

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

O jogo contém dois folhetos: o manual de regras e o guia "Exploração espacial em sete lições". Comecem com este guia, que foi criado para ensiná-los a jogar e apresentar o clima do jogo. Já ensinamos Space Alert a vários grupos, e este guia é resultado dessa experiência.

As regras neste guia são apresentadas nos destaques amarelos.

Exemplos e observações neste guia são apresentados nos destaques azuis.

Essa organização vai ajudar bastante se apenas um de vocês tiver lido as regras e estiver ensinando o jogo aos demais. O texto que não se encontra destacado corresponde à transcrição das aulas do curso de Introdução à Exploração Espacial, ministrado na Academia Militar Galáctica.

Como é mais fácil aprender as regras jogando, este guia foi organizado para que vocês possam começar a jogar imediatamente. Os jogadores são apresentados gradualmente às regras e aos conceitos de Space Alert e, a cada nível de treinamento, vocês terão a oportunidade de brincar com os novos mecanismos. As partidas são breves e intensas: aproximadamente 25 minutos. À medida que as novas regras forem sendo introduzidas, as partidas ficarão mais difíceis. Cabe ao grupo decidir quando passar para o nível seguinte. Este guia foi criado para orientá-los.

No fim deste guia, há uma seção para os jogadores que já conhecem bem o jogo e querem apresentá-lo a outras pessoas. É possível explicar as regras aos iniciantes e começar a jogar em aproximadamente 20 minutos.

Número de jogadores

Este guia descreve partidas com quatro ou cinco participantes, e esse é o número recomendado de jogadores. As regras para se jogar com duas ou três pessoas são fornecidas no fim do guia, mas é mais fácil aprender a jogar com quatro ou cinco.

Observação importante

Este jogo contém um CD com faixas de áudio no formato mp3. Não se trata de um mero extra para criar um 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.

EXPLORAÇÃO ESPACIAL

EM SETE LIÇÕES

Transcrição do curso Introdução à Exploração Espacial, ministrado na Academia Militar Galáctica.

APRESENTAÇÃO

Amigos e familiares, estamos aqui reunidos para lembrar a coragem e o heroísmo extraordinários daqueles que partiram a serviço da nação... Hein? Ah, mil perdões. Grupo errado. Há... Pronto!

Meus bravos cadetes, sejam bem-vindos ao curso intensivo de Exploração Espacial. Admiro a coragem e o heroísmo extraordinários demonstrados por vocês ao decidirem servir à nação. E não tenho a menor dúvida de que serão bem-sucedidos.

Vocês se apresentaram como voluntários para tripular uma nave exploradora classe Galinha Morta. Este curso será breve e intensivo... mas não é só porque o governo andou cortando nosso orçamento. Não. Queremos vocês lá fora, no espaço, o mais rápido possível para substituir... Quer dizer... Bem, não é um trabalho difícil. Para que perder tempo com treinamento?

Sua missão será explorar certas regiões da galáxia, registrar as ações do inimigo e procurar setores perigosos. A nave de vocês estará equipada com os propulsores hiperespaciais mais modernos que existem, sensores automáticos e um computador potente para orientar suas ações. A rotina não é difícil: a nave salta automaticamente através do hiperespaço para o setor programado, os sensores mapeiam a região e, terminada a tarefa, a nave salta automaticamente de volta para casa. A operação toda leva apenas 10 minutos, durante os quais vocês não têm absolutamente nada para fazer. E, creio que nem é preciso mencionar, vocês não vão encontrar mais

ninguém que pague tão bem por 10 minutos de nada para fazer. Já vi que alguns de vocês estão sorrindo, então certamente se lembram de nossa campanha de recrutamento.

Na verdade, poderíamos mandá-los lá para fora sem treinamento algum, mas as normas do governo exigem um breve curso introdutório. E, às vezes – não com muita frequência, vejam bem –, mas às vezes acontece de vocês encontrarem uma certa atividade hostil que pode, apenas nos casos mais extremos, avariar ligeiramente a nave. E é por isso que mandamos vocês, na verdade. Sua tarefa é repelir esses ataques insignificantes e manter a nave funcionando durante os 10 minutos que ela leva para fotografar o setor. O computador calcula automaticamente a posição e as intenções do inimigo, e a nave está equipada com escudos potentes, vários canhões laser, foguetes autoguiados, pelotões de robôs de combate e outros sistemas defensivos, portanto não será um problema lidar com qualquer... há... problema que possa aparecer. E fico feliz em dizer que aqueles de vocês que de fato confrontarem o inimigo receberão uma generosa bonificação se voltarem. Digo, "quando voltarem". Não tenho a menor dúvida de que... Bom, é isso. Perdão. Está meio abafado aqui dentro.

Faremos agora um breve intervalo, porque estão me esperando lá no... numa cerimônia em homenagem à tripulação anterior.

LICÃO 1: A NAVE E A TRIPULAÇÃO

Fico feliz em ver que estão todos presentes mais uma vez. Confesso que fiquei um tanto decepcionado ao saber que os seguranças tiveram de relembra-los de alguns de vocês de que o contrato já foi assinado, e torço para que, da próxima vez que fizermos um intervalo, ninguém mais tente abandonar o campus.

Vamos começar com um ligeiro exame de admissão: um voo breve que fará uma apresentação da exploração espacial a vocês e colocará à prova suas habilidades e a capacidade de trabalharem em equipe.

E já que estamos falando de equipes, quem será o capitão e quem será o oficial de comunicações?

Escolham um jogador para ser o capitão. Precisa ser alguém que saiba organizar as coisas e se comunicar bem, além de ter autoridade suficiente para dizer: "Chega de discussão. Vamos agir".

Em seguida, escolham um oficial de comunicações, que será o responsável por monitorar as informações fornecidas pelo computador de bordo e garantir que os jogadores não deixem passar nada. Essa pessoa precisa ser capaz de dar atenção a várias coisas ao mesmo tempo e escutar os informes mesmo quando todo mundo estiver discutindo acaloradamente qual seria a solução para algum outro problema.

O monitor do curso vai distribuir os macacões coloridos. Sim, cada um de vocês vai vestir uma cor diferente, para que possam reconhecer facilmente uns aos outros durante o voo.

Cada jogador escolhe uma miniatura de determinada cor, pega o tabuleiro de ação numerado 1-7 da cor escolhida e o coloca à sua frente. Por ora, podem deixar os tabuleiros de ação 8-12 dentro da caixa.



Olhem para o quadro, por favor. Este é o diagrama de uma Galinha Morta. O oficial de comunicações poderia, por favor, vir se sentar na primeira fileira? Isso, aí está ótimo. Veja, sua função é prestar atenção. Muito bem, esta é a interface do computador de bordo.

A ilustração a seguir mostra a disposição ideal dos cinco jogadores em volta da mesa.



Se possível, coloquem o tabuleiro da espaçonave sobre a mesa de modo que todos o vejam de lado ou na orientação vertical correta, e nunca de cabeça para baixo. Deixem pelo menos 30 cm acima da borda superior do tabuleiro para a "tela do computador", onde o computador de bordo projetará as informações importantes.

O oficial de comunicações deve se sentar perto da tela. Se estiverem usando um toca-CD com alto-falantes, o oficial de comunicações também deve se sentar o mais próximo possível da saída de som.

Abaixo do tabuleiro da espaçonave, coloquem o Tabuleiro de Andamento da Missão com o lado menos complicado para cima (aquele que tem só duas linhas).

O TABULEIRO DA ESPAÇONAVE

Como vocês podem ver, a nave se divide em três zonas: bombordo, centro e estibordo. Que foi? Nunca ensinaram para vocês a diferença entre bombordo e estibordo? Bem, não se preocupem. Para ajudá-los a reconhecer a zona da nave na qual se encontram, elas são iluminadas por luzes de cores diferentes: a de bombordo é vermelha; a zona central é branca; a de estibordo é azul. Para evitar confusões entre esquerda e direita, vamos nos referir às zonas como vermelha, branca e azul.

A nave tem dois convés: superior e inferior. Cada zona tem um gravilevador que une as estações superior e inferior; as estações de um mesmo convés se conectam umas às outras através de portas.

Portanto, as seis estações da nave podem ser identificadas assim: vermelha superior, vermelha inferior, branca superior, branca inferior, azul superior e azul inferior.



SISTEMAS DE BORDO

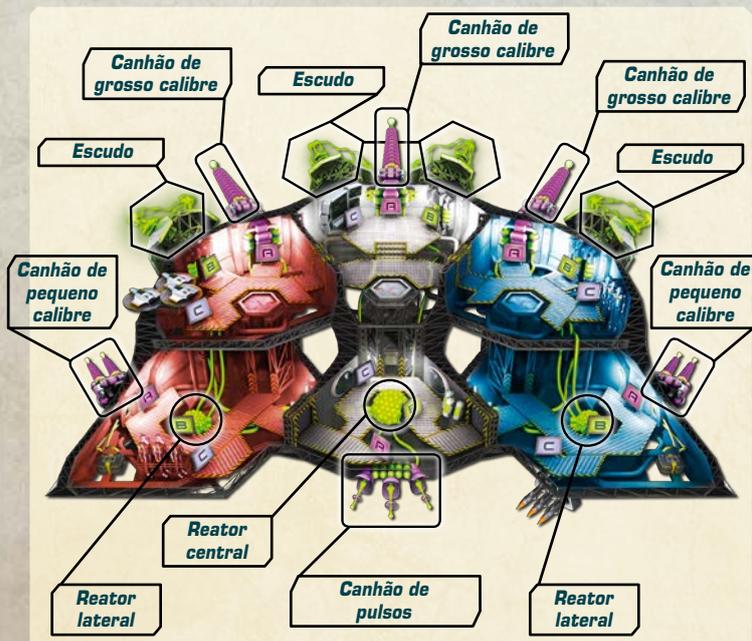
Cada estação tem 3 sistemas identificados como **A**, **B** e **C**. Não, moça, não é um desenho esquemático. A nave é exatamente assim e os sistemas são de fato acionados apertando-se botões coloridos identificados por uma única letra maiúscula. Vocês vão agradecer essa simplificação quando chegar a hora.

