

ESCAPE FROM THE ALIENS IN OUTER SPACE

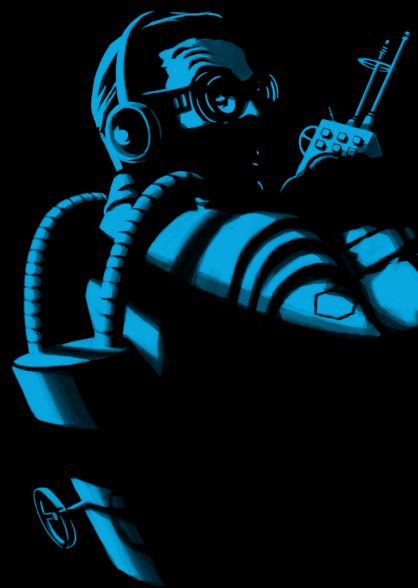
Nos últimos quatro anos, a equipa médica liderada pelo Dr. Antonio Merz tem vindo a desenvolver um projecto na nave espacial SELVA, com o objectivo de encontrar a cura para o síndrome de Bellavita, uma doença degenerativa que afecta o cérebro e tem vindo a fazer milhões de vítimas na Terra. A pesquisa nas últimas semanas começou a produzir resultados positivos, através da implantação de esporos alienígenas no córtex cerebral de um número seleccionado de cobaias. Na manhã do dia 26 de Julho, o médico-chefe Fabrizio Miraggio foi posto de quarentena, depois de um incidente com uma das cobaias: a equipa de segurança teve de o deter à força enquanto o médico tentava devorar Bibsy-332, um macaco de laboratório ao qual tinham sido implantados os esporos.

NO DIA 28 DE JULHO TODA A COMUNICAÇÃO COM A NAVE ESPACIAL SELVA CESSOU.

Escape From the Aliens In Outer Space é um jogo de estratégia cuja acção decorre numa nave espacial seriamente danificada. Os sistemas internos falharam, mergulhando a nave espacial na escuridão. Mas o pior é que uma misteriosa praga alienígena se infiltrou a bordo e está a transformar a tripulação humana em monstros terríveis. Os restantes tripulantes tentam desesperadamente salvar as suas vidas fugindo da nave espacial abandonada, mas os extraterrestres andam à espreita... e com fome de carne humana!

OBJECTIVO DO JOGO

Em *Escape From the Aliens In Outer Space*, cada jogador assume o papel de um Humano ou de um Extraterrestre. Os Humanos procuram fugir da nave, alcançando as escotilhas de saída. Os Extraterrestres procuram eliminar todos os Humanos. A identidade e a posição de cada jogador mantêm-se secretas ao longo da partida: cada jogador deverá interpretar os movimentos e comportamentos dos seus adversários para descobrir quem são realmente.



CONTEÚDO DA CAIXA

- 8 Cartas Personagem exclusivas
- 6 Cartas Escotilha
- 25 Cartas Sector Perigoso
- 12 Cartas Objecto
- 30 Mapas (3 modelos diferentes)
- 8 Lápis
 - Livro de Regras
 - Acesso on-line ao editor de mapas e à ferramenta de criação de mapas em WWW.EFTAIOS.COM



JOGO BÁSICO PREPARAÇÃO

B)

• Cada jogador tira um mapa e um lápis. Todos os jogadores devem escolher um mapa com o mesmo modelo (que contenha a mesma Zona). Cada Zona tem um nome único.

• Cada jogador dobra pelo picotado a parte superior do seu **MAPA**, para que os adversários não possam ver o seu **REGISTO DE MOVIMENTOS**.

• Baralham-se as **CARTAS SECTOR PERIGOSO (B)** e coloca-se o baralho sobre a mesa, de face para baixo, ao alcance de todos os jogadores.

C)

• Metade dos jogadores devem ser Extraterrestres e a restante metade devem ser Humanos. O papel é determinado pelas **CARTAS PERSONAGEM (C)**. Começa-se por separar as cartas Personagem em dois grupos (Humanos e Extraterrestres). Baralham-se cada grupo e tiram-se de cada um o número de cartas equivalente a metade dos jogadores. No caso de o número de jogadores ser ímpar, junta-se mais uma carta Extraterrestre (desta forma haverá mais um Extraterrestre do que Humanos no jogo).

D)

• Baralham-se as cartas Personagem escolhidas e distribui-se uma a cada jogador. Cada jogador guarda a sua carta de face virada para baixo (pode consultá-la a qualquer momento). Os jogadores não devem revelar a sua identidade aos adversários!

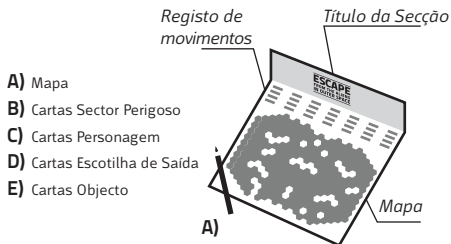
E)



• Põem-se de lado as **CARTAS ESCOTILHA (D)** e as **CARTAS OBJECTO (E)**: não serão usadas no *jogo básico*.

OBJECTIVO

• Cada jogador Humano joga por si próprio, tentando ser o primeiro a alcançar uma Escotilha de Saída.
• Os Extraterrestres tentam jogar em conjunto para interceptar os Humanos antes que alcancem uma Escotilha de Saída. No entanto, ao princípio da partida, cada jogador não sabe de que lado estão os restantes jogadores. Será necessário deduzir a sua identidade a partir das suas acções.



OS MAPAS

A **EDIÇÃO NEGRA** inclui três mapas.

O mapa mostra um diagrama de uma das zonas a bordo da nave espacial. Uma rede de hexágonos foi colocada sobre a nave de forma a controlar os movimentos. Cada hexágono é chamado de **SECTOR** e cada Sector está identificado por uma letra e um número. A combinação de letra e número são as Coordenadas desse Sector. Os Sectores Especiais, tais como o Sector Extraterrestre, estão marcados com símbolos e não têm coordenadas. Cada mapa tem uma Secção Superior que mostra o nome da Zona representada nesse mapa.

GALILEI - a zona ideal para jogadores principiantes: está perfeitamente equilibrada entre Humanos e Extraterrestres. Recomendada para 4 a 8 jogadores (apesar de se poder jogar com até 16 jogadores, juntando duas caixas do jogo).

