

ALIENADOS

CARGA 99

Alienados - Carga 99 é um jogo de temática sci-fi onde o seu objetivo é eliminar uma infestação de Alienígenas enquanto resolve eventuais crises mecânicas e existenciais que acontecem dentro da sua nave durante um extermínio alienígena.

Gerencie seus recursos e explore sua nave num tabuleiro modular, onde a cooperação de todos é fundamental para a sobrevivência da tripulação.

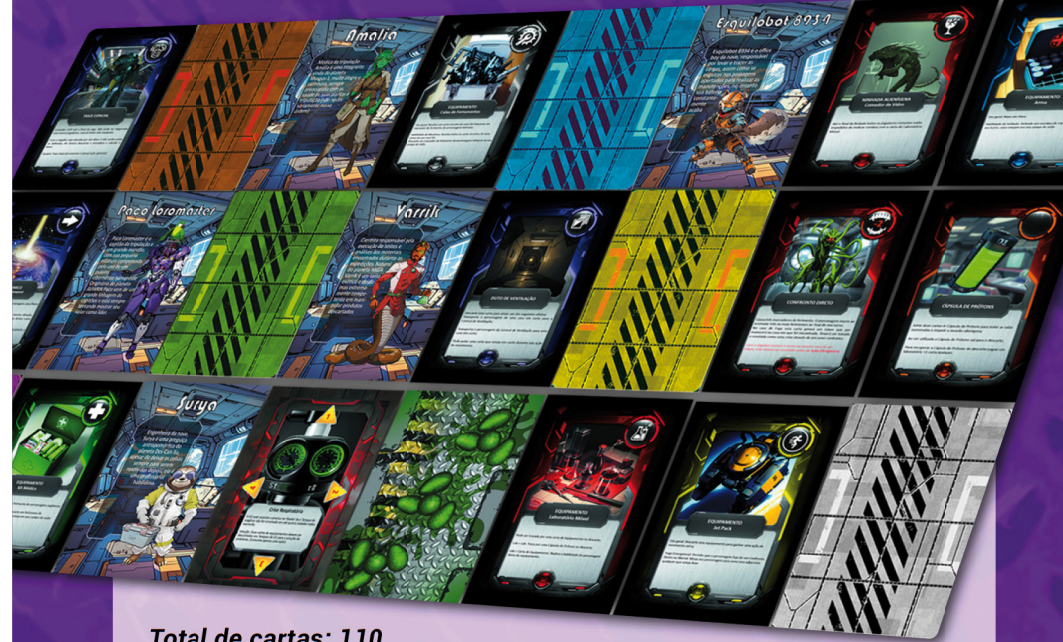


CONTEÚDO

CONTEÚDO DA CAIXA	4
OBJETIVO DO JOGO	6
<i>Preparando o Jogo e Modos de Dificuldade:</i>	7
<i>Estrutura de Turnos, Rodadas e Mecânicas Gerais</i>	7
<i>Confronto</i>	9
<i>Nocauteado pelo Alien;</i>	11
UTILIZANDO	12
AS CARTAS DE EQUIPAMENTO	12
<i>Consumo de Ações e usando as cartas:</i>	13
CONHECENDO AS CARTAS DE CADA DECK	14
<i>Deck Tripulação</i>	15
<i>Deck Invasor</i>	17
PERSONAGENS E SUAS HABILIDADES	22
<i>Paco LoroMaster, o Capitão:</i>	23
<i>Amália, a Médica:</i>	23
<i>Varrick, o Cientista:</i>	23
<i>Surya, a Engenheira:</i>	23
<i>Connor, o Soldado:</i>	23
<i>EsquiloBot 8462, o Androide:</i>	23
TERMINANDO O JOGO	24



CONTEÚDO DA CAIXA



Total de cartas: 110

25 CARTAS DE TABULEIRO

06 CARTAS DE PERSONAGEM

34 CARTAS DE TRIPULAÇÃO:

- 08 Ninhada:
 - » 01 O Chamado
 - » 01 Desorganizador
 - » 02 Veneno Corrosivo
 - » 02 Comedor de Vidros
 - » 02 Destruidor de Turnos