Os sistemas de artilharia são identificados como **A**. O convés superior tem três canhões laser de grosso calibre, um em cada zona. As estações laterais do convés inferior têm canhões laser de pequeno calibre. São mais fracos, mas têm unidades de alimentação próprias e, portanto, não consomem a energia do reator. A estação central inferior tem um canhão de pulsos multiuso.

Os sistemas de energia são identificados como **B**. O convés superior tem escudos de energia, um para cada parte da nave. O convés inferior tem reatores. Cada zona da nave tem seu próprio reator, e todos os sistemas (canhões de grosso calibre e escudos) são alimentados pelo reator da zona na qual se encontram. Os reatores laterais são alimentados pelo reator central, que consome cápsulas de combustível.

Que foi? Estão achando muito complicado? Mas estamos só começando!

Muito bem. Vamos tratar dos sistemas identificados por **C** numa outra aula. Vocês não precisam saber usá-los no voo experimental.



CONDIÇÃO INICIAL DA NAVE

Sempre que vocês saírem do hiperespaço, a nave estará assim:

Vocês todos estarão na ponte. Os reatores e escudos estarão parcialmente carregados. O reator central terá três cápsulas de combustível na reserva.



Os jogadores colocam suas miniaturas na estação branca superior (também conhecida como "a ponte").

Os cubos verdes representam a energia contida nos reatores e escudos. Coloque 1 cubo em cada escudo, 2 cubos nos reatores laterais e 3 cubos no reator central. O reator central também fica com 3 cilindros verdes, que representam as cápsulas de combustível.

Os canhões laser de pequeno calibre têm sua própria fonte ilimitada de energia.

Coloquem 1 cubo amarelo em cada um deles, em cima de suas respectivas unidades de alimentação.

Coloquem os cubos verdes e vermelhos remanescentes em cima da mesa, formando a reserva.

Devem ter sobrado vários outros componentes: fichas, cubos e miniaturas que podem ser devolvidos à caixa. Não serão usados na primeira partida.

Os números dentro dos quadrados verdes indicam a capacidade máxima de escudos e reatores, mas vocês não precisam se preocupar com isso agora. Que foi? Por que não foram carregados ao máximo? Veja, meu rapaz, é muito provável que vocês não encontrem problema algum. Não faz sentido desperdiçar energia. Se aparecer um inimigo, a energia deve durar tempo suficiente para um de vocês usar o gravilevador e reabastecer o reator.

EM VOLTA DA NAVE

Não deve ser nenhuma surpresa para vocês saber que todo setor do espaço tem uma telemetria e uma topologia próprias. Ah. É uma surpresa. Tudo bem. Por sorte, vocês têm o computador de bordo, capaz de mensurar tudo e projetar as informações graficamente em três trajetórias de ameaça. Vocês só precisam saber se a ameaça coloca em risco a zona vermelha, branca ou azul da nave.

Numa partida normal, as trajetórias e as ameaças são escolhidas aleatoriamente, mas, no voo experimental, vocês vão usar um roteiro predeterminado.



Separem os Tabuleiros de Trajetória identificados como **T6**, **T2** e **T4** e coloquem-nos na "tela do computador" acima da nave, como mostra a ilustração. Deixem os outros Tabuleiros de Trajetória dentro da caixa.

Dentre as cartas de ameaça roxas identificadas por **E1-01**, separem as seis que apresentam os códigos **E1-01** a **E1-06** no canto inferior esquerdo. Arranjem-nas de tal modo que, quando o baralho de cartas ficar com a face voltada para baixo, a carta identificada como **E1-01** esteja no topo e aquela identificada como **E1-06** esteja no fundo. Coloquem esse baralho diante do oficial de comunicações. Por ora, vocês podem deixar as cartas restantes (roxas ou verdes) dentro da caixa.

Separem e arranjem aos pares as fichas poligonais amarelas identificadas como **1**, **2**, **3** e **4**. Podem deixar as fichas restantes dentro da caixa por enquanto.

CARTAS DE AÇÃO

Antes de começarmos, é bom avisar que nosso voo experimental é uma simulação razoavelmente precisa de como as coisas acontecem numa nave de verdade, onde a situação não chega nem de longe a ser tão inteligível quanto o que vocês veem aqui na sala de aula. Vocês não terão acesso a todas as informações nem a todas as opções. Imaginem o suor ardendo em seus olhos enquanto tentam descer pelos restos retorcidos do poço do gravilevador, e tudo começa a explodir a seu redor, e alguém berra no seu fone de ouvido que a situação do outro lado da nave está péssima. E, quando finalmente chegam ao convés inferior, vocês descobrem que não há energia suficiente no reator, que alguma coisa abriu um rombo no casco da nave e o computador acabou de avistar um monstro espacial maior do que...

Ah. Perdão. Não fiquem assustados. Eu estava... hã, exagerando. De leve. Só estou tentando dizer que as coisas podem ficar meio caóticas.

As cartas de ação simulam o caos a bordo da nave. Juntem e embaralhem as cartas de ação de verso cinza. Entreguem 10 a cada jogador, como veremos a seguir: 5 viradas para baixo sobre as casas 1-3 dos tabuleiros de ação; 5 cartas viradas para baixo sobre as casas 4-7. Não olhem as cartas ainda.



Com o resto das cartas, faces voltadas para baixo, formem um baralho e o coloquem onde todos possam alcançá-lo. Por ora, podem deixar as cartas de verso dourado dentro da caixa.

ÁUDIO

Bem-vindos ao nosso simulador. Enquanto vocês dão uma olhada por aí, vou carregar o roteiro experimental no computador.

Se tiverem um toca-CD, reproduzam a faixa 1, "Primeiro voo experimental", disponível na pasta do tutorial do CD.

Se não tiverem um toca-CD, a pessoa designada como controlador do tempo deverá usar a carta de roteiro S1-1, "Primeiro voo experimental".

A configuração dos tabuleiros e componentes para a primeira partida deve ser mais ou menos assim:



LIÇÃO 2: RODADA (RONDA) DE AÇÃO

A rodada de ação do jogo ocorre em tempo real e a duração é estabelecida pela faixa de áudio. Nesta rodada, vocês usam as cartas de ação para planejar o que vão fazer durante o voo.

Muito bem, reúnam-se na ponte que eu já vou começar a simulação. Hein? Eu ainda não disse o que vocês devem fazer? Têm certeza? Certo, mas não precisam me olhar desse jeito. Vocês não fazem ideia de como é estressante treinar uma tripulação após a outra, sabendo que elas vão simplesmente, hã... Mas não estamos aqui para falar do meu trabalho, e sim do seu.

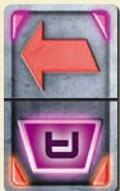
PLANEJAMENTO DAS AÇÕES

Assim que eu apertar o botão, a simulação vai começar. Seu primeiro voo experimental levará 7 minutos. Por experiência, sei que durante esses 7 minutos vocês terão tempo suficiente para fazer 7 coisas. Para facilitar a sincronização, a missão se divide em 2 fases. A primeira fase corresponde às ações 1-3 e a segunda, às ações 4-7.

No começo da faixa, o computador anuncia o início da missão e cada jogador pega as cinco cartas de ação que se encontram sobre as casas 1-3 de seu tabuleiro de ações. Essas cartas permitem que vocês planejem o que fazer nos três primeiros turnos.



Cada carta tem duas metades: a de movimentação e a de ação. A carta sempre representa uma ou outra coisa. Se a metade da movimentação estiver para cima, a carta corresponderá a um movimento e a ação representada na metade inferior será ignorada. Se a metade da ação estiver para cima, a carta representará o acionamento do sistema correspondente na estação onde se encontrar a miniatura do jogador e o movimento na metade inferior da carta será ignorado.



Carta de ação usada como deslocamento em direção à zona vermelha



A mesma carta usada como ação

A metade da movimentação pode ser um deslocamento para a esquerda (bombordo) ou para a direita (estibordo) ou indicar o uso do gravilevador. Para vocês não errarem, a movimentação para a esquerda é uma seta vermelha e a movimentação para a direita é uma seta azul. As cores correspondem às da nave. Além disso, as setas estão representadas no tabuleiro da espaçonave.

No caso do uso do gravilevador, a direção não é especificada: se estiver no convés superior, a pessoa será transportada para o inferior. Se estiver no convés inferior, ela será transportada para o superior.

A metade da ação mostra o acionamento do sistema **A**, **B** ou **C** ou a ação dos robôs de combate, representada por . No voo experimental, vocês só podem usar a ação **A** ou **B**. As ações **C** e não vão surtir efeito e, sendo assim, usem essas cartas para se moverem ou simplesmente não as utilizem.

Para planejar suas ações, coloquem até 3 cartas com a face voltada para cima sobre seus respectivos tabuleiros de ação, nas casas identificadas como **1**, **2** e **3**. Se quiser passar para uma estação adjacente, a pessoa terá de cuidar para que a metade de movimentação da carta fique para cima. Se quiser usar a ação, a pessoa terá de garantir que essa metade esteja na parte superior. E, portanto, a cada turno, vocês vão se deslocar 1 vez ou ficar onde estão e realizar 1 ação na estação correspondente. Se quiser passar um turno sem fazer nada, bastará a pessoa não colocar carta alguma na casa numerada equivalente.



O jogador decidiu ir para a esquerda no turno 1 (e entrar na estação vermelha superior). No turno 2, ele aguarda. No turno 3, aciona o sistema **A** no local onde se encontra (o canhão laser de grosso calibre de bombordo). A ação **C** e o uso do gravilevador nas metades inferiores das cartas são ignorados.