FERMI - a zona tecnológica da nave: ideal para jogadores competitivos, uma vez que é estrategicamente exigente. Não é recomendada para jogadores principiantes. Recomendada para 2 a 6 jogadores.

GALVANI - a zona da galeria: adequada para jogadores experientes, parece simples de início, mas os primeiros movimentos no jogo terão um forte impacto nos resultados de longo prazo. Recomendada para 2 a 8 jogadores.

Por baixo da Secção Superior há um Registo de Movimentos com 39 espaços numerados que representam 39 turnos do jogo. Em cada turno, os jogadores escrevem no Registo de Movimentos as Coordenadas do Sector a que o seu personagem chegou.

TURNOS DE JOGO

Começa-se por escolher à sorte o primeiro jogador. O jogo desenrolar-se-á numa série de turnos. Durante cada turno, começando pelo primeiro jogador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador deve mover o seu personagem. O tipo de personagem determina a distância que se pode mover:

- **HUMANOS** avançam apenas um Sector de cada vez
- **EXTRATERRESTRES** avançam um ou dois Sectores de cada vez

Cada jogador escreve a sua nova posição no “Registo de Movimentos” anotando as coordenadas do Sector

a que o seu personagem chegou. Nunca se pode terminar o turno no mesmo Sector em que se começou. **É OBRIGATÓRIO MOVER O PERSONAGEM EM CADA TURNO.**

EXEMPLO: *Silvano Porpora (um Humano) está actualmente no Sector D09 da zona Galilei. Pode mover-se para D08, C09, C10, E10 ou E09. Decide avançar para o sector D08 cujas coordenadas anota no “Registo de Movimentos” do seu mapa.*

Existem cinco tipos diferentes de Sector, apresentados no Mapa. Depois de avançar, o jogador deve verificar a que tipo de Sector o seu personagem chegou. O tipo de Sector determina o que acontece de seguida:



- **SECTOR SEGURO:** se o personagem chega a um Sector Seguro, o seu turno terminou.



- **SECTOR PERIGOSO:** se o personagem chega a um Sector Perigoso, o jogador deve buscar uma carta Sector Perigoso e seguir as suas instruções. *Excepção: não se busca uma carta Sector Perigoso se se ataca outro jogador (ver “Ataques”).*



- **SECTOR HUMANO:** este é o sector de partida para todos os jogadores Humanos. Depois do jogo começar, nenhum jogador pode mover-se para ou através deste Sector.



- **SECTOR EXTRATERRESTRE:** este é o sector de partida para todos os jogadores Extraterrestres. Depois do jogo começar, nenhum jogador pode mover-se para ou através deste Sector.



- **SECTOR ESCOTILHA DE SAÍDA:** os Humanos devem alcançar este sector para ganhar. Apenas os jogadores Humanos podem mover-se para ou através um Sector Escotilha de Saída.

Depois de mover o seu personagem, um jogador pode tentar atacar outro jogador (ver “Ataques”). Se não o quiser fazer, ou depois de se proceder ao ataque, o seu turno termina e é a vez do jogador à sua esquerda.

EXEMPLO: *Silvano moveu-se para o Sector D08 que é um Sector Perigoso. Sendo assim, tem de biscar uma carta Sector Perigoso. Se tivesse avançado para o Sector D10, não teria de biscar uma carta porque se trata de um Sector Seguro.*

SECTORES PERIGOSOS

Quando um personagem chega a um Sector Perigoso, deve biscar uma carta *Sector Perigoso* (a não ser que esteja a atacar um outro jogador, caso em que não se bisca qualquer carta). Há 3 tipos de cartas *Sector Perigoso*:



▪ **RUÍDO NO SECTOR:** se o jogador biscar uma carta Ruído no Sector, deve anunciar a sua posição dizendo **“RUÍDO NO SECTOR [X, Y]”** onde **“[X, Y]”** são as coordenadas do Sector a que chegou.



▪ **RUÍDO EM QUALQUER SECTOR:** se o jogador biscar uma carta Ruído em Qualquer Sector, pode fingir a sua posição. Deve anunciar **“RUÍDO NO SECTOR [X, Y]”** onde **“[X, Y]”** são as coordenadas de qualquer Sector à escolha (incluindo aquele para o qual o personagem se moveu)



▪ **SILÊNCIO:** se o jogador biscar uma carta Silêncio, deve anunciar **“SILÊNCIO EM TODOS OS SECTORES”**

IMPORTANTE: as cartas Sector Perigoso nunca devem ser reveladas aos restantes jogadores! Devem ser sempre descartadas de face para baixo depois de completar as instruções. Se o baralho de cartas Sector Perigoso terminar, baralham-se as cartas descartadas e volta-se a colocar o baralho sobre a mesa.

NOTA: algumas cartas podem ter um símbolo de Objecto. Os Objectos não são usados no jogo básico e, como tal, devem ser ignorados. Pode consultar mais detalhes sobre Objectos em “Jogo Standard”.

EXEMPLO: *depois de mover o seu personagem, Silvano bisca uma carta Ruído em Qualquer Sector. Anuncia “Ruído no Sector N10” procurando confundir os Extraterrestres que estão à sua procura.*

ATAQUES

Um jogador Extraterrestre pode decidir atacar no final do seu turno, depois de mover o seu personagem. Quando se ataca, não se bisca uma carta Sector Perigoso, mesmo que o movimento se termine num Sector Perigoso. O ataque é resolvido de acordo com os passos seguintes:

1. O jogador que ataca anuncia **“ATACO NO SECTOR [X, Y]”**, onde **“[X, Y]”** representam as coordenadas do Sector a que o personagem acabou de chegar.
2. Se algum outro jogador também estiver nesse Sector, deve declará-lo. Esse personagem fica automaticamente eliminado, quer seja Humano ou Extraterrestre, e o jogador termina aqui a sua partida.
3. Se o jogador é eliminado, deve revelar a sua carta Personagem aos adversários.