04 Cápsula de Prótons;

04 Primeiro Socorros;

06 Laboratório Móvel;

05 Caixa de Ferramentas;

05 Arma;

02 Jet Pack;

45 CARTAS DE INVASOR:

05 Confronto Direto;

03 Confronto Mortal;

02 Alerta Vermelho;

09 Crise Elétrica;

06 Crise Existencial;

20 Evento Cósmico;

» 08 Distorção Espaço Temporal

» 02 Traje Espacial

» 02 Duto de Ventilação

» 02 Chamado da Natureza Interestelar

» 01 Sorte Fora Desse Mundo

» 01 Contato Imediato

» 02 Buraco Negro

» 02 Flashback



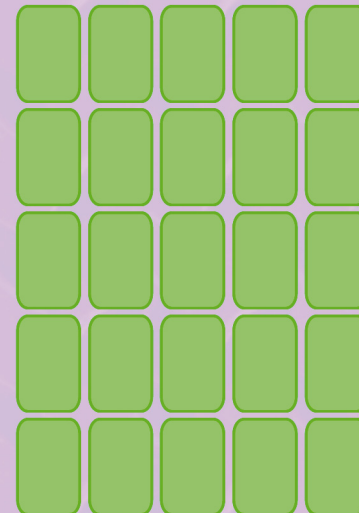
OBJETIVO DO JOGO

Isolar todas as casas infestadas com ovos alienígenas e salvar a sua nave da destruição total.



Preparando o Jogo e Modos de Dificuldade:

Embaralhe as cartas de piso e distribua em uma área de 5x5 cartas como na imagem.



Separe o deck da tripulação em dois montes. Um contendo apenas as cartas de *Equipamento*, e o outro com as *Ninhadas* e *Cápsulas de Protons*. Embaralhe e distribua aleatoriamente 3 cartas de *Equipamento* a cada jogador. Em seguida, adicione as cartas restantes, embaralhe novamente e disponha o deck da tripulação para o início da partida. Embaralhe o deck invasor e coloque-o na respectiva posição.

Embaralhe as cartas de personagem e sorteie entre os participantes. A Ordem dos jogadores pode ser qualquer uma. Recomendamos a seguinte hierarquia/ordem dos personagens:

Capitão > **Médica** > **Cientista** > Engenheira > Soldado > Androide

Estrutura de Turnos, Rodadas e Mecânicas Gerais

Rodada: Uma rodada se reinicia toda vez que for turno do primeiro jogador da mesa.

Turno: Todo turno é constituído de cinco ações, uma obrigatória, que deve ser a primeira ação do turno, três opcionais, e uma situacional obrigatória (veja em *Confronto*).

Ação Obrigatória:

- » Comprar uma carta do deck invasor e resolvê-la;
- » Mover todos os Aliens que não foram derrotados; (veja em *Confronto*).



Ações Opcionais:

- » Comprar uma carta no deck da tripulação;
- » Movimentar o personagem em uma casa adjacente;
- » Habilidade Única do personagem;
- » Usar Equipamentos de forma geral;
- » Combinar a carta de *Laboratório Móvel* com outro *Equipamento* para fazer um combo;
- » Doar uma carta da sua mão para outro jogador, desde que esteja na mesma casa;
- » Solucionar Área Infestada de Aliens, *Crise Existencial*, ou *Alerta Vermelho*;
- » Resolver um *Confronto*;

Uma Ação Opcional pode ser repetida quantas vezes necessária, desde que não ultrapasse a quantidade máxima de três ações por turno.



Caso um jogador tenha mais de cinco cartas em sua mão, ele deverá descartar o excedente até o final de seu turno.



Uma alternativa para a dificuldade do jogo ser modificada é usar as ações de forma única, não podendo haver repetições, por exemplo, comprar três cartas do deck da tripulação no mesmo turno de um mesmo jogador.