A rodada de ação inteira ocorre em tempo real. Vocês podem colocar suas cartas nos tabuleiros de ação com a rapidez que julgarem necessária. Podem discutir o que fazer. Na verdade, vão precisar conversar para ver quem irá para onde e fará o que, e para prestar atenção no que os outros estão fazendo. Quem mudar de ideia poderá trocar uma ação por outra. Só pode haver uma carta por casa. As cartas não utilizadas ficam nas mãos dos jogadores. Vocês não podem mostrar suas cartas para os colegas, mas podem dizer quais são.

Quando estiverem satisfeitos com as ações designadas para os três primeiros turnos, podem começar a planejar a segunda fase. Peguem e usem as cartas de ação sobre as casas 4-7, juntamente com as cartas que sobraram da primeira fase, para planejar suas quatro últimas ações. **Depois de apanhadas as cartas da segunda fase, vocês não poderão mais trocar as cartas dos turnos 1-3 nem mudá-las de lugar.** As ações dos turnos 4-7 podem ser trocadas até a rodada de ação terminar.

Durante os 7 minutos da rodada de ação, os jogadores trabalham em equipe para planejar suas ações em cada um dos 7 turnos.

Surpresos, talvez? Vocês acabaram de montar um belo tabuleiro com miniaturas, fichas e cubos de cores vivas, e a única coisa que têm para fazer é colocar cartas em 7 casas?

É isso mesmo. Na rodada de ação, vocês só planejam o que suas miniaturas vão fazer durante os 7 turnos.

Mas fiquem à vontade para usar o tabuleiro da espaçonave e os componentes do jogo durante o planejamento. Os jogadores podem mover suas miniaturas de acordo com o que planejam fazer, jogar os cubos de energia para lá e para cá etc. Na rodada de ação, o tabuleiro é uma espécie de acessório que ajuda a pensar em conjunto com os outros jogadores. No fim da rodada, porém, só importam as cartas que cada um de vocês colocou sobre o tabuleiro de ação.

COMPUTADOR

Todos devem prestar atenção ao computador de bordo, principalmente o oficial de comunicações. As notificações do computador são de importância vital.

Logo no começo da faixa de áudio, vocês vão escutar:

Alerta. Atividade inimiga detectada. Favor iniciar primeira fase.

Ao ouvir essa notificação, cada jogador pode pegar suas 5 primeiras cartas de ação e planejar suas 3 primeiras ações.

O oficial de comunicações tem mais uma tarefa, e é das mais importantes: cuidar das cartas de ameaça.

O computador emitirá notificações como esta:

Instante T mais 3. Ameaça. Zona vermelha. Repetindo: Instante T mais 3. Ameaça. Zona vermelha.

Neste momento, o oficial de comunicações terá de fazer o seguinte:

- Comprar a carta de ameaça do topo do baralho.
- Colocá-la de face para cima ao lado da trajetória correspondente ao código de cor da nave (por exemplo, "zona vermelha" indica o Tabuleiro de Trajetória da zona vermelha, aquela que fica na extrema esquerda).
- Pegar uma das fichas numeradas correspondentes ao instante mencionado e colocá-la sobre a carta (por exemplo, pegar a ficha 3 se a ameaça corresponder ao instante T+3).

Neste caso, o resultado deve ser:



O oficial de comunicações também deve informar o capitão, para que alguém seja incumbido de dar um jeito na ameaça.

Outras notificações possíveis:

Dados a caminho. Repetindo: Dados a caminho.

Quer dizer que cada jogador poderá comprar uma nova carta do baralho de cartas de ação. O oficial de comunicações deve garantir que todos os jogadores estejam informados de que essa possibilidade existe.

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

A transferência de dados permite a cada jogador passar uma carta para um colega, que não é obrigado a retribuir. É possível que vários jogadores entreguem cartas a um mesmo jogador, mas cada um de vocês só pode passar uma carta.

A transferência de dados não é obrigatória. É necessário entregar as cartas antes que soe o bipe do computador e elas devem passar de uma mão à outra. Não adianta jogar a carta para um colega nem colocá-la ao lado do tabuleiro de ação da pessoa. Ao ouvir a notificação de transferência de dados, vocês não terão tempo para conversar a respeito. Se precisar de uma determinada carta, a pessoa terá de garantir que todos saibam do que ela precisa e que já deixem planejado quem irá passar a carta no caso de chegar uma notificação de transferência de dados.

Primeira fase termina em um minuto.

Primeira fase termina em vinte segundos.

Primeira fase termina em cinco, quatro, três, dois, um. Primeira fase terminada. Favor iniciar segunda fase.

LICÃO 3: RODADA (RONDA) DE RESOLUÇÃO

A segunda parte do jogo é ver o que de fato acontece durante o voo de acordo com as ações planejadas por vocês. Essa parte não tem limite de tempo. Vocês não têm decisões a tomar. Simplesmente usam o tabuleiro e os componentes para simular o que acontece a bordo. É como se estivessem assistindo a uma gravação em vídeo de suas ações.

Muito bem, sei que estão todos ansiosos para botar a mão na massa, mas primeiro vocês precisam saber como funciona exatamente o voo experimental, para não acabarem correndo pela nave e apertando botões às cegas até consumirem toda a energia. Hum. Acho que vocês vão acabar fazendo isso, prestando ou não atenção à aula.

Ah, que seja. Já que eu tive a trabalhadeira de preparar a aula, agora vou até o fim.

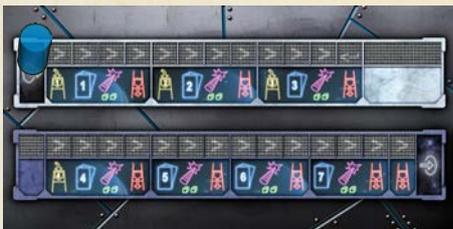
Antes de jogar a rodada de ação, vocês precisam saber como a rodada de resolução funciona.

É claro que, no mundo real, tudo acontece ao mesmo tempo, mas dividi o processo em etapas, porque fica mais fácil explicar desse jeito.

E porque é só um jogo de tabuleiro.

Vejam aqui no quadro um diagrama esquemático do que acontece durante o voo, começando pelo momento em que vocês saem do hiperespaço e terminando com o salto de volta para casa.

O Tabuleiro de Andamento da Missão é usado para acompanhar as etapas da rodada de resolução. Coloquem o marcador azul sobre a primeira casa do tabuleiro, que representa o instante em que sua nave sai do hiperespaço.



Tabuleiro de Andamento da Missão

Antes de começar a rodada de resolução, devolvam a nave à sua condição inicial, com os cubos e as miniaturas exatamente onde estavam no início da rodada de ação. Escolham um jogador para conduzir a rodada de resolução (as pessoas costumam escolher o capitão, mas pode ser qualquer um que conheça as regras). Esse oficial tático moverá o marcador uma casa por vez e os jogadores vão resolver cada um dos acontecimentos especificados.



SURGE UMA AMEAÇA

Pode ser que vocês sejam atacados imediatamente ao sair do hiperespaço. Mas não se preocupem. Como eu disse, na absoluta maioria dos casos, não há perigo algum.

Não, peraf. Quer saber? Cansei. Não ganho o suficiente para mentir para vocês. Assim que botarem a cara para fora do hiperespaço, pimba!, pode ser que eles venham com tudo para cima de vocês. Se virem.

Essas notificações avisam que vocês não têm muito mais tempo para completar a primeira fase. Vocês precisam colocar cartas nas casas 1-3, pegar as cartas da segunda fase e começar a planejar os turnos 4-7. Como já foi mencionado, vocês podem passar de uma fase para outra antes da notificação, se assim desejarem. Mas, assim que o computador encerrar a primeira fase, todos terão de passar à segunda fase. Vocês não poderão mais trocar as cartas nas casas 1-3 por outras nem mudá-las de lugar, e, se uma dessas casas estiver vazia, terá de continuar vazia.

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 essa última notificação, a rodada de ação chega ao fim. Ninguém pode fazer mais nada com as cartas de ação. Chegou a hora de começar a rodada de resolução.

Se julgarem que já têm tudo perfeitamente planejado e que não resta mais nada a fazer, vocês podem interromper a faixa de áudio após o primeiro aviso de que a operação está para terminar.

Esta casa indica que "surge uma ameaça". Se o computador tiver anunciado uma ameaça no instante correspondente ao número desta casa, o oficial de comunicações deve ter comprado uma carta de ameaça e colocado em cima dela uma ficha com o número correspondente. Agora, na rodada de resolução, peguem a outra ficha com o mesmo número e coloquem-na sobre a primeira casa do Tabuleiro de Trajetória apropriado, a casa mais distante da nave. Isso indica que a carta pertence àquela trajetória.

Se nenhuma ameaça tiver sido anunciada para esse instante (e, portanto, não houver uma carta com esse número), nada acontecerá.

Exemplo: A primeira notificação de ameaça foi: "Instante T+2. Ameaça. Zona branca." O oficial de comunicações comprou a carta de ameaça do topo do baralho, colocou-a ao lado da trajetória central e designou-lhe a ficha número 2. Na rodada de resolução, ao resolver a etapa "Surge uma Ameaça 1", nada acontecerá, pois nenhuma ameaça surgiu no Instante T+1. Ao resolver a etapa "Surge uma Ameaça 2", coloquem a segunda ficha número 2 na primeira casa da trajetória central.



AÇÕES DOS JOGADORES

A próxima etapa corresponde às primeiras ações de sua equipe. Mesmo que não surja nenhuma ameaça, vocês podem começar a andar pela nave, carregar os escudos etc.