EXEMPLO: *Paolo Landon, o “Quarto Extraterrestre” não se deixa enganar pelo anúncio de Silvano. Move-se para o Sector D08, adivinhando que o Silvano aí está. Em vez de biscar uma carta Sector Perigoso, anuncia “Ataco no Sector D08”. Pobre Silvano! Foi capturado pelos Extraterrestres e eliminado. Agora está fora do jogo.*

CONSELHO: ao atacar, um jogador está a revelar que é Extraterrestre, uma vez que os Humanos não podem atacar. Há que ter cuidado para não se desmascarar cedo demais.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando se verifica uma das seguintes situações:

1. Um dos Humanos alcança uma escotilha de saída. **ESSE JOGADOR ABANDONA A NAVE E GANHA O JOGO.**
2. Todos os jogadores Humanos são eliminados antes que qualquer um deles consiga abandonar a nave: **OS EXTRATERRESTRES GANHAM O JOGO.**
3. Jogam-se 39 turnos antes que os Humanos consigam escapar: **OS EXTRATERRESTRES GANHAM O JOGO.**



JOGO AVANÇADO

AS REGRAS DO JOGO AVANÇADO ACRESCENTAM CAPACIDADES E A UTILIZAÇÃO DE OBJECTOS. AS CONDIÇÕES DE VITÓRIA SÃO DIFERENTES DAS DO JOGO BÁSICO. TODAS AS RESTANTES REGRAS DO JOGO BÁSICO SÃO VÁLIDAS PARA O JOGO AVANÇADO.

Assim como no Jogo Básico, os Humanos tentam escapar, enquanto os Extraterrestres tentam eliminá-los. Agora, os Humanos podem usar objectos úteis que os ajudem a sobreviver. Cada jogador deve continuar a manter a sua identidade secreta e a procurar descobrir a identidade dos seus adversários. Ao contrário do Jogo Básico, a partida não termina quando o primeiro Humano se escapa; continua-se a jogar até que todos os Humanos tenham sido capturados ou tenham conseguido escapar.

PREPARAÇÃO

Segue-se a preparação do Jogo Básico, a que se acrescentam estes dois passos:

- Baralham-se as cartas Objecto e colocam-se num monte de face para baixo sobre a mesa.
- Baralham-se as cartas Escotilha e colocam-se noutra monte de face para baixo sobre a mesa.

OBJECTOS

Quando se bisca uma **CARTA RÚIDO EM QUALQUER SECTOR**, essa carta pode também mostrar um **OBJECTO**.



Se um jogador biscar uma dessas cartas, seja Humano ou Extraterrestre, deve biscar uma carta Objecto. As **CARTAS OBJECTO** colocam-se à frente do jogador, de face para baixo. O jogador pode examiná-las a qualquer momento.

Um jogador pode deter um **MÁXIMO DE TRÊS CARTAS OBJECTO** em simultâneo. Se biscar uma quarta carta Objecto, deve de imediato escolher uma carta para descartar. **SÓ OS HUMANOS PODEM USAR OBJECTOS.**

Os Extraterrestres não os podem usar, mas podem continuar a recolhê-los, colocando-os de face para baixo à sua frente, fingindo ser Humanos. Um jogador pode usar os objectos a qualquer momento durante o seu turno. Pode até jogar Cartas Objecto depois de mover o seu personagem, imediatamente antes do turno do próximo jogador. As Cartas Objecto podem ser usadas no mesmo turno em que são biscadas e é possível jogar no mesmo turno tantas Cartas Objecto quantas as que se quiser.

EXCEPÇÃO: a carta Defesa só pode ser usada quando se é atacado. Quando se usa um Objecto, vira-se a carta de face para cima e seguem-se as instruções. Cada Objecto só pode ser usado uma vez. Depois de usado, o Objecto deve ser descartado. No entanto, um jogador pode deter (e usar) múltiplas cópias do mesmo Objecto.

EXISTEM SEIS TIPOS DE CARTAS OBJECTO:



• **ATAQUE:** esta carta permite ao jogador atacar, usando as mesmas regras que os Extraterrestres. *Nota: os Humanos continuam a não poder mover-se mais do que um Sector.*



• **TELETRANSPORTE:** esta carta permite a um personagem mover-se directamente até ao Sector Humano a partir de qualquer parte da nave. Este movimento acrescenta-se ao movimento normal, que pode ocorrer antes ou depois do uso da carta.



• **ADRENALINA:** esta carta permite a um jogador mover-se dois sectores no mesmo turno.



• **SEDATIVOS:** ao jogar esta carta, um personagem não precisa de biscar uma carta de Sector Perigoso, mesmo que entre num



Sector Perigoso.

• **DEFESA:** jogada imediatamente depois do ataque de um Extraterrestre, esta carta anula o ataque, que fica sem efeito.



• **FOCO:** quando se joga esta carta, escolhe-se um Sector e todos os jogadores (incluindo o que joga a carta) que estejam nesse Sector ou nalgum dos seis sectores adjacentes devem anunciar as coordenadas do Sector onde se encontram. Esta carta afecta tanto Humanos como Extraterrestres.

EXEMPLO: Júlia Niguloti está no sector T3 da Zona Galilei, tão perto da escotilha de saída! Felizmente, tem uma carta Adrenalina. Vira a carta, o que lhe permite avançar dois Sectores em vez de um e assim alcança a Escotilha de Saída 3.

ALIMENTAÇÃO DE EXTRATERRESTRES

Quando um jogador Extraterrestre elimina um jogador Humano, torna-se mais forte e passa a poder avançar um, dois ou três Sectores em cada turno.

ESCOTILHAS DE SAÍDA

Quando um jogador Humano chega a uma das escotilhas, deve revelar a que escotilha chegou e depois biscar uma Carta Escotilha e mostrá-la aos adversários.



Se a Carta Escotilha for **ENCARNADA**, a escotilha está inutilizada e não pode ser usada. Até ao final do jogo, nenhum outro jogador pode entrar no Sector desta escotilha. Há que procurar fugir por outra Escotilha.



Se a Carta Escotilha for verde, o jogador consegue fugir da nave espacial. No entanto, essa escotilha fica bloqueada e não pode ser usada por outro jogador! Os restantes Humanos terão que procurar fugir por outra Escotilha.

Se se torna impossível para um jogador fugir (porque todas as Escotilhas estão inutilizadas ou bloqueadas), esse jogador é automaticamente eliminado do jogo.

