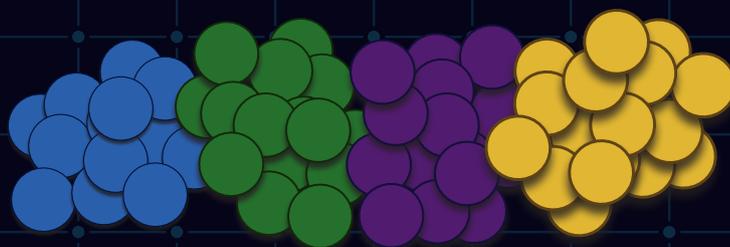
12 cartas de missão
(4 Missões Globais, 4 de Missões de Cidade e 4 Missões de Fronteira)



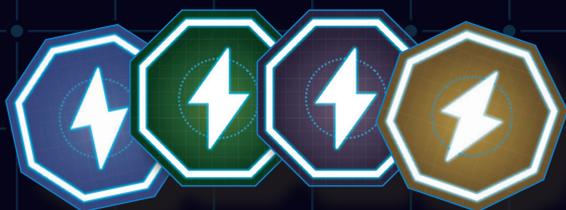
120 marcadores numerados de ataque alien (de 1 a 120)



22 marcadores de Parque Nacional



132 discos de defesa (separados em conjuntos de 33 na cor de cada jogador)



16 peças de Poder Especial (4 peças por jogador)



4 marcadores de Pontos de Vitória (PV) (1 para cada cor de jogador)



1 tabuleiro

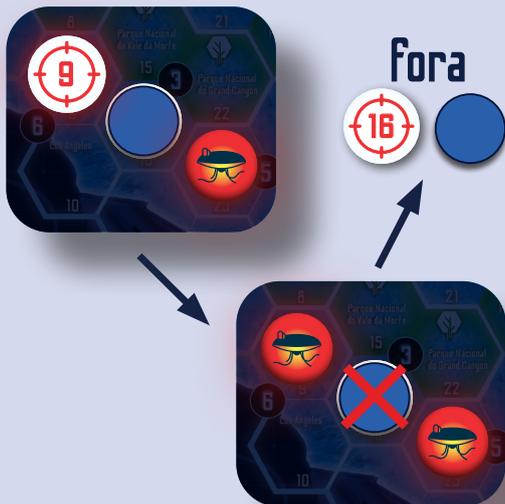


1 saco de pano, chamado neste manual de "Nave-Mãe"

Preparação



1. Posicione o tabuleiro no centro da mesa. Ele representa o mapa dos Estados Unidos da América dividido em 120 espaços numerados.
2. Separe as 22 peças de Parque Nacional próximas ao tabuleiro. Elas estão relacionadas aos 22 Parques Nacionais que estão no tabuleiro.
3. Cada jogador escolhe uma cor e pega todos os componentes da sua cor: 1 marcador de pontos de vitória (posicionado no espaço 0 do marcador de PV do tabuleiro), 4 peças de ação especial (dispostas em frente ao jogador) e 33 discos de defesa.
4. Organize as cartas de Missões Globais abertas próximas ao tabuleiro.
5. Embaralhe as quatro cartas de Missões de Cidade e as quatro cartas de Missões de Fronteira separadamente e distribua uma de cada para cada jogador. Em seguida, os jogadores colocam as suas cartas de missão viradas para cima à sua frente.
6. Coloque todos os 120 marcadores de ataque alien dentro Nave-Mãe. Esses marcadores são numerados, com cada marcador correspondendo a um espaço numerado do tabuleiro.



As bases capturam defensores terrestres

Ao virar o marcador de ataque, os jogadores podem perder seus defensores: se um disco de defesa de qualquer cor ficou preso entre duas bases aliens permanentes, diretamente adjacentes, este disco de defesa é capturado e é removido do jogo. Isso é válido apenas para as bases que viraram nessa rodada.

Os pontos conquistados por esses discos em rodadas anteriores, não são perdidos. É possível que vários discos de defesa de jogadores sejam removidos ao virar o marcador de ataque alien.