Esta casa indica que todos vão realizar a ação planejada correspondente ao número especificado. O capitão é o primeiro a agir e os jogadores vão se alternar ao redor da mesa no sentido horário. Em alguns momentos, a sequência de ações pode ser muito importante!

Movimentação

Quem jogou uma carta com a metade da movimentação para cima vai deslocar sua miniatura para uma estação adjacente na direção indicada.

Se for uma seta vermelha, a miniatura atravessará a porta e entrará na estação adjacente à esquerda, permanecendo no mesmo convés. Esse movimento pode levar a miniatura da zona azul para a branca, ou da zona branca para a vermelha. Se já estiver na zona vermelha, a miniatura não sairá do lugar.

De maneira semelhante, a seta azul fará a miniatura se deslocar para a direita, na direção do lado azul da nave, e entrar na estação adjacente do mesmo convés.

Quem jogou o uso do gravilevador passará de um convés para outro, permanecendo na mesma zona de cor. Se estiver no convés inferior, a miniatura passará para o convés superior. Se estiver no convés superior, ela passará para o inferior.

Ação **A**: sistemas de artilharia

E agora chegamos à parte divertida da missão: os canhões.

Quem jogou uma carta com a ação **A** para cima aciona a arma da estação onde se encontra a miniatura. Por ora, basta registrar que a arma foi acionada, algo que só será resolvido posteriormente.

No convés superior, a ação **A** ativa um canhão laser de grosso calibre, que usa a energia do reator da mesma zona (como indicam os cabos de força verdes). Passem 1 cubo verde desse reator para o canhão. Se o reator não tiver energia nesse momento, azar seu. O botão vai emitir um clique bem fraquinho e a arma não será disparada.

O canhão só pode utilizar a energia de seu próprio reator. Não existe nenhuma maneira de a arma retirar energia de um outro reator ou dos escudos.

O canhão de pulsos na estação branca inferior funciona da mesma maneira. É alimentado pela energia do reator central, e, portanto, quando o botão for apertado, vocês deverão passar um cubo verde do reator central para o canhão (sem esse cubo verde, o canhão não dispara).

Nas estações laterais inferiores, a ação **A** ativa um canhão laser de pequeno calibre que tem uma fonte de energia própria (um cubo amarelo sobre sua unidade de alimentação). Essa fonte nunca se esgota e, portanto, é possível disparar cada um dos canhões laser de pequeno calibre uma vez por turno. Para indicar que o canhão pequeno foi acionado, passem o cubo amarelo da unidade de alimentação para a arma.

Se vários jogadores tentarem acionar a mesma arma no mesmo turno, esta só abrirá fogo uma vez. As ações **A** adicionais não surtirão efeito.



Ação **B**: energia

Os terminais **B** permitem que vocês lidem com a energia da nave. Agora, por favor, prestem muita atenção porque entender a energia é a chave para entender todos os sistemas da nave.

No convés superior, a ação **B** transfere energia para o escudo da zona onde a miniatura do jogador se encontra. O escudo é alimentado pelo reator de sua própria zona (como indicam os cabos de força verdes).

O número verde indica a capacidade do escudo. Quando a ação **B** é realizada, o escudo é carregado até atingir sua capacidade máxima. Passem do reator para o escudo da zona em questão cubos verdes suficientes para completar a capacidade do escudo. Se não houver cubos verdes suficientes no reator, movam todos os que estiverem disponíveis. Nesse caso, o escudo continuará abaixo de sua capacidade máxima.



Exemplo: O jogador usa a ação **B** na estação vermelha superior. Para atingir a capacidade máxima do escudo **2**, ele passa um cubo do reator para o escudo. No turno seguinte, ele volta a realizar a ação **B**. Como o escudo está totalmente carregado, essa ação não surte efeito. Mais tarde, toda a energia é consumida para repelir ataques inimigos. Se realizar a ação **B** no turno seguinte, o jogador moverá o último cubo do reator para o escudo (ele teria de mover 2 cubos se ainda houvesse energia suficiente no reator). Uma outra ação **B** realizada nessa estação não surtirá efeito, a menos que alguém transfira energia para o reator da zona vermelha.

No convés inferior, a ação **B** lida com os reatores. Os reatores laterais (nas zonas vermelha e azul) retiram sua energia do reator central (na zona branca). Isso funciona exatamente como a transferência de energia para os escudos. Os cubos verdes são removidos do reator central para completar a capacidade máxima do reator lateral. Não havendo cubos suficientes, o reator lateral fica com todos os que estiverem disponíveis.

Vocês não decidem quanta energia vão transferir. Simplesmente apertam o grande botão **B** e o sistema transferirá automaticamente toda a energia possível.

Na estação central inferior, a ação **B** abastece o reator central. Devolvam 1 cápsula de combustível (cilindro verde) à reserva e troquem-na por cubos verdes suficientes para completar a capacidade máxima do reator. Se a ação **B** for realizada com o reator já carregado, mesmo assim vocês terão de devolver uma cápsula de combustível à reserva, apesar de não conseguirem mais energia com isso. Consumida a última cápsula de energia, a ação **B** não surtirá mais efeito nessa estação.



Exemplo: O jogador Amarelo realiza a ação **B**. Ele coloca uma cápsula de combustível na reserva e pega 3 cubos verdes, elevando a carga do reator central para 5. Os jogadores Vermelho e Azul nada fazem neste turno.

No turno seguinte, Vermelho e Amarelo realizam a ação **B** e Azul executa a ação **A**. Nesse caso, a sequência das ações é importante. Vermelho é o capitão e age primeiro, seguido de

Azul e Amarelo. Vermelho tira 3 cubos do reator central para completar a capacidade máxima do reator de estibordo. Azul pega um desses cubos e o passa para o canhão, indicando que a arma foi acionada. Por último, Amarelo gasta mais uma cápsula e reabastece o reator central com 5 cubos.

Se Azul fosse o capitão e jogasse primeiro (seguido de Amarelo e Vermelho), ficaria assim: primeiro, Azul tentaria acionar o canhão. Não daria certo, porque não haveria cubos no reator de estibordo. Em seguida, Amarelo mandaria uma cápsula de combustível para a reserva, mas não receberia cubo algum, porque o reator já estaria completamente carregado. Por fim, Vermelho passaria 3 cubos do reator central para o reator de estibordo... tarde demais para adiantar alguma coisa neste turno.

Reparem, por favor, que vocês só têm 3 cápsulas de combustível e, portanto, numa missão difícil, será necessário poupar energia e só reabastecer o reator central quando este se encontrar quase descarregado. Mesmo assim, é melhor desperdiçar um pouco de energia do que ficar sem força num momento crítico. Já aconteceu mais de uma vez de... Não, continuem. Terminem o lanche. Vocês, jovens, precisam de energia. Não. Não precisam se desculpar. Eu sei que meus anos de experiência nada significam para vocês. Logo, logo vocês vão entender, quando um contratorpedeiro gigante vier para cima da nave e vocês lá, apertando freneticamente o botão de disparo com o reator descarregado... Ah, não, acho que assustei alguns de vocês. Não se preocupe, moça. Não tem nenhum contratorpedeiro gigante, não. Eu só me empolguei um pouco... Hummm...



AVALIAÇÃO DE DANO

Houve um grande avanço na arte da guerra quando os arcaicos e complicados sistemas de artilharia de "mira e gatilho" foram substituídos simplesmente pelo "gatilho"; mesmo assim, vocês precisam saber algumas coisas para usar efetivamente essas armas. Um único disparo já daria conta do inimigo? É melhor atirar mais uma vez só para garantir ou é melhor poupar energia?

Vocês precisam conhecer a potência e o alcance dos canhões, precisam aprender a interpretar as informações que o computador envia.

Nesta etapa da rodada de resolução, vocês determinam o resultado de todos os disparos da artilharia da nave. Os canhões que vão disparar foram marcados com um cubo verde ou amarelo (representando a energia que será consumida). As características das armas são fornecidas ali mesmo no tabuleiro da espaçonave.

Artilharia

O primeiro passo é determinar se as armas conseguem atingir alguma coisa.

Os canhões laser de pequeno ou grosso calibre funcionam da mesma maneira: só conseguem atingir uma ameaça em rota de aproximação de sua própria zona na nave. Os canhões laser da zona vermelha só conseguem atingir coisas que se aproximam pela trajetória da zona vermelha. Não têm como acertar coisas que se aproximam pelas trajetórias das zonas branca ou azul. Não havendo ficha numerada alguma no Tabuleiro de Trajetória correspondente, o canhão laser não atingirá coisa alguma (mas consumirá a energia). Havendo uma ou mais fichas ali, a arma atingirá a mais próxima (aquela que se encontrar a uma quantidade menor de casas da nave). Se duas fichas ocuparem uma mesma casa, o canhão laser atingirá aquela que tiver o número mais baixo.



Existem três casas ao lado de cada canhão laser, indicando que seu alcance é 3. Reparem que os Tabuleiros de Trajetória se dividem em três regiões: são as três distâncias. As 5 primeiras casas estão à distância 1. As 5 casas seguintes estão à distância 2. As casas remanescentes estão à distância 3. Esta última é a máxima distância possível, portanto, toda e qualquer ameaça detectada pelo computador encontra-se ao alcance dos canhões laser.

(Por favor, reparem que o X, o Y e o Z nada têm a ver com a distância)

O número associado ao canhão laser é sua potência. Os canhões de pequeno calibre têm potência 2, os de grosso calibre têm potência 4 ou 5.

O canhão de pulsos funciona de maneira diferente. Tem apenas potência 1, mas atinge qualquer ameaça dentro do alcance que se encontra em todas as 3 trajetórias. O alcance do canhão de pulsos é 2 e, portanto, ele não atingirá ameaças muito distantes.

Ameaças

O computador tem um vasto banco de dados sobre ameaças interestelares e é capaz de exibir informações muito precisas.