EXEMPLO: *Julia finalmente chegou à Escotilha de Saída 3. Sustendo a respiração, vira uma carta Escotilha do monte. É verde! Julia conseguiu fugir dos Extraterrestres. Infelizmente, depois de Julia fugir, a Escotilha de Saída 3 fica bloqueada e todos os restantes jogadores devem procurar sair por outra Escotilha.*

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando o último jogador Humano consegue fugir ou é eliminado.

1. Todos os Humanos que conseguiram fugir são vencedores!
2. Os Extraterrestres ganham se conseguirem eliminar o último Humano vivo a bordo da nave espacial!
3. No final dos 39 turnos, todos os Humanos ainda a bordo da nave espacial são eliminados e os Extraterrestres ganham!

É POSSÍVEL QUE ALGUNS HUMANOS E OS EXTRATERRESTRES POSSAM GANHAR O JOGO EM CONJUNTO, quando o último Humano a bordo da nave espacial for eliminado. Quaisquer Humanos eliminados pelos Extraterrestres perdem o jogo.

TRIPULAÇÃO

Esta é a lista dos tripulantes da nave espacial SELVA. Alguns dos tripulantes foram já convertidos em Extraterrestres.:



• **O COMANDANTE**, Ennio Maria Dominoni



• **O PILOTO**, Julia Niguloti a.k.a. “Cabal”



• **O PSICÓLOGO**, Silvano Porpora



• **O SOLDADO**, Tuccio Brendon a.k.a. “Piri”



• **O PRIMEIRO ET**, Piero Ceccarella



• **O SEGUNDO ET**, Vittorio Martana



• **O TERCEIRO ET** Maria Galbani



• **O QUARTO ET**, Paolo Landon

Cada carta Personagem mostra a patente do personagem no canto superior esquerdo. Esta patente é usada em alguns cenários. Visite a ferramenta de criação de cenários em WWW.EFTAIOS.COM para mais detalhes.

CENÁRIOS PRONTOS A JOGAR

De seguida apresentam-se 3 cenários alternativos desenhados com a ferramenta de criação de cenários disponível online em www.efaios.com. Todas as regras do Jogo Básico que não são especificamente alteradas por uma regra do cenário mantêm-se em vigor. Estes cenários são apenas uma amostra do que se consegue construir com a ferramenta de criação de cenários.

CENÁRIOS ALTERNATIVOS

INFECÇÃO

- B.3)** Os Humanos eliminados transformam-se em Extraterrestres e continuam o jogo a partir do sector em que foram eliminados.
- D.2)** As escotilhas de saída estão todas abertas no início do jogo. Não se usam as cartas Escotilha, mas cada escotilha pode apenas ser usada uma vez e fica bloqueada depois da utilização.
- C.3)** Os Extraterrestres não aumentam a sua capacidade de movimento quando eliminam um Humano.

ARENA

- B.6)** Não há jogadores Humanos.
- C.6)** Os Extraterrestres começam o jogo em uma ou mais escotilhas de saída (à escolha dos jogadores). (Escotilha de Saída 1, 2, 3, 4)
- A.4)** Todos os jogadores podem entrar nos Sectores Seguros (ou apenas Humanos podem entrar nos Sectores Seguros ou apenas Extraterrestres podem entrar nos Sectores Seguros) (AMBOS)
- E.3)** Qualquer jogador que elimine pelo menos um certo número de jogadores (à escolha dos jogadores) é um vencedor. (Tantos quanto o número de jogadores)
- A.5)** Qualquer jogador que seja eliminado por um ataque recomeça no seu sector de partida, no início do seu próximo turno.

VELHA GUARDA

- G.4)** Os jogadores não declaram quando usam objectos, excepto para o Teletransporte e para a Defesa. A carta objecto é simplesmente descartada sem ser revelada.
- H.1)** O Capitão não busca uma carta Sector Perigoso na primeira vez que entra num sector perigoso.
- H.2)** O Psicólogo começa o jogo no sector Extraterrestre.
- H.3)** Se o Piloto busca uma carta Teletransporte, pode usá-la até 3 vezes antes de a descartar.
- H.4)** O Soldado pode carregar até 4 objectos ao mesmo tempo.
- J.4)** Os objectos nas cartas Sector Perigoso são ignorados. Em substituição, passam a buscar-se cartas Objecto em simultâneo com as cartas Silêncio.
- H.13)** O Oficial pode não se mexer uma vez durante o jogo.
- H.14)** O Co-Piloto começa com o Teletransporte (não precisa de uma carta)
- H.15)** O Engenheiro busca duas cartas Escotilha quando alcança uma escotilha de saída e escolhe qual delas usar.
- H.16)** O Médico pode forçar qualquer outro jogador a revelar a sua identidade uma vez durante o jogo.

ESCAPE FROM THE ALIENS IN OUTER SPACE

Um Jogo de Santa Ragione
Nova edição de Cranio Creations

AUTORES DO JOGO E DESIGNERS GRÁFICOS

Mario Porpora, Pietro Righi Riva,
Luca Francesco Rossi, Nicolò Tedeschi

ILUSTRADORA

Giulia Ghigini,
<http://giulia.ultra-book.com/>

EDITORES

Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci
Sorrentino, Aureliano Bonfino

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

William Niebling, Guido Zoppi, Ch, Makube, iOBe, Alexxx, Stampini, Gianni Ballo, Il Molo, Anna Magrin, Prototipo, the IdeaG people, Silvia Duiella Rodriguez, Matteo Duiella Rodriguez, Lucia Laura Rossi, Maddalena Labaleina, Azzurra Pini, Anna Bassi the Proof Reader, Chiara, Beppe, Edo, Eleonora, Alessandro Norata, Vittorio Chiesi, Samuele Dell'Angelo, Alessandro Fibbi e Alessandra, Gioconomicon, Creatori di Divertimenti, Terre Selvaggio, GioAosta, Andrea Chiarvesio, Giochinscatola, Joker Shop, Cliquenabend, Tana dei Goblin, Stratagemma, Federico Dumas, Mauro Marinetti, Andrea Marinetti, Giuliano Acquati, Mario Sacchi, LeValet, Black Rock, Heidelbergger and all Castle Stahleck people, Christian Zoli, AlbePavo, Paolo Vallerger, Luca Bellini, Dagmar de Cassan, Tom Vasel, Plato, Magda Bteibet, Paolo Impedovo, Valentina Adduci, Marco Braghieri, Alessandro Prà, Giuseppe Lapadula, Jade Yoo, Raven Distribution, ISP, Guerra Brothers, Maison des Auteurs de Jeux, Janu Design.