Confronto

Haverá momentos em que a compra de uma carta resultará em um *Confronto Direto*, ou *Confronto Mortal*, ou o encontro com uma *Ninhadas*. Quando acontecer, algumas ações devem ser tomadas até o final do turno:



- » Reação Armada: Descarta um *Equipamento* do tipo *Arma* da mão do Jogador e não consome uma ação. Mata o Inimigo e resolve o confronto, anulando o efeito daquela carta;



- » Recuperação Emergencial: Custa uma Ação. Após o Ato *Pacífico* descarte um *Equipamento* do tipo *Kit Médico* (personagens orgânicos) ou *Caixa de Ferramentas* (personagens biônicos) para curar um marcador de ferimento do respectivo personagem;

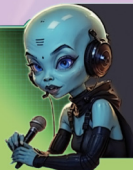


- » Fuga Calculada: Descarte um *Equipamento* do tipo *Jet Pack*. O Jogador pode fugir de um *Confronto Direto* ou *Mortal*. Mova seu personagem para uma casa adjacente qualquer que esteja livre. O Alien vai para o descarte e gera um token que permanece naquela casa; (A fuga Calculada fica inválida caso a sala esteja em *Curto-circuito*).



A fase de confronto termina quando o embate é resolvido. Ele pode ser resolvido de 3 formas:

- » Matando o Alien;
- » Ato Pacífico: O Jogador assume o efeito da carta para lidar com as consequências. Resolve o confronto, mas não anula o efeito do Inimigo;
- » Fugindo do Alien: Caso o jogador tenha optado pela fuga, o Alienígena encontrado vai para o descarte e gera um token que permanece naquela casa e esta fica impedida de qualquer interação até que a situação seja resolvida num conflito futuro.



Fugir do confronto gera uma nova Ação Obrigatória. No início do turno, antes de comprar a carta obrigatória, o jogador deve movimentar individualmente cada alienígena presente em campo. O Alienígena tem a habilidade de andar uma casa em qualquer direção. Ele ainda obedece às restrições de movimento caso algum Curto-circuito esteja ativo e andará conforme a proximidade dele com os personagens, sempre em direção ao mais próximo até estar na mesma casa de algum dos Jogadores. Alienígenas também estão sujeitos a ficarem presos em uma determinada casa, caso haja um Curto-circuito na cor correspondente ao Local.

10

O *Confronto Direto ou Mortal* pode ser resolvido de duas formas:

- » O soldado pode eliminar o inimigo desde que este esteja no campo de visão do personagem.
- » Quando o Jogador está na mesma casa que o Token inimigo. Este efeito é cumulativo com outros tipos de Crises como *Alertas Vermelho* e *Crises Elétricas*, e deve ser resolvido na devida ordem lógica.

*(Caso não esteja na mesma sala)
Curto-circuito > Confronto >
Alerta vermelho/Crise Existencial*



Caso o Jogador inicie o turno na mesma casa de um Token Alienígena, o turno deste Jogador começa com o *Confronto* e deve ser resolvido antes da *Ação Obrigatória* com as cartas que estiverem disponíveis em sua mão. Depois que o confronto for resolvido o turno do Jogador segue normalmente puxando a carta da *ação obrigatória*.

É considerada uma reação ao *Confronto Direto ou Mortal* quando o jogador já está em posse das respectivas cartas de *Equipamento - Arma* ou *Equipamento - Jetpack*. Caso o jogador necessite resgatá-las do descarte de alguma forma elas serão consideradas como *Ações Opcionais*.

Nocauteado pelo Alien;

Caso o Jogador atinja três ou mais marcadores de ferimento ele será nocauteado. Isso significa que sua mão será inteiramente descartada e ele precisará de uma *Injeção de Adrenalina* (vide *Combos Especiais*) para voltar ao jogo. A *Injeção de Adrenalina* pode ser usada pelo próprio Jogador, caso tenha as cartas, ou por outro, desde que estejam na mesma casa.

Após o uso da *Injeção de Adrenalina* (mesmo que imediatamente após o confronto) o jogador retorna ao tabuleiro na mesma casa em que estava, mas com apenas um ponto de vida e sem cartas na mão.

11

UTILIZANDO AS CARTAS DE EQUIPAMENTO



12

Consumo de Ações e usando as cartas:

Para ativar habilidade e efeitos de cartas é necessário o descarte da mesma.

Combos

» São combinações entre duas cartas que consomem apenas uma ação. Exemplo: Ao descartar um *Laboratório Móvel* e um *Kit Médico* juntos é gerado o efeito da *Habilidade única da Médica* que pode ser usada como um suporte para a médica em campo.



O uso de cartas isoladas não resulta em combos para o efeito principal destas e será necessário o consumo de uma ação por efeito. Exemplo: Caixa de Ferramentas para resolver Curtos-circuitos e Laboratório Móvel para resgate de cartas no descarte.