Nível de ameaça

Velocidade

Ações X, Y, Z

Código da carta



Nome da ameaça

Pontos de vida

Pontos de escudo

Efeitos especiais

Pontuação

Nesta etapa, os atributos relevantes da carta de ameaça são os pontos de vida (o número dentro do símbolo vermelho de colisão) e os pontos de escudo (o número dentro do escudo verde).

Os pontos de vida informam a quantidade de dano que é preciso causar para que a ameaça seja destruída. Os pontos de escudo informam a quantidade de dano que ela consegue absorver num determinado turno antes de sofrer avarias.

O texto logo abaixo da ilustração também é importante. Algumas ameaças são imunes a certos tipos de ataques.

Cálculo do dano

Agora temos de encarar o fato de que muitos de nossos inimigos também têm escudos, que sempre parecem estar completamente carregados. Às vezes é necessário coordenar os disparos de artilharia para confirmar o impacto.

Para calcular o dano, localizem tudo que esteja disparando contra uma determinada ameaça no mesmo turno. Somem as potências de todos esses ataques. Depois, subtraíam do total os pontos de escudo do inimigo. O que sobrar será a quantidade de dano causada à ameaça.

O dano é indicado pelos cubos vermelhos que vocês colocam em cima da carta de ameaça.

Esses cubos de dano continuam onde estão de um turno para outro. Se a quantidade de cubos vermelhos acumulados igualar ou exceder o número de pontos de vida da ameaça, esta será destruída. Removam a ficha do Tabuleiro de Trajetória e entreguem a carta de ameaça para o capitão como troféu.

Nota: Todos os alvos são determinados antes do cálculo do dano. Ou seja, se houver 2 ameaças se aproximando pela trajetória da zona vermelha, os dois canhões laser da zona vermelha vão disparar contra aquela que estiver mais próxima. Mesmo se o dano provocado por um canhão for suficiente para destruir a ameaça mais próxima, o outro canhão não vai disparar contra a mais distante. Os canhões laser só conseguirão atingir a ameaça mais distante no turno subsequente à destruição da mais próxima.

Como vocês já devem ter deduzido a esta altura, o motivo de calcular o dano só depois de todos os jogadores terem realizado suas ações é a maneira como os escudos funcionam. Todos os ataques atingem o adversário ao mesmo tempo e a proteção dos escudos só é subtraída uma vez. Ou seja, é vantajoso coordenar os disparos, principalmente contra adversários com escudos potentes.



Exemplo 1: O Caça se aproxima pela trajetória da zona vermelha. O canhão laser de grosso calibre da zona vermelha causará 2 de dano ($4 - 2 = 2$). O canhão de grosso calibre pode destruir o caça disparando em 2 turnos, o que consumirá 2 cubos de energia, 1 por turno. O canhão de pequeno calibre, sozinho, não consumiria energia do reator, mas não causaria dano algum ($2 - 2 = 0$).

No entanto, se um jogador disparar o canhão de grosso calibre e outro jogador disparar o canhão de pequeno calibre no mesmo turno, o caça sofrerá 4 de dano ($4 + 2 - 2 = 4$) e será destruído ao custo de apenas 1 cubo de energia.

Exemplo 2: Se o caça se aproximar pela trajetória da zona branca, o canhão laser central conseguirá atingi-lo, causando 3 de dano ($5 - 2 = 3$). Para destruí-lo num único turno, outro jogador teria de disparar o canhão de pulsos, que tem potência 1 e, portanto, pode ser barrado por um escudo mínimo, mas vem a calhar quando usado em conjunto com outras armas. Combinado ao canhão laser de grosso calibre central, os dois provocarão 4 de dano ao caça ($5 + 1 - 2 = 4$), ao custo de 2 cubos de energia. Vocês poderiam obter o mesmo efeito ao mesmo custo

disparando o canhão laser de grosso calibre duas vezes, mas isso levaria dois turnos. Além disso, o canhão de pulsos dispara contra todas as trajetórias e o dano causado por ele também será somado aos ataques desperdiçados contra outras ameaças.

Mas não se esqueçam de que, para usar o canhão de pulsos e destruir o caça, este precisa estar dentro do alcance, e o do canhão de pulsos é de apenas 2.

Consumo de energia

Depois de calcular o dano, removam os cubos das armas. Os cubos verdes (nos canhões laser de grosso calibre e no canhão de pulsos) são devolvidos à reserva. Os cubos amarelos (nos canhões laser de pequeno calibre) são devolvidos a suas respectivas unidades de alimentação.

A ilustração no Tabuleiro de Andamento da Missão não deixa esquecer que é para remover os cubos.



AÇÕES DAS AMEAÇAS

Ah, vejo uma luzinha de esperança em seus olhos. Foi só ouvir falar na destruição do inimigo que o espírito guerreiro se agitou dentro de vocês, né? Maravilha!

Mas não se esqueçam de que o inimigo revida. Hum! E eis que a luzinha de esperança se apaga.

Nesta etapa, vocês determinam o resultado da movimentação e das Ações das Ameaças. Comecem com a ameaça de número mais baixo (aquela que surgiu primeiro) e prossigam em sequência até a de número mais alto.

Primeiro a ameaça se move, depois realiza a ação indicada, se for o caso. Resolvidos o movimento e a ação, passem para a ameaça seguinte.

Levem em consideração apenas as ameaças que tenham fichas numa trajetória. As ameaças que ainda não têm fichas numa trajetória (porque só vão surgir num turno posterior) e aquelas que vocês destruíram ou às quais sobreviveram (como veremos mais adiante) não realizam ações.

Movimentação

Temos à disposição inúmeras informações recolhidas das caixas pretas de... Há... Bem, recolhemos um monte de dados a respeito dos padrões de comportamento do inimigo, portanto, o computador de bordo é capaz de fornecer estimativas confiáveis no tocante à velocidade do agressor e à maneira como ele provavelmente vai se comportar.



Avancem a ficha da ameaça no Tabuleiro de Trajetória uma quantidade de casas igual à velocidade da ameaça (o número fornecido dentro da seta branca). Se a ficha passar por uma casa identificada como X, Y ou Z ou nela terminar seu movimento, a ameaça vai realizar a ação correspondente descrita na carta.

Algumas ameaças não têm ação X nem Y. Nesse caso, nada acontece quando essas ameaças passam por uma casa X ou Y. Todas as ameaças têm uma ação Z, que é realizada quando a ficha chega à última casa da trajetória.

Reparem que as trajetórias mais longas têm várias casas Y, o que dá a vocês mais tempo para tomar providências com relação àquela ameaça, mas também permitem às ameaças realizar mais ações. As trajetórias mais curtas não têm casas Y.

As ameaças particularmente velozes podem passar por várias casas de ação num mesmo turno. Nesse caso, elas realizam todas essas ações, em sequência.

Ações mais comuns

Muito bem, não vou mentir para vocês. A ação mais comum do inimigo é atacar a nave. É melhor tentar destruí-lo antes que ele tenha a chance de agir. Se não der, tentem pelo menos erguer os escudos.

A ação mais comum é um ataque de determinada potência, especificada na carta. Salvo indicação em contrário, a ameaça atacará a zona para a qual está se dirigindo (por exemplo, uma ameaça na trajetória esquerda atacará a zona vermelha).

Os escudos são capazes de absorver todo o ataque ou parte dele. **Cada cubo de energia presente no escudo evita um de dano.** A energia é consumida. Devolvam o cubo à reserva.

Se a energia presente no escudo não conseguir absorver todo o dano do ataque (ou se não houver energia alguma no escudo), o dano remanescente será aplicado à zona da nave em questão. O dano é representado pelos cubos vermelhos, que são colocados em cima da zona avariada. (Coloque-os na divisa entre os conveses inferior e superior. O dano se aplica à zona inteira, sem fazer distinção entre os conveses.)



Exemplo: O caça surge na trajetória da zona vermelha no instante T+2. Na etapa de movimentação das ameaças do turno 1, ele nada faz, porque ainda não está no tabuleiro. Sua ficha é colocada sobre a trajetória no começo do turno 2. Os jogadores têm a oportunidade de atirar nele. Se sobreviver, ele avançará 3 casas na direção da nave durante a etapa Ações das Ameaças. Como não chegou à casa X, ele não tem ações a realizar. Os jogadores terão mais uma chance de destruí-lo antes que ele consiga agir no turno 3.

Vamos imaginar que os jogadores não dispararam contra o caça e decidiram carregar o escudo da zona vermelha (levando-o ao máximo de 2 cubos).

Na etapa Ações das Ameaças do turno 3, o caça passa pela casa X, fazendo-o

realizar a ação Ataque 1. O escudo tem energia suficiente para repelir esse ataque. Vocês removem 1 cubo verde do escudo e nada mais acontece à nave.

Na etapa Ações das Ameaças do turno 4, o caça passa pela casa Y e realiza a ação Y: Ataque 2. Um de dano é absorvido pelo escudo (que perde seu último cubo verde) e um de dano é aplicado à zona vermelha (um cubo vermelho é colocado na zona vermelha). Agora o escudo está descarregado. Durante o turno 5, o caça chegará a uma outra casa Y e voltará a atacar. Sem o escudo, esse ataque causa 2 de dano à nave. Se os jogadores não o destruírem, o caça chegará à casa Z no turno seguinte e causará 3 de dano. Se os jogadores conseguirem recarregar o escudo, 2 desses de dano serão absorvidos e a nave só sofrerá mais 1 ponto.

Alguns ataques são desferidos contra todas as zonas da nave e são tratados como ataques distintos, um em cada zona.

Algumas ameaças apresentam ações incomuns, que são descritas na carta. Se vocês tiverem alguma dúvida a respeito da carta, basta consultar o apêndice do manual de regras.