ESCAPE
FROM THE ALIENS
IN OUTER SPACE



SANTA
RAGIONE



13+



30-45



2-8



CE



no alcohol

ESCAPE

FROM THE ALIENS
IN OUTER SPACE

El equipo médico dirigido por Antonio Merz ha estado trabajando durante cuatro años en la astronave **SELVA**, tratando de encontrar la cura para la Bellavita, una enfermedad degenerativa que ha estado matando a miles de personas en la tierra.

La investigación ha empezado a mostrar resultados positivos en las últimas semanas, a través de la implantación, en el córtex cerebral de un determinado número de cobayas, de esporas de alien.

En la mañana del 26 de julio, el médico jefe de guardia Fabrizio Miraggio fue puesto en cuarentena, tras un incidente con uno de los animales de experimentación. El personal de seguridad tuvo que reducirlo a la fuerza cuando trataba de devorar a Bibsy-332, un mono de experimentación que portaba las esporas.

EL 28 DE JULIO CESÓ TODA COMUNICACIÓN CON LA ASTRONAVE SELVA.

Escape From the Aliens In Outer Space es un juego de estrategia, emplazado en una nave espacial de exploración gravemente dañada. Los sistemas de a bordo han fallado, sumiendo en la oscuridad a la astronave. Y lo que es peor: una misteriosa plaga de aliens se ha deslizado a bordo y está transformando al personal humano en monstruos horribles. Los supervivientes tratan de escapar de la astronave en ruinas para salvar sus vidas, pero en la oscuridad, los aliens acechan... ¡hambrientos de carne humana!

OBJETIVO DEL JUEGO

En **EFAIOS**, cada jugador asume el rol de un Humano o un Alien. Los **HUMANOS** se intentan salvar llegando a las Escotillas de Escape. Los **ALIENS** pretenden cazar a todos los Humanos. La identidad y posición de cada jugador se mantiene en secreto: necesitarás interpretar los comportamientos y movimientos de los otros jugadores para averiguar quiénes son realmente.



COMPONENTES

- 8 Cartas de Personaje Exclusivas
- 6 Cartas de Escotilla de Escape
- 25 Cartas de Sector Peligroso
- 12 Cartas de Objeto
- 30 Hojas con 3 tipos de mapas
- 8 Lápices
 - Manual del juego
 - Acceso on-line al editor de mapas y a la herramienta de creación de escenarios en **WWW.EFAIOS.COM**



EL JUEGO BÁSICO MONTAJE

B)

• Cada jugador coge un mapa y un lápiz. Todos los jugadores deben usar el mismo tipo de mapa, que contenga la misma Zona. Cada Zona tiene un nombre específico.

• Pliega la **SECCIÓN DEL TÍTULO** de tu mapa de modo que los demás no puedan ver tu **REGISTRO DE MOVIMIENTOS**.

• Baraja las cartas de **SECTOR PELIGROSO (B)** y coloca el mazo boca abajo, donde puedan llegar fácilmente todos los jugadores.

C)

• La mitad de los jugadores deben ser Aliens, y la otra mitad Humanos. Tu rol está determinado por las **CARTAS DE PERSONAJE (C)**. Primero separa las cartas de personaje por tipo en dos montones (Humanos y Aliens). Baraja cada montón boca abajo y cuenta el número de cartas de forma que haya la mitad del número de jugadores. Por ejemplo si hay 6 jugadores, cada mazo deberá tener 3 cartas. Si hay un número impar de jugadores añade un Alien más al montón.

D)

• Baraja las „Cartas de Personaje“ seleccionadas y reparte una a cada jugador. Mantén tu carta de personaje boca abajo (puedes examinarla en cualquier momento). ¡No reveles tu identidad!

E)

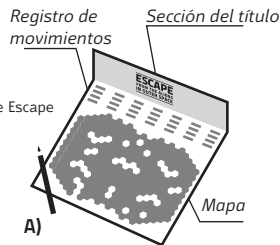
• Coloca aparte las **CARTAS DE ESCOTILLA DE ESCAPE (D)** y las **CARTAS DE OBJETO (E)**. Éstas no se utilizan en el Juego Básico.

TU OBJETIVO

• Cada jugador Humano tratará de ser el primero en llegar a una de las escotillas de escape, jugando individualmente.

• Los Aliens tratarán de trabajar juntos para interceptar a los Humanos antes de que consigan llegar a una escotilla de escape. Pero, al principio del juego no sabes de qué lado están los jugadores, por lo que tendrás que deducir su identidad observando sus acciones.

- A) Mapa
- B) Sector Peligroso
- C) Cartas de Personaje
- D) Cartas de Escotillas de Escape
- E) Cartas de Objeto



MAPAS

La EDICION NEGRA incluye tres mapas.

Tu mapa muestra un diagrama de una de las Zonas a bordo de la aeronave. Se ha colocado una estructura de hexágonos sobre la nave para controlar los movimientos. Cada uno de los hexágonos es un „Sector“, identificado con una letra y un número. Esta combinación define las coordenadas del „Sector“. Los sectores especiales, como el „Sector Alien“, están marcados con símbolos y no tienen coordenadas.

Cada mapa tiene una „Sección de título“, donde se ve el nombre de la Zona de la nave que está representada en ese mapa. Hay tres Zonas diferentes:



GALILEI - La zona perfecta para principiantes: está perfectamente equilibrada entre los Aliens y los Humanos. Recomendada para grupos de 4 a 8 jugadores (aunque pueden jugar hasta 16 personas combinando dos juegos).

FERMI - La Zona Tecnológica de la nave: perfecta para jugadores competitivos, ya que es necesario planear detenidamente una estrategia. No recomendado para Humanos noveles. Recomendado para grupos de 2 a 6 jugadores.

GALVANI - La Zona de la galería: buena para los jugadores con experiencia. Parece simple al principio, pero tus movimientos al comienzo del juego tendrán consecuencias a la larga en el resultado. Recomendado para grupos de 2 a 8 jugadores

Debajo de la „Sección de Título“ se encuentra el „registro de movimientos“ con 39 espacios numerados que representan los 39 turnos del juego. Deberás escribir las coordenadas del sector por donde pasa tu personaje en cada turno. Puedes escribir claves sobre las acciones de los demás jugadores en tu mapa.