Combos Especiais

São combinações entre duas ou mais cartas que consomem apenas uma ação:

- » Lab + Cápsula + Kit Médico = *Injeção de Adrenalina*: Reanima personagens orgânicos de jogadores que foram nocauteados pelo inimigo. Pode ser usado em qualquer área do tabuleiro.
- » Lab + Cápsula + Caixa de Ferramentas = *Backup*: Reanima personagens biônicos de jogadores que foram nocauteados pelo inimigo. Pode ser usado em qualquer área do tabuleiro.
- » Lab + Cápsula + Arma = *Toxina Explosiva*: Ao induzir uma explosão da cápsula de prótons a reação gera um tipo de toxina que afasta todos os inimigos em campo e os devolve ao topo do respectivo deck.

Campo de visão

Entende-se como campo de visão a área de 2 casas nos eixos verticais e horizontais ao redor do personagem como mostrado na imagem a seguir.



12

CONHECENDO AS CARTAS DE CADA DECK



DECK TRIPULAÇÃO

Ninhada - O Chamado:

» O grito por socorro chama os seus para recuar de volta ao deck. Devolva todas as criaturas do tipo *Ninhadas* para o Deck e embaralhe-o.

Ninhada - Veneno Corrosivo:

» Causa um marcador de veneno. Na sua próxima ação o jogador deverá pagar uma ação extra para executá-la com sucesso; Também pode sacrificar uma ação restante para anular o efeito desta carta.

Ninhada - Desorganizador Alienígena:

» Adicione o descarte ao deck e embaralhe-o. Esta carta permanece no Descarte independente do efeito.

Ninhada - Comedor de Vidro:

» Até o final da Rodada todos os jogadores restantes estão impedidos de realizar combos com a carta de *Laboratório Móvel*.

Ninhada - Destruidor de Turnos:

» Embaralhe sua mão. O jogador à direita escolhe uma carta e devolve para o fundo do deck.

Cápsula de Prótons:

» Junte duas cartas de *Cápsula de Prótons* para isolar as salas com ninhos e impedir a invasão alienígena.

» A *Cápsula de Prótons* vai para o descarte após o uso.

» Para recuperar a *Cápsula de Prótons* do descarte pague um laboratório +1 carta qualquer.



Equipamento - Kit Médico:

- » Uso geral: Descarte um ferimento de personagens orgânicos.
- » Habilidade da Médica: Descarte um ferimento de personagens orgânicos que esteja em seu campo de visão.

Equipamento - Laboratório Móvel:

- » Lab: Troca por uma carta de *Equipamento* no descarte.
- » Lab + Lab: Troca por uma *Cápsula de Prótons* no descarte.
- » Lab + Equipamento: Ativa a habilidade exclusiva de personagem do equipamento.
- » Habilidade do Cientista: Permite a troca desta carta por outro equipamento do descarte (baterias inclusas).

Equipamento - Caixa de Ferramentas:

- » Uso geral: Resolve um Curto-circuito da nave OU Descarte um marcador de ferimento de personagens biônicos.
- » Habilidade da Mecânica: Resolve todos os curto-circuitos da nave (uma cor por vez) OU Descarte um marcador de ferimento de personagens biônicos no seu campo de visão.

Equipamento - Arma:

- » Uso geral: Mata um Alien.
- » Habilidade do Soldado: Defende um membro da tripulação fora do seu turno, caso estejam em seu campo de visão.

Equipamento - Jet Pack:

- » Uso geral: Descarte este equipamento para ganhar uma ação de movimento extra.
- » Fuga Emergencial: Permite que o jogador fuja de um *Confronto Direto ou Mortal*. Mova seu personagem para uma casa adjacente qualquer que esteja livre.



DECK INVASOR

Confronto Direto:

- » Causa 2 marcadores de ferimento. O personagem morre com 3 ou mais ferimentos até o final do turno.

O token que permanecerá na casa em que foi encontrada. Deverá ser tratada e resolvida como uma crise através de um novo confronto.

Se o jogador começar o turno na mesma casa de um token, este deverá ser resolvido antes da Ação Obrigatória.



Confronto Mortal:

- » Causa 3 marcadores de ferimento. O personagem morre com 3 ou mais ferimentos até o final do turno.