Sobreviver à ameaça

A boa notícia é que o inimigo não pode continuar atacando para sempre. Acaba passando pela nave de vocês e procura um novo alvo. Bem, com exceção dos camicases, claro, mas não vejo razão para falarmos deles. Só deixariam vocês apavorados. O que foi? Por que mencioná-los, então? Boa pergunta, moça. Nem sei por que toquei no assunto...

Quando chega à última casa da trajetória (ou passa por ela), a ameaça realiza sua última ação (identificada como Z). Depois disso, ela não voltará a atacar nem poderá ser tomada como alvo. Dizemos que a tripulação "sobreviveu" a essa ameaça (a menos que ela tenha destruído a nave, claro).

Remova a ficha da trajetória. Entregue a carta não ao capitão, e sim ao oficial de comunicações. O capitão guarda os troféus das ameaças destruídas e o oficial de comunicações, aquelas às quais vocês sobreviveram.



SALTO HIPERESPACIAL

Aí a missão é completada e a nave salta de volta ao hiperespaço. Quando dá. Vejam bem, sua nave é grande desse jeito porque não dá para construir um propulsor hiperespacial menor. É por isso que vocês precisam manter intactas todas as zonas da nave. Se uma delas for destruída, vocês não conseguirão voltar. A boa notícia é que o computador calcula automaticamente quando a nave será destruída e usa o último esforço do propulsor para mandar a caixa preta de volta antes do impacto fatal. Recuperada a caixa preta, podemos analisá-la para determinar como foi que sua missão fracassou... Hum. Já vi que não ficaram impressionados.

Bem, a outra boa notícia é que, quando uma zona da nave é destruída, as outras zonas são seladas hermeticamente, o que impede que os tripulantes remanescentes sofram descompressão imediata, o que permite que eles sobrevivam durante... hã, quem sabe mais uma ou duas horas. Hummmm.

Cada zona da nave pode sofrer até 6 de dano. Se sofrer 7 ou mais de dano, a zona será destruída e vocês perderão a partida, independente de os outros jogadores ainda terem miniaturas em outras zonas nesse momento.

RESUMO DO ANDAMENTO DA MISSÃO

Analisem o Tabuleiro de Andamento da Missão. Cada linha é uma fase da missão. (As fases são importantes na rodada de ação. No seu teste de voo, as fases não serão tão importantes na rodada de resolução.) Reparem que cada turno se divide em etapas distintas: surgem as ameaças, vocês agem, daí as ameaças agem.

Dica: Vocês precisam saber quais ameaças estão em jogo em quais turnos.

Se estiverem no turno 4, então a ameaça T+4 acabou de entrar em jogo (e se encontra no começo de sua respectiva trajetória). As ameaças de números mais altos não estão em jogo ainda (e, portanto, vocês não podem atirar na ameaça T+6). As ameaças de números mais baixos já se moveram na direção da nave. Podem estar em jogo ainda, podem ter sido destruídas ou podem ter chegado ao fim de suas trajetórias. Para acompanhar tudo isso, usem as fichas numeradas como auxílio quando forem planejar o que vão fazer na rodada de ação. E, naturalmente, vocês podem usar os cubos e as miniaturas para representar a condição em que a nave supostamente estará num determinado instante.

Iniciantes, lembrem-se desta regra simples: **não dá para atirar numa ameaça de número mais alto num turno de número mais baixo.**

E isso é tudo, cadetes. Bem, acho melhor chamar a atenção de vocês para o fato de que, após realizar suas últimas ações, vocês terão de aguentar firmes mais duas manobras do inimigo antes de saltarem para o hiperespaço. Vejam, vocês vão querer se colocar numa posição estável antes do salto: coluna arqueada, joelhos colados ao peito, mãos escondidas ou juntas, dedos entrelaçados, segurando a nuca. Sabem como é, a posição típica para que seus corpos ocupem o menor espaço possível. Vocês não vão querer ter as extremidades esticadas pelas irregularidades do campo hiperespacial... como bem ilustra esta fotografia.

Está vendo, moça? É por isso que não é bom comer durante a aula.

LICÃO 4: PRIMEIRO VOO EXPERIMENTAL

Pois então, se prestaram atenção à aula ou se arranjaram uma cópia legível das anotações de outra pessoa, vocês devem estar prontos para seu primeiro voo experimental. Confirmam duas vezes o equipamento e, assim que aquela moça voltar do banheiro, poderemos começar.

RODADA (RONDA) DE AÇÃO

Certifiquem-se de que o tabuleiro foi configurado como vemos na p. 4.

Liguem o áudio e joguem a rodada de ação como foi descrita na lição 2. (Se vocês não tiverem um toca-CD, o jogador que ficou com a função de controlar o tempo deve acionar o cronômetro e ler o que está escrito na carta de roteiro a cada instante especificado.) O oficial de comunicações precisa apresentar as ameaças notificadas pelo computador. Antes de a faixa de áudio chegar ao fim, todos vocês precisam ter depositado suas ações no lugar certo.

**Podem começar a jogar.
Não é necessário ler todo este manual antes do teste.**

RODADA (RONDA) DE RESOLUÇÃO

E aí? O que acharam, cadetes? Ah. Vocês parecem meio traumatizados. Bem, me acompanhem até a sala de aula e vamos ver a gravação para avaliar seu desempenho.

Sentem-se e vejamos o que vocês fizeram, passo a passo.

Se tiverem movido os componentes durante a rodada de ação, devolvam todos eles à condição inicial. Vocês também podem usar a carta de roteiro para conferir se o oficial de comunicações apresentou as cartas de ameaça corretamente.

Coloquem o marcador de andamento da missão na primeira casa do Tabuleiro de Andamento da Missão e resolvam as etapas como foi descrito na lição 3. Pode acontecer de alguém ter confundido vermelho com azul ou ter usado uma carta com a metade errada para cima. Foi mal aí. Numa partida de verdade, é algo que pode causar sérios problemas. Como esta é sua primeira vez, vocês têm permissão para corrigir esses erros no voo experimental.

Se vocês tiverem entendido as regras e a sequência dos acontecimentos, as coisas devem se suceder assim:

Atenção: Não leiam o texto a seguir caso ainda não tenham tentado o primeiro voo.

Antes mesmo da primeira ação de vocês, surgiu uma esfera de pulsos. Se conseguiram destruí-la, provavelmente foi porque dispararam duas vezes o canhão laser da zona azul ou (se a sincronização foi perfeita) porque a atingiram com os dois canhões da zona azul no mesmo turno. Mas isso leva pelo menos três turnos (ir para a direita, disparar, disparar; ou ir para a direita, esperar um outro jogador ir para a direita e para baixo e disparar simultaneamente). No turno 2, a esfera de pulsos chega à casa X e ataca as três zonas da nave com potência 1. Isso consome 1 cubo de energia de cada escudo. Tudo bem. Às vezes não é possível destruir a ameaça antes que ela aja. É para isso que existem os escudos. Por outro lado, se vocês não destruíram a esfera de pulsos, a encrenca deve ter sido grande. As ações Y, Y e Z causam um bocado de dano.

Antes da segunda ação de vocês, surgiu um contratorpedeiro na trajetória central. Ele pode ser destruído por dois tiros do canhão laser de grosso calibre central (cada disparo provoca $5 - 2 = 3$ de dano). Se tiverem disparado o canhão central no turno 1, nada deve ter acontecido, porque o contratorpedeiro não estava em jogo ainda. É melhor dispará-lo nos turnos 2 e 3, destruindo a ameaça antes mesmo de ela desferir seu primeiro ataque.

Outra maneira de cuidar do contratorpedeiro é carregar o escudo central no turno 3. A trajetória só tem ações X e Z, e esta provoca 3 de dano, o valor exato que o escudo central é capaz de absorver, caso não tenha sido exaurido pela esfera de pulsos.

Caso não tenham se preparado para lidar com o contratorpedeiro, vocês se viram com um problema nas mãos. A esfera de pulsos consome toda a energia do escudo central no fim do turno 2, e a carta do contratorpedeiro informa que os ataques dessa ameaça que passarem pelos escudos vão causar o dobro de dano. Sem o escudo central, os ataques X e Z podem ter causado 6 de dano à nave.

A última ameaça é o caça invisível que surgiu no instante T+3. Se tiverem prestado atenção ao texto da carta, vocês devem ter visto que não há razão para atirar nele até a realização da ação X. Antes disso, nada consegue atingi-lo. Em geral, os jogadores não conseguem destruir o caça invisível no primeiro voo experimental antes que ele faça pelo menos um ataque. Se vocês conseguiram, bom para vocês. A única maneira é disparar simultaneamente os canhões da zona vermelha no turno 5. A sequência é a seguinte: ele surge no turno 3, vocês têm direito a uma ação, aí ele se move. Como não passa pela casa X, ele não pode ser atingido por nenhuma das ações de vocês no turno 3 ou 4. No turno 4, ele passa pela casa X, portanto, poderá ser atingido no turno 5. Um ataque combinado dos dois canhões da zona vermelha o destrói ($4 + 2 - 2 = 4$). Se não for destruído pelas Ações dos Jogadores no turno 5, ele passará pela casa Y e atacará.

Também é possível se precaver contra o caça invisível usando os escudos. Isso exige uma sincronização precisa das transferências de energia. O reator central precisa ser recarregado e a energia enviada para o reator de bombordo no momento certo.

AVALIAÇÃO

Bem, meus caros cadetes, foi assim que vocês se saíram. Sou obrigado a dizer que não foi o pior voo experimental que eu já vi.

O instrutor diz isso para todas as turmas, quer tenham lidado com a coisa à perfeição (para que o sucesso não lhes suba à cabeça), quer sua nave tenha ido pelos ares (para não desestimular os cadetes). Como foi que sua tripulação se saiu?