Exemplo: quando o marcador de ataque alien 9 é virado, o disco de defesa azul é removido do jogo, pois ele ficou cercado por bases alien.



4. Final da rodada

O atual primeiro jogador passa a Nave-Mãe para o jogador à sua esquerda que começa a próxima rodada.

Pontuando a Defesa

Depois que você cobre um ataque alienígena com um disco de defesa da sua cor, você verifica se realizou uma das seguintes situações:

Cidades: cada Cidade (azul) possui um valor entre 1 e 7 que é cercado por dois ou três espaços. Quando você coloca o seu primeiro disco em um espaço ao redor da cidade, nada acontece. Quando você posiciona o seu segundo disco em um espaço ao redor da mesma cidade, adjacente ao seu disco anterior, você pontua o valor da cidade (1 a 7 pontos) e avança o seu marcador na trilha de pontuação, o mesmo número de espaços. Se você posicionar um terceiro marcador da sua cor em um espaço ao redor da cidade, você pontua novamente o valor da cidade (1 a 7 pontos).

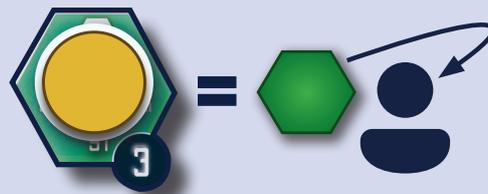
Exemplo: ao colocar um segundo disco de defesa ao redor da cidade de valor 3, o jogador amarelo recebe 3 pontos.



Rebanho: cada espaço de rebanho (marrom) mostra um ícone bovino, representando que ele vale 2 pontos para quem defendê-lo. Cada rebanho pertence a uma região com 3 rebanhos conectados. Quando você coloca um disco seu de defesa no rebanho, você recebe imediatamente 2 pontos, avançando o seu marcador de Pontos de Vitória na trilha. Se você colocar um segundo ou terceiro marcador na mesma região, conectando seus marcadores, você ganhará 2 pontos para cada um dos marcadores conectados.



Parque Nacional: quando você coloca um disco sobre uma área de Parque Nacional (verde), você pega imediatamente um dos marcadores de Parque Nacional e posiciona à sua frente.



Exemplo: cobrindo um Parque Nacional, o jogador recebe um marcador que servirá para pontuar objetivos.

Base Alien: quando você posicionar seu marcador ao lado de uma base alienígena (com o número virado para baixo) e houver um marcador de qualquer cor diretamente atrás da base, então a base é destruída. Remova a base alienígena do tabuleiro e coloque-a à sua frente (com o número virado para baixo). É possível destruir várias bases alienígenas em um único turno.

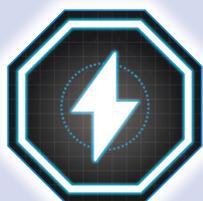


Existem alguns ícones na fronteira do Canadá. Esses ícones também te ajudam a destruir qualquer base alien como se fossem um disco de defesa de um jogador neutro adjacente à base alien.

Exemplo: quando o azul posiciona o seu disco de defesa, todas as três bases alien são destruídas e removidas. O jogador azul coloca as peças à sua frente, com os números virados para baixo.



Peças de Poder Especial



Cada jogador começa o jogo com 4 peças de Poder Especial. Você pode utilizá-las como uma ação livre em momentos específicos do jogo. Porém, cada uma delas pode ser usada apenas uma vez por partida. Após usar uma peça de Poder Especial, vire a peça para o lado contrário, mostrando que ela já foi usada nesta partida.

Proteção: quando uma peça de ataque alien for transformada em uma base permanente e o jogador for perder um de seus discos de defesa, ele pode acionar essa peça de Poder Especial para proteger o seu marcador, que permanece no tabuleiro.

Exemplo: ao virar a peça de ataque 57 para uma base, o jogador azul iria perder o seu disco de defesa do espaço 49. Porém, ao virar a peça de Poder Especial Proteção, ele consegue evitar removê-lo do jogo.