TURNOS DE JUEGO

Comienza eligiendo al azar el primer jugador. Se jugará a lo largo de varias rondas. En cada ronda, empezando por el primer jugador y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada uno deberá mover su personaje. Tu personaje determina la distancia a la que te puedes mover:

- **LOS HUMANOS** sólo pueden moverse un Sector.
- **LOS ALIENS** se pueden mover dos sectores.

No hay que mover ninguna pieza en este juego. En su lugar, escoge tu destino mirando al mapa. Escribe tu nueva posición en el „registro de movimientos“,

especificando tus coordenadas. Nunca puedes acabar tu turno en el mismo sector en el que empezaste. **ES IMPRESCINDIBLE QUE TE MUEVAS EN CADA RONDA.**

EJEMPLO: *Silvano Porpora (un Humano) está en estos momentos en el Sector D09 de la zona Galilei. Puede moverse al D08, D10, C09, C10, E10 o E09 en este turno. Decide moverse al sector D08, y lo escribe en el siguiente espacio de su „registro de movimientos“.*

En el mapa se observan cinco tipos distintos de Sectores. Debes asegurarte del tipo de sector al que has llegado una vez te hayas movido. El tipo de Sector determina qué pasará ahora:



▪ **SECTOR SEGURO:** Si acabas tu movimiento en este sector, has acabado tu turno.



▪ **SECTOR PELIGROSO:** Si acabas tu movimiento en un sector peligroso, debes coger una carta de „Sector peligroso“ y seguir sus instrucciones. Entonces se acaba tu turno.

Excepción: No cojas una carta si deseas atacar a otro jugador (ver „Ataques“).



▪ **SECTOR HUMANO:** Éste es el sector de salida para todos los jugadores Humanos. Una vez el juego haya empezado, ningún jugador puede atravesar o terminar su movimiento en este Sector.



▪ **SECTOR ALIEN:** Éste es el sector de salida para los jugadores Alien. Una vez el juego comienza, ningún jugador puede atravesar o terminar su movimiento en este sector.



▪ **SECTOR DE ESCOTILLA DE ESCAPE:** Los humanos deben alcanzar uno de estos sectores para ganar. Sólo los jugadores Humanos pueden acabar su movimiento en un sector de „escotilla de escape“.

Después de moverte, puedes intentar atacar a otro jugador (ver „Ataques“). Si no lo deseas, o una vez completes tu ataque, el turno acaba y el jugador de tu izquierda empieza su turno.

EJEMPLO: *Silvano se ha movido al sector D08, que es un Sector Peligroso. De modo que debe coger una „carta de Sector peligroso“. Si se hubiera movido al sector D10, no habría tenido que coger ninguna carta, porque el D10 es un sector seguro.*

SECTORES PELIGROSOS

Si acabas tu movimiento en un sector peligroso, debes coger una carta de sector peligroso, (a no ser que desees atacar a otro jugador, en cuyo caso no debes coger ninguna carta) Hay tres tipos de cartas de Sector peligroso:



▪ **RUIDO EN TU SECTOR:** debes anunciar tu posición actual diciendo : „**RUIDO EN EL SECTOR [X,Y]**“, donde „**[X,Y]**“ son las coordenadas del sector al que te acabas de mover.



▪ **RUIDO EN CUALQUIER SECTOR:** puedes enmascarar tu posición. Debes anunciar: „**RUIDO EN EL SECTOR [X,Y]**“, donde „**[X,Y]**“ son las coordenadas de cualquier sector que elijas, (*incluyendo el sector al que te acabas de mover*).



▪ **SILENCIO:** debes anunciar „**SILENCIO EN TODOS LOS SECTORES**“.

IMPORTANTE: Nunca se deben revelar a los demás jugadores las cartas de Sector peligroso. Una vez hayas completado las instrucciones, descártala colocándola boca abajo. Si el montón se acaba, baraja de nuevo las cartas de *Sector Peligroso* y crea un montón nuevo.

NOTA: Algunas cartas pueden tener un icono de „objeto“. Los objetos no se usan en el juego Básico, de modo que deben ser ignorados. Consulta el Juego estándar para saber más acerca de los objetos.

EJEMPLO: *Silvano coge una carta: es una carta de Ruido en cualquier sector, así que puede elegir cualquier sector en el mapa. Anuncia: „Hay un ruido en el sector N10“, esperando confundir a los jugadores Alien que lo están buscando.*

ATAQUE

Un jugador Alien puede decidir atacar al término de su turno, después de moverse. Si decides atacar, no cojas una carta de sector peligroso, incluso si tu movimiento termina en un sector peligroso. Sigue estos pasos para realizar tu ataque:

1. Anuncia que estás atacando diciendo: „**ATACO EN EL SECTOR [X,Y]**“, donde „**[X,Y]**“ son las coordenadas del sector al que te acabas de mover.
2. Si algún jugador está también en ese sector, debe decirlo. Ese personaje (o personajes de varios jugadores, si es aplicable), es automáticamente asesinado, tanto si es Humano como Alien, y ese jugador está fuera del juego.
3. Si algún jugador es eliminado, debe descartarse de todas las cartas que tenga, (en el juego básico, un jugador no puede tener cartas, además de la carta de su personaje). Su personaje es también revelado al resto.

EJEMPLO: *Paolo Landon, el cuarto Alien, no ha sido engañado por el truco de Silvano. Se mueve al sector D08, adivinando que Silvano está*

ahí. En lugar de coger una carta de sector de riesgo, anuncia: «¡Ataque en el sector D08!». ¡Pobre Silvano!, ha sido capturando y asesinado por los Aliens. Ahora está fuera del juego.

CONSEJO: En el momento en el que atacas, estarás revelando tu identidad de Alien. Los humanos no pueden atacar. Ten cuidado de no desenmascararte demasiado pronto.