Se sua nave foi pelos ares e vocês não conseguiram destruir boa parte dos inimigos, não se preocupem. É o que acontece com a maioria das tripulações no primeiro teste. É para isso que existe o voo experimental. Tentem o segundo voo experimental da lição 4a, agora que vocês têm uma ideia melhor de como o jogo funciona.

Se a nave sofreu apenas dano moderado e vocês destruíram pelo menos dois inimigos, então vocês podem tentar o segundo voo experimental da lição 4a ou passar direto para a lição 5. Mas fiquem avisados: a lição 5 é muito mais difícil.

Se vocês saíram incólumes do primeiro voo, a não ser por um ou dois arranhões, podem pular a lição 4a. Vocês obviamente sabem o que estão fazendo e não precisam de um segundo voo experimental.

LIÇÃO 4A: SEGUNDO VOO EXPERIMENTAL

O quê? Um teste só é pouco? Que turma mais aplicada. Claro que temos outro voo experimental preparado. É possível que a aula avance no intervalo do almoço, mas o que eu não faço por vocês, hein, cadetes? Afinal, estamos todos no mesmo barco! Rá, rá! [...] Ah, que tristeza é essa, cadete? Você aguenta ficar um dia sem almoçar, não é mesmo?

Se vocês tiverem lidado corretamente com as cartas de ameaça no primeiro voo experimental, devem restar três cartas no baralho (códigos **E1-04**, **E1-05** e **E1-06**), que serão utilizadas em seu segundo voo experimental.

Arrumem os tabuleiros da mesma maneira, só que agora usem as outras trajetórias: **T3** para a zona vermelha, **T5** para a branca e **T1** para a azul.



Usem a faixa 2, "Segundo Voo Experimental", da pasta do tutorial do CD (ou, se não tiverem um toca-CD, procurem a carta de roteiro S1-2).

Joguem o segundo voo experimental seguindo as mesmas regras do primeiro.

RODADA DE RESOLUÇÃO

Nhamm. Nhammmmm. Ah, já estão de volta! Perdão. Enquanto estavam no simulador, dei um pulo na lanchonete dos docentes e peguei alguma coisa para comer. Vou terminando aqui enquanto assistimos à gravação e avaliamos seu desempenho.

Devolvam a nave à condição inicial. Verifiquem se o oficial de comunicações apresentou as cartas de ameaças corretamente (nesta viagem, elas devem ter os números 1, 2 e 4. Nenhuma ameaça foi anunciada no instante T+3). Coloquem o marcador de andamento da missão na primeira casa do Tabuleiro de Andamento da Missão. Podem começar a rodada de resolução.

Atenção: Não leiam o texto a seguir caso ainda não tenham tentado o segundo voo.

Uma nuvem de energia surgiu na trajetória branca no instante T+1. Existem duas maneiras de destruí-la. Três disparos do canhão laser de grosso calibre central vão causar 2 de dano a cada tiro (e vocês podem começar a disparar no primeiro turno). Uma solução mais elegante seria combinar um disparo do canhão de grosso calibre com um disparo do canhão de pulsos. O canhão de pulsos reduzirá o escudo da nuvem de energia a 0, como está especificado na carta, mas é algo que só vai funcionar no terceiro turno: nos turnos 1 e 2, a nuvem de energia ainda estará fora do alcance do canhão de pulsos.

De todo jeito, não há como destruir a nuvem de energia antes do terceiro turno e, portanto, no fim do turno 2 ela vai descarregar todos os escudos da nave de vocês. Tomara que não tenham desperdiçado energia aumentando a carga dos escudos

antes da hora. E tomara mesmo que vocês tenham conseguido destruir a nuvem de energia: suas ações Y e Z são atacar as outras duas zonas da nave (neste caso, a vermelha e a azul).

Vejamos agora o que aconteceu do lado vermelho. Surgiu uma canhoneira no instante T+2. As canhoneiras são mais lentas, mais resistentes e mais perigosas que os caças. Se vocês tentaram destruí-la apenas com o canhão laser de grosso calibre, só devem ter causado 2 de dano por disparo, e o segundo tiro deve ter exaurido o reator da zona vermelha. Se ninguém o tiver reabastecido, a canhoneira pode ter causado 7 de dano à zona vermelha (os escudos foram descarregados no turno 2 pela nuvem de energia).

Uma solução melhor seria coordenar os disparos em cima da canhoneira. Os canhões de pequeno e grosso calibre, juntos, provocam $6 - 2 = 4$ de dano. Bastaria atingir a canhoneira no turno 2 com o canhão de grosso calibre e, no turno 3, com os dois (não dá para disparar os dois canhões antes do turno 3, pois alguém precisa descer e ir para a esquerda, o que exige 2 turnos).

Vocês encontraram uma solução mais elegante? O turno 3 é sua primeira oportunidade de destruir a nuvem de energia com a ajuda do canhão de pulsos. Esperando até o turno 3, vocês podem disparar o canhão central, os dois canhões da zona vermelha e o canhão de pulsos para destruir a nuvem de energia e a canhoneira em um único turno. Se vocês fizeram isso, estamos impressionados.

Só sobrou o caça com crioescudo, que se aproxima rapidamente numa trajetória curta e, portanto, vocês não têm muito tempo para cuidar dele. O caça surge no instante T+4. Por causa do crioescudo, ele ignora o dano do primeiro disparo a atingi-lo e, portanto, concentrar o fogo no turno 4 é inútil. Vocês podem atingi-lo com o canhão laser da zona azul ou até mesmo com o canhão de pulsos (como a trajetória

é curta, o caça já estará dentro do alcance ao surgir). Basta um disparo para que o crioescudo caia, e vocês conseguirão danificar normalmente o caça no turno seguinte. Um disparo coordenado dos canhões laser de pequeno e grosso calibre vai destruí-lo em um turno. Se conseguirem fazer isso no turno 5, o caça com crioescudo não terá a chance de danificar a nave de vocês. Se tiverem demorado demais e se esquecido de transferir energia mais uma vez para os escudos, ele danificará a zona azul nos turnos 5 e 6.

AVALIAÇÃO

Nhammmm. Excelente! Ah, já acabou o vídeo? Sim, claro, seu voo experimental também foi bom... Não foi?

Enquanto o instrutor digere o almoço, vejamos como vocês se saíram.

Se conseguiram destruir a maioria das ameaças ou se destruíram uma delas e aguentaram uma parte do tranco usando os escudos, então sua nave não foi lá muito danificada e vocês estão prontos para prosseguir.

Se as ameaças conseguiram mais uma vez driblar suas defesas, o próximo passo fica a critério de vocês. Podem refazer qualquer um dos voos experimentais (não se esqueçam de preparar as trajetórias, cartas de ameaças e faixa de áudio corretas). Se acharem que já entenderam onde foi que erraram e tiverem certeza de que conseguiriam lidar com os voos experimentais sem maiores problemas, podem passar para a lição seguinte.

LICÃO 5: SIMULAÇÃO

Hoje vamos mandar vocês em sua primeira missão... Por que esse desânimo todo? Ah! Não se sentem totalmente preparados... Ufa. Fiquei com medo que tivessem obtido, sei lá, como um dos vídeos das caixas pretas.

Talvez fiquem mais tranquilos sabendo que não vamos mandá-los em uma missão de verdade. Só vamos usar um simulador maior e mais realista. É claro que não vamos lançá-los no espaço antes de estarem bem treinados. Não arriscaríamos uma espaçonave tão cara dessa maneira. Hein? Ah, sim. E suas vidas. Claro. Nem precisava lembrar.

Antes de vocês entrarem no simulador, vamos discutir alguns pormenores que ainda não foram abordados em sala de aula.

DURAÇÃO DO VOO

Bem, acho que já mencionei isso numa aula anterior, mas não custa lembrar que uma missão de verdade dura 10 minutos. Sim. Deve sempre durar 10 minutos. Apesar de algumas delas não terem chegado a tanto, acreditem.

Como agora vocês são cadetes experientes, vamos supor que em 10 minutos vocês consigam realizar umas 12 ações.

Virem o Tabuleiro de Andamento da Missão para que o lado mais complicado fique para cima. Como podem ver, o voo agora se divide em 3 fases, com um total de 12 turnos. Vocês vão precisar do tabuleiro de ação da terceira fase (turnos 8-12). Coloquem-no ao lado ou abaixo dos tabuleiros de ação da primeira e da segunda fases (turnos 1-7).

Entreguem a cada jogador 5 cartas para a primeira fase, 5 para a segunda e 5 para a terceira. Deve haver um baralho de 5 cartas em cada fase do tabuleiro de ação.



A terceira fase funciona exatamente como as outras duas. Assim que estiverem satisfeitos com suas ações na segunda fase, podem pegar o último baralho de cartas e começar a planejar as ações 8-12. Depois de pegar o terceiro baralho, vocês não poderão mais trocar as ações colocadas no tabuleiro de ação das duas primeiras fases.

CARTAS DE AÇÃO VOLTADAS PARA BAIXO

Muito bem, o simulador grande, como podem ver, lembra bem mais uma nave de verdade. Para começar, é maior, tem paredes, pisos e tetos de verdade, o que dificulta a comunicação. Os tripulantes que se encontram em outra estação não podem vê-los nem escutar seus gritos. Há, "falem", ué? É para isso que seus capacetes têm fones de ouvido e microfones embutidos.

Diferente do voo experimental, a missão de verdade exige que os **jogadores baixem suas cartas de ação voltadas para baixo**. Vocês podem dizer aos outros jogadores quais cartas vão baixar, além de usar os componentes de jogo para ilustrar suas ações, mas ninguém pode ver as ações planejadas por vocês: os outros só vão saber o que vocês contarem.