Cobertura: depois que o jogador posicionar um de seus discos de defesa em um espaço e destruir uma base alien, ele pode utilizar essa peça de Poder Especial para cobrir o espaço que agora ficou vazio com um de seus discos de defesa. Pontue essa peça normalmente.

Exemplo: ao cobrir um espaço adjacente a uma base e removê-la, o jogador roxo usa a Peça Especial de Cobertura, para colocar um de seus discos de defesa naquele espaço.



Vizinhança: depois de colocar um disco de defesa em um espaço, você pode utilizar essa peça de Poder Especial para destruir uma base alien em um espaço adjacente a qualquer um dos seus discos de defesa. Pegue um de seus marcadores de defesa, cubra o espaço da base destruída, e pontue normalmente a peça.

Exemplo: depois de remover a base alien do espaço 89, o jogador azul pode virar essa peça de Poder Especial para colocar um marcador seu naquele espaço e marcar 5 pontos, por conta do espaço da cidade.

Turno Extra: durante o seu turno, depois de colocar o seu disco de defesa em um espaço, você pode utilizar essa peça de Poder Especial para realizar um turno extra, defendendo outro espaço com uma ficha de ataque numerada com outro disco de defesa seu.

Nota: apenas 2 jogadores podem utilizar esse Poder Especial em um mesmo turno para evitar que o último jogador não tenha um espaço de ataque para defender.

Exemplo: em seu turno, após posicionar um disco de defesa, o jogador verde decide gastar esta peça de Poder Especial, para posicionar um segundo disco.



Final do Jogo

O jogo termina, assim que todos os marcadores de ataque alien forem posicionados no tabuleiro, deixando a Nave-Mãe vazia.

A quantidade de marcadores de ataque alien na Nave-Mãe corresponde a 30 rodadas em 2 jogadores, 24 rodadas com 3 jogadores ou 20 rodadas em 4 jogadores.

Por fim, todos os jogadores pontuam as missões: as quatro Missões Globais e as missões individuais de cada jogador, de Cidades e de Fronteira. Os jogadores avançam os seus marcadores na trilha de pontos, de acordo com a pontuação.

Pontuação das Missões

Missões de Cidade: cada jogador conta o número de cidades com o valor indicado na sua própria carta de missão (2, 3, 4 ou 5), onde ele tem ao menos um disco de defesa nos espaços ao redor. Marque o número de pontos correspondente. Note que cada cidade conta apenas uma vez, mesmo que o jogador possua vários discos de defesa ao seu redor.

2 Cidades Nível 2

4	=	8
6	=	16
7	=	22

3 Cidades Nível 3

4	=	6
6	=	14
7	=	20

4 Cidades Nível 4

3	=	3
5	=	12
6	=	18

5 Cidades Nível 5

3	=	3
5	=	10
6	=	15

Missões de Fronteira: cada jogador conta o número de discos de defesa em espaços da fronteira indicada em sua própria carta de missão. Marque o número de pontos correspondentes. Perceba que a Costa do Atlântico tem onze espaços, a Costa do Pacífico e o Golfo do México tem dez espaços e o México tem apenas sete.

Costa do Pacífico

4 = 6

6 = 14

7 = 20

Fronteira do México

3 = 6

4 = 10

5 = 16

Golfo do México

4 = 8

5 = 12

6 = 18

Costa do Atlântico

4 = 6

6 = 14

7 = 20

Missões Globais

Carta de Parques Nacionais: conte o número de peças de Parque Nacional que cada jogador conquistou durante a partida e marque a quantidade de pontos correspondentes.

Carta de Bases Alien: conte o número de bases alien que cada jogador conquistou durante a partida e marque a quantidade de pontos correspondentes.

Carta de Expansão Territorial: cada jogador contará o conjunto contendo a maior quantidade de discos de defesa adjacentes da sua cor. Todos os seus marcadores devem alcançar uns aos outros apenas passando pelos espaços com seus próprios marcadores. Marque a quantidade de pontos correspondentes.