EL FINAL DEL JUEGO

El juego básico acaba cuando ocurre alguna de estas posibilidades:

1. Uno de los Humanos consigue llegar a un sector de Escotilla de escape. **ESTE JUGADOR ABANDONA LA NAVE Y GANA EL JUEGO.**
2. Todos los humanos son eliminados antes de que ninguno pueda abandonar la aeronave: **LOS ALIENS GANAN EL JUEGO.**
3. Se han jugado 39 rondas antes de que algún humano consiga escapar: **LOS ALIENS GANAN EL JUEGO.**

EL JUEGO ESTANDAR

ESTAS REGLAS AVANZADAS AÑADEN NUEVAS HABILIDADES Y EL USO DE LOS OBJETOS. LAS CONDICIONES PARA GANAR SON DISTINTAS DEL JUEGO BÁSICO. EL RESTO DE LAS REGLAS SE ENCUENTRAN EN EL JUEGO BÁSICO Y SON TAMBIÉN VÁLIDAS.

Como en el juego básico, los Humanos están tratando de escapar, mientras que los Aliens intentan atraparlos. Ahora los Humanos pueden usar valiosos objetos que les ayuden a sobrevivir. Debes seguir manteniendo tu identidad en secreto, y deducir la de tus oponentes.

A diferencia del juego básico, el juego no acaba cuando escapa un Humano. Deberás jugar hasta que todos los humanos hayan sido capturados o estén fuera de la nave.

MONTAJE

Montar el juego tal y como se explica en las Reglas de Juego Básicas. Añadiendo los siguientes pasos:

- Baraja las Cartas de Objeto y colócalas en un montón boca abajo.
- Baraja las Cartas de Escotilla de Escape y colócalas en un montón boca abajo.

OBJETOS

Cuando coges una carta de **RUIDO EN TU SECTOR** o una carta de **RUIDO EN CUALQUIER SECTOR**, puede que también incluya un icono de objeto.



Si coges una de estas cartas, debes coger una carta del montón de **CARTAS DE OBJETO**, ya seas Humano o Alien. Mantén todas las cartas de objeto boca abajo frente a ti. Puedes examinarlas en cualquier momento. Puedes tener **HASTA TRES CARTAS** de objeto al mismo tiempo. Si coges una cuarta, debes descartar o utilizar una carta de objeto inmediatamente.

SÓLO LOS JUGADORES HUMANOS PUEDEN USAR LOS OBJETOS. Los jugadores Alien no pueden utilizarlos, pero pueden coleccionarlos, colocando las cartas de objeto boca abajo enfrente suya para simular que son Humanos. Puedes utilizar los Objetos en cualquier



momento de tu turno. Puedes incluso usar tus objetos después de completar tu movimiento, justo antes de que comience el turno del siguiente jugador. Puedes usar una carta de objeto en el turno en el que la has cogido, y puedes utilizar tantas como quieras durante el mismo. *Excepción: La carta de Defensa se usa únicamente cuando eres atacado.* Cuando utilices un objeto, volteas la carta hacia arriba y sigues las instrucciones. Cada objeto sólo puede ser utilizado una vez. Una vez usado el objeto, debes descartarlo. Aunque puedes tener (y usar) múltiples copias del mismo objeto. Hay **SEIS** tipos de cartas de objeto:



• **ATAQUE:** Esta carta te permite atacar, con las mismas reglas que los Aliens. *Nota: los personajes Humanos siguen moviéndose sólo un sector.*



• **TELETRANSPORTE:** Esta carta te permite moverte directamente al Sector Humano desde cualquier parte de la nave. Esto se añade a tu movimiento normal que puede ocurrir antes o después del uso del objeto.



• **ADRENALINA:** esta carta te permite moverte dos sectores en tu turno.



• **SEDATIVOS:** utilizando esta carta no debes coger una carta de Sector peligroso, incluso si te has movido a un Sector peligroso.



• **FOCO:** Cuando juegues esta carta, nombra cualquier sector. Todos los jugadores (tú incluido) que estén en este sector o cualquiera de los seis adyacentes, deben decir inmediatamente sus coordenadas exactas. Esta carta afecta tanto a los Humanos como a los Aliens.



• **DEFENSA:** Esta carta se puede usar cuando un Alien te ataca, de forma que su ataque no te afecta.

EJEMPLO: *Julia Niguloti está en el Sector T13 de la zona Galilei: ¡Muy cerca de la escotilla de escape!, Afortunadamente, tiene la carta de Adrenalina. Le da la vuelta a la carta, que le permite moverse dos sectores en este turno en lugar de uno. Se mueve a la escotilla de escape del sector 3.*

CONSEJO: *Si utilizas una carta de objeto, ¡estarás revelando que eres un Humano! Ten cuidado para que los Aliens no se enteren demasiado pronto.*

ALIMENTACIÓN DE ALIENS

Si eres un jugador Alien, tu objetivo es cazar a los Humanos, ¡y devorarlos! Si lo consigues, tu fuerza aumentará, pudiendo moverte más rápido a través de la nave. Si matas a uno, o más humanos (o sea, has logrado matar en un ataque por lo menos a un Humano), tu velocidad aumenta para el resto del juego. **DESDE ESE MOMENTO PODRÁS MOVERTTE UNO, DOS O TRES SECTORES EN CADA TURNO.**

ESCOTILLAS DE ESCAPE

Cuando un jugador Humano llega a una de las escotillas de escape, debe decir a cuál de ellas ha llegado. A continuación coger una de las **CARTAS DE ESCOTILLA DE ESCAPE** y enseñársela a los demás jugadores.



Si la carta de escotilla de escape es **ROJA**, esta escotilla ha sido dañada y no puede ser utilizada. Ningún jugador podrá entrar en el sector de esa escotilla a partir de entonces. Deberás intentarlo desde otra escotilla distinta.



Si la carta de escotilla de escape es **VERDE**, puedes por fin escapar de la astronave. Pero desde entonces esta escotilla se

bloquea y no puede ser utilizada por ningún otro jugador. ¡Tendrán que buscar otra escotilla!

Si es imposible escapar porque todas las escotillas están bloqueadas o dañadas, estás automáticamente eliminado del juego.

EJEMPLO: Julia ha llegado finalmente a la escotilla de escape del sector 3. Conteniendo la respiración, le da la vuelta a la carta de Escotilla de escape. ¡Es verde! Julia ha escapado de los Aliens. Desgraciadamente, después de su fuga, la escotilla 3 se bloquea, y los demás jugadores deberán buscar en otro sitio.

EL FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando todos los Humanos han sido eliminados o han salido con vida de la aeronave.