No caso de Fuga esta carta gerará um token que permanecerá na casa em que foi encontrada. Deverá ser tratada e resolvida como uma crise através de um novo confronto.

Se o jogador começar o turno na mesma casa de um token, este deverá ser resolvido antes da Ação Obrigatória.

Alerta Vermelho - Crise Respiratória

- » O O2 está vazando e precisa ser resolvido! Se o Tanque de Oxigênio não for arrumado em até quatro rodadas todos morrerão.

Solução: Duas cartas de equipamentos devem ser descartadas nos Tanques de O2 para a solução do problema (consome apenas uma ação).



Alerta Vermelho - Motor em Pane

» As engrenagens pararam de funcionar! Se a manutenção não for devidamente realizada, o reator sofrerá uma sobrecarga e explodirá toda a nave!

Solução: Duas cartas de equipamentos devem ser descartadas na sala do Reator para a solução do problema (consome apenas uma ação).



Crise Elétrica - Curto-circuito

» Vire as cores marcadas. Personagens não podem mais entrar, sair ou transitar através das cores em crise sem ajuda de cartas especiais. Use um *duto de ventilação* ou uma *caixa de ferramentas* para restaurar as áreas de mesma cor.



Quando anunciar a resolução de uma área em Curto-circuito, observe se ambas as cartas viradas são da mesma cor. Caso as áreas tenham cores diferentes, a ação será perdida e as áreas em questão continuarão em curto até que sejam devidamente resolvidas.

Crise Existencial - Abuso de Autoridade

» Proibido trocar, doar ou receber cartas. O capitão teve um surto de fome e precisa dos seus biscoitos. Você comeu a última bolacha do pacote e foi culpado pelo problema, agora está proibido de trocar cartas até que ele se alimente.

Solução: Um Personagem qualquer deve gastar uma carta de equipamento no Refeitório.



Crise Existencial - Amnésia Crônica

» Proibido se automedicar em caso de ferimentos. Durante a invasão alienígena, Amália saiu desesperada da enfermaria e trancou a sala com medo dos medicamentos serem abduzidos. Para piorar a situação ela não lembra onde deixou as chaves, então parece que a abdução foi mesmo da sua memória.

Solução: Um Personagem qualquer deve gastar uma carta de equipamento na Enfermaria.



Crise Existencial - Explosão de outro mundo

» Proibido usar cartas de laboratório. Varrick deixou um experimento perigoso cozinhando em seu laboratório, que agora está em chamas! Graças aos seus experimentos malucos, o laboratório explodiu! Você não poderá trocar nada com o descarte até que esta crise seja resolvida.



Solução: Um Personagem qualquer deve gastar uma carta de equipamento no Laboratório.

Crise Existencial - No Sleep, No Brain

» Proibido consertar curtos-circuitos e curar personagens mecânicos. Uma certa invasão alienígena acabou com a sua noite de sono. Surya, irritada com toda a situação, acabou deixando suas ferramentas debaixo da cama enquanto procurava um novo cantinho para dormir.

Solução: Um Personagem qualquer deve gastar uma carta de equipamento na Sala de Máquinas.



Crise Existencial - OH SHOOT!

» Proibido se defender de ataques alienígenas. A munição acabou e sua segurança também... Você está impossibilitado de defender-se porque Connor não conferiu o estoque de munição. Agora alguém terá que buscá-las dentro do arsenal.

Solução: Um Personagem qualquer deve gastar uma carta de equipamento no Arsenal de armas.



Crise Existencial - Loading...

» Proibido usar Jetpacks. O combustível acabou! Esquilobot 8462 deixou para abastecer o equipamento outra hora e agora todos os jetpacks estão descarregados.



Solução: Um Personagem qualquer deve gastar uma carta de equipamento no Depósito.

Eventos Cósmicos - Distorção Espaço-Temporal:

» Mova a linha que inclui a sala de seu personagem uma fileira na direção indicada na carta. Todas as salas são movidas uma fileira na mesma direção, todos os personagens que estiverem em uma destas casas também são movidos junto com ela. A sala na ponta da linha é ejetada da nave e é acoplada a outra ponta da linha.

Eventos Cósmicos - Duto de Ventilação:

Descarte esta carta para ativar um dos seguintes efeitos:

- » Transporta o personagem de uma casa em curto para a Central de Ventilação.
- » Transporta o personagem da sua casa para outra da mesma cor.
- » Pode pular uma carta que esteja em curto durante sua ação de movimento.