Carta de Proteção Global: se você conseguir alcançar os três requisitos indicados na carta, marcará 20 pontos, caso contrário não pontua.

Os três requisitos para pontuar são os seguintes:

Cidades 1: ter ao menos um disco de defesa ao redor de 4 diferentes cidades de valor 1.

Rebanho: ter discos de defesa em 4 rebanhos diferentes.

Fronteira: ter discos de defesa em três espaços de fronteiras (incluindo o Canadá) que sejam diferentes de sua carta de Missão de Fronteira.

Perceba que um disco de defesa pode contar para satisfazer mais de uma condição.

Parques Nacionais

3 = 5

5 = 10

7 = 20

Bases Alien

5 = 5

9 = 13

13 = 25

Expansão Territorial

7 = 5

11 = 12

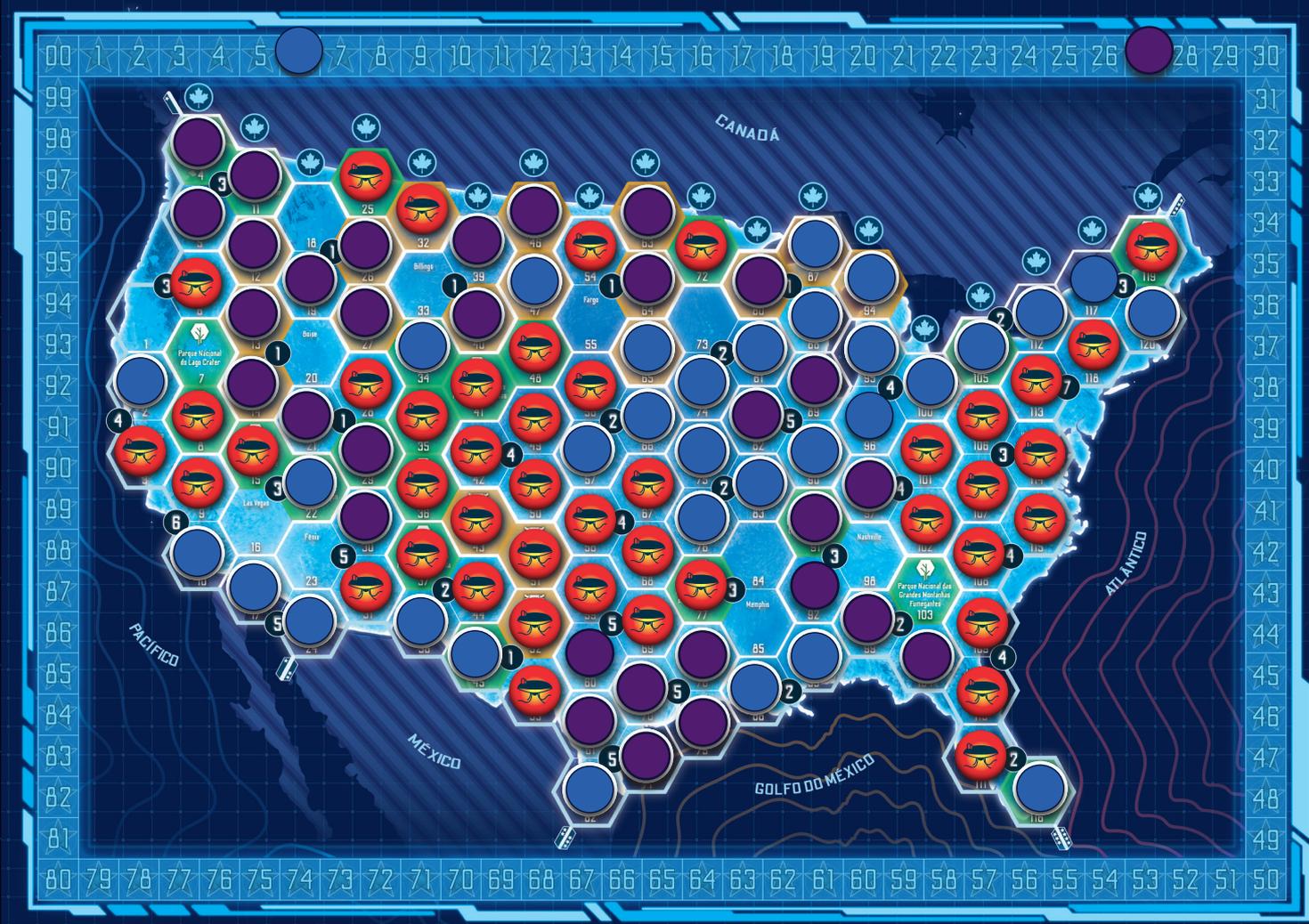
15 = 24

20 Proteção Global

4 = 1

4 = 1

3 = 1



$$39 \longrightarrow 106$$

$$2 = 7$$

$$7 = 22$$

$$4 = 4$$

$$4 = 6$$

$$5 = 5$$

$$5 = 10$$

$$6 = 6$$

$$5 = 5$$

$$19 = 19$$

$$15 = 24$$

Exemplo de pontuação final:

O jogador azul começa a fase de pontuação com 39 pontos. Ele tem a Carta de Missão de Cidade de valor 2. Como ele defendeu 7 cidades diferentes de valor 2, recebe 22 pontos.

Sua carta de Missão de Fronteira era a da Costa do Pácifico. Como ele terminou com 4 marcadores, recebe 6 pontos.

Nas Missões Globais ele pontuou 10 pontos na de Parques Nacionais (5 marcadores), 5 pontos na de Bases Alien (6 marcadores), 24 pontos por Expansão Territorial (19 discos de defesa adjacentes) e 0 pontos pela carta de Proteção Global, pois não conseguiu atender aos requisitos (ele tem 2 Cidades de valor 1, 4 rebanhos e 7 Fronteiras).

Ele conseguiu um total de 106 pontos, porém não foi o bastante para vencer o jogador roxo que fez 127 pontos.

Vencedor

O jogador que marcar mais pontos de vitória é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador que tenha defendido o espaço de cidade de maior valor. Caso o empate persista, os jogadores empatados dividem a vitória, afinal defendemos o planeta da invasão alienígena.