1. Todos los Humanos que abandonan la nave son ganadores.
2. Los Aliens ganan si pueden eliminar el último Humano superviviente a bordo de la nave.
3. Después de 39 rondas, los Humanos que queden a bordo de la nave son eliminados y los Alien ganan.

ES POSIBLE QUE TANTO LOS ALIENS COMO ALGUNOS HUMANOS PUEDAN GANAR EL JUEGO CUANDO LOS ÚLTIMOS HUMANOS A BORDO SEAN MATADOS. Los Humanos que hayan sido matados por los Aliens pierden el juego.

TRIPULACIÓN

Esta es la tripulación de la astronave de exploración Vespucci. Algunos de los miembros ya han sido convertidos en Aliens.



• **EL CAPITÁN.** Ennio Maria Dominoni



• **LA PILOTO,** Julia Niguloti
t.c.c. "Cabal"



• **EL PSICÓLOGO,** Silvano Porpora



• **EL SOLDADO** , Tuccio Brendon
t.c.c. "Piri"



• **EL PRIMER ALIEN,** Piero Ceccarella



• **EL SEGUNDO ALIEN,** Vittorio Martana



• **EL TERCER ALIEN,** Maria Galbani



• **EL CUARTO ALIEN,** Paolo Landon

En la parte superior izquierda de cada carta de personaje se puede observar el rango del mismo.

Este se utiliza en algunos de los escenarios. Consulta la herramienta de creación de escenarios online en WWW.EFTAIOS.COM para más detalles.

ESCENARIOS ALTERNATIVOS

Estos son los tres escenarios alternativos diseñados con la herramienta de escenarios que podrás encontrar Online en WWW.EFTAIOS.COM. Las reglas del juego básico se mantienen, a no ser que se cambien de forma específica. Esto es simplemente un

pequeño ejemplo de lo que puede llegar a crearse con la *herramienta de escenarios*.

VEJEA ESCUELA

G.4) Los jugadores no dicen cuándo utilizan los objetos, a excepción de Teletransporte y Defensa. La carta de objeto se descarta simplemente sin ser revelada.

H.1) El capitán no coge una carta de sector de riesgo la primera vez que se mueve a un sector de riesgo.

H.2) El psicólogo empieza el juego en el sector de Alien.

H.3) Si la piloto coge una carta de Teletransporte puede utilizarla hasta tres veces antes de descartarla.

H.4) El soldado puede llevar hasta cuatro objetos al mismo tiempo.

J.4) Los iconos de objeto de las cartas de sector de riesgo se ignoran. En cambio, las cartas de objeto se cogen cada vez que un jugador coge una carta Silencio.

H.13) El director puede quedarse quieto durante su turno una vez durante el juego.

H.14) El copiloto empieza con el objeto de Teletransporte, (sin necesidad de la carta).

H.15) El ingeniero coge dos cartas de escotilla de escape cuando llega al sector de escotilla de escape y elige cuál utiliza.

H.16) El médico puede forzar a cualquier otro jugador a revelar su identidad una vez durante el juego.

INFECCIÓN

B.3) Los humanos eliminados se convierten en Aliens, continuando el juego desde el sector donde fueron eliminados.

D.2) Las escotillas de escape están todas abiertas al principio del juego. No utilices las cartas de escotillas de escape. Cada escotilla puede ser utilizada por un humano, y después se bloquea.

C.3) Los aliens no pueden aumentar sus movimientos cuando eliminan a un Humano.

ARENA

B.6) No hay jugadores humanos.

C.6) Los Aliens empiezan el juego en una de las escotillas de escape escogidas por los jugadores. **[ESCOTILLAS DE ESCAPE 1, 2, 3, 4]**

A.4) Los jugadores no pueden moverse en los sectores de seguridad (o sólo los Humanos pueden entrar en los sectores de seguridad, o sólo los Aliens pueden) **(AMBOS)**.

E.3) Cualquier jugador que elimina al menos un número determinado de otros jugadores (elegido por los jugadores) gana. **(TANTOS COMO EL TOTAL DE JUGADORES)**

A.5) Cualquier jugador que es eliminado por un ataque empieza de nuevo en su sector de inicio al principio de su siguiente turno.

ESCAPE FROM THE ALIENS IN OUTER SPACE /
FUGA DE LOS ALIENS EN EL ESPACIO EXTERIOR

Un juego de Santa Ragione

Una edición de Granio Creations

DISEÑO DEL JUEGO Y DISEÑO E LOS GRÁFICOS.

Mario Porpora, Pietro Righi, Riva,

Luca Francesco Rossi, Nicolò Tedeschi

ARTISTA

Giulia Ghigini,

<http://giulia.ultra-book.com/>

EDITORES

Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci

Sorrentino, Aureliano Bonfino

TESTER

William Niebling, Guido Zoppi, Ch,

Makube, i0Be, Alexxx, Stampini,

Gianni Ballo, il Molo, Anna Magrin,

Prototipo, the IdeaG people, Silvia

Duiella Rodriguez, Max e Massi, Matteo Duiella

Rodriguez, Lucia Laura Rossi, Maddalena

Labaleina, Azzurra Pini, Anna Bassi the

Proof Reader, Chiara, Beppe, Edo, Eleonora,

Alessandro Norata, Vittorio Chiesi, Samuele

Dell'Angelo, Alessandro Fibbi e Alessia Pastore,

Gioconomico, Creatori di Divertimenti, Terre

Selvaggie, GioCAosta, Andrea Chiavvesio,

Giochinscatola, Joker Shop, Cliquenabend, Tana

dei Goblin, Stratagemma, Federico Dumas,

Mauro Marinetti, Andrea Marinetti, Giuliano

Acquati, Mario Sacchi, LeValeT, Black Rock,

Heidelberg and all Castle Stahleke peo-

ple, Christian Zoli, AlbePavo, Paolo Vallergera,

Luca Bellini, Dagmar de Cassan, Tom Vasel,

Plato, Magda Bteibet, Paolo Impedovo,

Valentina Adduci, Marco Braghieri, Alessandro

Prà, Giuseppe Lapadula, Jade Yoo, Raven

Traducción Española

Covadonga Moya Alvarez-Buylla

Distribution, JSP, Guerra Brothers, Maison

des Auteurs de Jeux, Janu Design.



SANTA
RAGIONE



13+



30-45



2-8