20

Eventos Cósmicos - Traje Espacial:

» Concede +1HP até o final do jogo. Não pode ser negociada com outros jogadores, caso já tenha sido equipada. Caso o Jogador seja atacado por um Alien, e não tenha como se defender, ele deverá descartar a armadura e calcular o dano. Equipar *Traje Espacial* consome 1 (uma) ação opcional.

Eventos Cósmicos - Sorte fora desse Mundo:

» Você ganhou uma Ação Extra até o fim deste turno! Simples assim.

Eventos Cósmicos - O Chamado da Natureza Interestelar:

» Mais rápido que a velocidade da Luz foi o seu piriri. Leve seu personagem imediatamente ao *Banheiro*. Caso o jogador esteja impedido de chegar até lá, ele trocará de lugar com o jogador que estiver há mais tempo no banheiro.

Eventos Cósmicos - Contato Imediato:

» A comunicação temporária através do seu intercom permite negociar 1 carta com qualquer personagem presente no jogo. O efeito some ao final do turno que esta carta foi comprada.

Eventos Cósmicos - Buraco Negro:

» O lixo do vizinho pode ser o tesouro de outra pessoa. Recupere até 2 equipamentos do descarte, exceto cápsulas de prótons. As cartas compradas não podem exceder o limite máximo da sua mão.

Eventos Cósmicos - Flashback:

» Devolva 2 cartas do topo do descarte Invasor para o respectivo deck e embaralhe.

21

PERSONAGENS E SUAS HABILIDADES



Paco LoroMaster, o Capitão:

- » Pode pagar uma ação para mover um outro personagem no mapa.
- » Compre duas cartas no topo do deck da tripulação, reorganize a ordem e devolva ao topo do respectivo deck.



Amália, a Médica:

- » Pode recuperar +1HP com qualquer carta da mão para se curar.
- » Pode recuperar +1HP de outro personagem orgânico, com Kit Médico, desde que ele esteja em seu campo de visão.
- » Pode recuperar +1HP de outro personagem orgânico, com Kit Médico, fora do seu turno, desde que estejam na mesma casa.

Varrick, o Cientista:

- » Pode trocar uma carta de laboratório móvel por até duas cartas de Equipamento no descarte da tripulação.
- » Compra uma Cápsula de Prótons com apenas uma carta de Laboratório Móvel.



Surya, a Engenheira:

- » Pode recuperar +1HP de um personagem biônico, com uma Caixa de Ferramentas, desde que ele esteja em seu campo de visão.
- » Pode recuperar +1HP de outro personagem biônico, com Caixa de Ferramentas, fora do seu turno, desde que estejam na mesma casa.
- » Pode Resolver todos Curtos-Circuitos (uma cor por vez) com uma carta de Engenharia.

Connor, o Soldado:

- » Pode se defender de um ataque alienígena com qualquer carta.
- » Pode descartar uma arma para defender outro personagem, fora do seu turno, desde que esteja em seu campo de visão.



EsquiloBot 8462, o Androide:

- » Pode doar uma carta para outro personagem desde que esteja no campo de visão, exceto Cápsulas de Próton.
- » Pode doar ou receber uma carta de outro personagem fora do seu turno, desde que estejam na mesma casa.

TERMINANDO O JOGO

Condição de Vitória Primária:

A vitória será conquistada quando todas as casas de Área Infestada por Aliens forem lacradas.



Condições de Vitória Opcionais:

Além da *condição de vitória primária*, os jogadores podem usar alguns artifícios para modificar a dificuldade do jogo. Nossas sugestões são:

- » Resolver todas as salas em Curto-circuito;
- » Resolver todos os alertas vermelho, caso haja algum ativo;
- » Resolver as crises existenciais restantes para a saúde mental da tripulação;
- » Todas as anteriores.

Condições de Derrota

A derrota da tripulação acontece quando:

- » O deck invasor acabar;
- » Pelo menos metade dos jogadores estiverem mortos;
- » Crises de Alerta Vermelho não forem resolvidas no tempo devido;
- » Conter 3 tokens de aliens ativos em jogo;



ALENADOS

CARGA 99

MANUAL DE REGRAS