Modo de jogo: semi-cooperativo

Para jogadores que desejam um desafio maior, use a variante na qual, caso menos de 24 bases alien tenham sido destruídas, a invasão foi considerada um sucesso e todos os jogadores perdem!

Caso 24 ou mais bases alien tenham sido destruídas, a Terra vence e o jogador com mais pontos é declarado o vencedor.

Agradecimento: Reiner Knizia agradece a todos os playtesters que contribuíram em defender a Terra contra o ataque alienígena, em especial a: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Britta Stöckmann, Andi Stamer e Peter Wimmer.

Créditos

Autor: Reiner Knizia

Ilustrações por: Thiago Mendes e Guilherme Pulga (Harpy Studio)

Design gráfico e diagramação: Gerson Lopes, Kaique Messias e Paulo Toledo

Editor: Renato J. Lopes

Revisão: Romir G. E. Paulino

Supervisão: Diego Bianchini

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP. CNPJ:53.273.552/0001-30.

Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a reimpressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão do Glyptodon Studio e MeepleBR.

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas. Favor entrar em contato com nosso SAC pelo e-mail: atendimento@meeplebr.com

Oferecemos suporte contínuo aos nossos jogos mesmo após o lançamento. Nossos editores e colaboradores revisam e refinam meticulosamente os materiais de jogo, mas, em alguns casos — mesmo meses ou anos após ganharem as prateleiras —, alguns deles precisam de correções, mudanças ou melhorias. Implementamos as mudanças necessárias com base nas opiniões da comunidade de jogadores e na experiência dos autores. Você encontrará o manual atualizado e, às vezes, materiais adicionais (como mini expansões, promos, perguntas frequentes, etc) em nosso site: meeplebr.com/product/alien-attack-usa