Vocês podem dar uma olhada nas ações que planejaram a qualquer momento, mas só poderão trocá-las por outras ou mudá-las de lugar se ainda não tiverem começado a fase seguinte. Reparem que o verso da carta indica se é uma ação ou uma movimentação e, portanto, os outros jogadores pelo menos terão como ver em quais turnos cada um de vocês estará se movendo, realizando ações ou esperando.

Durante a etapa Ações dos Jogadores da rodada de resolução, todos os jogadores revelam simultaneamente suas ações naquele turno. Em seguida, realizam suas ações em sequência, começando pelo capitão.

Ao revelar a ação, não invertam a orientação vertical da carta. Vocês têm de virá-la da esquerda para a direita, não de baixo para cima. Pode ser que vocês levem algum tempo até se acostumarem com isso. Virar a carta com a outra mão ajuda a lembrar.



AMEAÇAS E TRAJETÓRIAS

Bom, ao contrário do voo experimental, a simulação não tem um roteiro predeterminado. O simulador vai gerar aleatoriamente as ameaças e trajetórias. Foi projetado assim para impedir que os cadetes consigam informações demais com as turmas precedentes... Se bem que isso nunca foi um problema... Hãã...

Acho melhor avisar que as ameaças que vão enfrentar na simulação podem ser muito mais perigosas que os bichinhos que atacaram vocês nos voos experimentais.

Na simulação, peguem e embaralhem os 7 Tabuleiros de Trajetória, coloquem 3 deles aleatoriamente nos lugares indicados, próximos do tabuleiro da espaçonave.

Vocês não vão usar as cartas de ameaça verdes nesta missão. Deixem-nas dentro da caixa.

Separem as cartas roxas de acordo com o símbolo no canto superior esquerdo. São 4 categorias de ameaças:

-  – ameaças comuns (vocês já as enfrentaram);
-  – ameaças graves;
-  – ameaças comuns avançadas;
-  – ameaças graves avançadas.

Vocês não vão lidar com ameaças avançadas nesta missão, portanto devolvam à caixa as cartas com símbolos amarelos. Vocês vão ficar com as cartas de ameaças comuns e graves de símbolos brancos. Embaralhem separadamente e coloquem os dois baralhos na frente do oficial de comunicações. Reparem que, mesmo pelo verso, é possível identificar se a carta é uma ameaça comum ou grave.



Ameaças com parâmetros variáveis

Algumas ameaças mudam seus parâmetros ao realizar uma ação X ou Y. Podem aumentar a velocidade, erguer ou baixar os escudos. Os parâmetros variáveis são identificados pelo símbolo  ou .

Para ajudar a acompanhar essas alterações, existem os cubos pretos e brancos. Quando os escudos ou a velocidade de uma ameaça aumentam, coloquem um cubo branco ao lado do número correspondente. Se o parâmetro diminuir, usem um cubo preto. Também é possível usar o cubo preto para indicar que o caça com crioescudo (que talvez vocês já conheçam por causa da lição 4a) ou a fragata com crioescudo já foi atingido(a).

O símbolo , quando associado aos pontos de vida de uma ameaça, indica que esta pode se regenerar ou consertar. Ela deve ter uma ação X ou Y que informa quantos cubos vermelhos devem ser removidos (se ela ainda não tiver sofrido dano ao realizar a ação, nada acontecerá).

FAIXAS DE ÁUDIO

São três simulações (intituladas "Simulação 1", "Simulação 2" e "Simulação 3") nas faixas 3, 4 e 5 da pasta do tutorial. Escolham qualquer uma delas (se não tiverem um toca-CD, designem alguém para ser o controlador do tempo, imprimam e usem uma das cartas de roteiro S1-3, S1-4 ou S1-5).

As simulações apresentam algumas notificações que vocês não escutaram nos voos experimentais.

Instante T+3. Ameaça grave. Zona branca. Repetindo. Instante T+3. Ameaça grave. Zona branca.

Às vezes o computador anuncia uma "ameaça grave" em vez de uma "ameaça". Quando for só uma "ameaça", o oficial de comunicações comprará uma carta do baralho identificado como . Se for uma ameaça grave, a carta será comprada do baralho identificado como . Nesse caso, o oficial de comunicações compra a carta do topo do baralho , coloca-a ao lado da trajetória central ("zona branca") e atribui-lhe a ficha .

Confirmação pendente. Instante T+5. Ameaça. Zona azul. Repetindo. Confirmação pendente. Instante T+5. Ameaça. Zona azul.

A confirmação pendente permite que a mesma faixa de áudio seja usada nas partidas com quatro ou cinco jogadores. **Se vocês forem menos de 5 jogadores, ignorem as confirmações pendentes.** Numa partida com cinco jogadores, vocês têm de cuidar das ameaças anunciadas como confirmação pendente.

Sistema de comunicação inoperante...

... **Comunicações restauradas.**

Essa notificação avisa que os fones de ouvido da equipe não estão mais funcionando.

A faixa de áudio começa a reproduzir estática. Até a comunicação ser restaurada, **os jogadores não poderão conversar nem planejar juntos as ações.** Vocês podem posicionar as cartas de ação e mover as miniaturas e os cubos pelo tabuleiro da espaçonave. É uma boa hora para pensar. **Também é um bom momento para ler com cuidado as cartas das ameaças.**

Segunda fase termina em um minuto.

Segunda fase termina em vinte segundos.

Segunda fase termina em cinco, quatro, três, dois, um. Segunda fase terminada. Iniciar terceira fase.

Assim como a primeira fase, a segunda apresenta uma série de notificações avisando que a fase está prestes a terminar. Quando o áudio anunciar que terminou, vocês não poderão mais trocar as ações da segunda fase por outras nem mudá-las de lugar. Chegou a hora de pegar o último baralho de cartas e planejar as ações da terceira fase.

NOVOS SISTEMAS

Agora vamos tratar de dois novos sistemas de bordo que talvez interessem a vocês: os foguetes e o computador. Os dois são identificados pela letra  Sim. Muito bem observado. Existem outros sistemas identificados pela mesma letra . Vamos tratar deles numa outra aula. Isso mesmo, esta não é ainda a simulação completa. Mas tenho certeza de que não faltarão coisas para vocês fazerem.

Foguetes

Sua nave está equipada com três foguetes autoguiados. Eles ficam no convés inferior da zona azul e são identificados pela letra  O foguete, depois de lançado, toma automaticamente como alvo o inimigo mais próximo e o atinge. Os foguetes foram programados para identificar e visar máquinas e, portanto, eles ignoram organismos interestelares e formações minerais.

Na verdade, deduzir o que o foguete vai atingir é quase uma arte. De fato (provavelmente era melhor eu não dizer nada), às vezes é uma boa ideia lançar um foguete só por via das dúvidas. Às vezes isso acaba salvando a nave e vocês podem alegar que sabiam desde o começo o que estavam fazendo.

Durante a preparação, coloquem as três miniaturas dos foguetes no tabuleiro da espaçonave.



Os foguetes não consomem energia. Quando a ação  é usada na estação azul inferior, 1 foguete é lançado. Coloquem uma miniatura de foguete na primeira casa da rota dos foguetes.

O foguete não atingirá o alvo no mesmo turno no qual foi lançado. Ao calcular o dano, ignore o foguete que estiver na primeira casa da rota dos foguetes.



O foguete se move no fim da etapa Ações das Ameaças, como indica o foguete na base da ilustração à esquerda:



Depois de resolver a movimentação e as Ações das Ameaças, mova o foguete da primeira para a segunda casa da rota dos foguetes.

O foguete atingirá o alvo na etapa de Avaliação de Dano seguinte. **O foguete tomará como alvo a ameaça mais próxima, não importa em qual trajetória, que esteja dentro do alcance e seja um alvo válido para foguetes.** O foguete tem alcance 2 e, portanto, só poderá atingir uma ameaça nas duas regiões mais próximas das trajetórias. Muitas ameaças são alvos inválidos para os foguetes, e essa informação vem escrita na carta, ao lado do símbolo . O foguete ignora essas ameaças. Dentre as que sobrarem, escolham a mais próxima da nave (aquela que estiver a um número menor de casas do Z). Havendo empate, o foguete tomará como alvo a ameaça de número mais baixo. Se não tiver um alvo válido dentro do alcance, o foguete vai desaparecer sem surtir efeito.

O foguete provoca 3 de dano. Trata-se de um ataque como outro qualquer: vocês devem somá-lo ao dano total dirigido à ameaça, subtrair os pontos de escudo do alvo e aplicar o dano restante como cubos vermelhos. Depois de calcular o dano, devolva o foguete à reserva. Vocês só têm 3 foguetes por missão. Depois de usados, a ação  dessa estação não surtirá efeito algum.

Vocês só podem lançar um foguete por turno. É possível lançar outro foguete no turno seguinte. O primeiro estará na segunda casa a essa altura (moveu-se quando as ameaças se moveram) e o novo foguete poderá ocupar a primeira casa. Na etapa seguinte (Avaliação de Dano), o primeiro foguete será devolvido à reserva, desocupando a casa para o novo foguete entrar durante a etapa Ações das Ameaças.

Dica: Ao combinar os foguetes com os disparos dos canhões, reparem que o foguete terá de ser lançado um turno antes de o canhão ser acionado. Se quiserem disparar o canhão laser no turno 4, terão de lançar o foguete no turno 3.

Manutenção do computador

Naturalmente, vocês já conhecem o computador de bordo. Na espaçonave de verdade, o terminal do computador fica na ponte. Nem preciso dizer que o computador é o maior aliado da tripulação e, sem seus informes precisos e diagramas claros, vocês estariam completamente perdidos no espaço.

Mas só tem um probleminha: ele precisa de uma ligeira... hã, manutenção. Ah, nada complicado! Vocês só precisam, sabe, apertar um botão de vez em quando. Para ele não pensar que não é mais necessário e acionar o protetor de tela, que, por causa da configuração elétrica da nave, hã, apaga as luzes durante algum tempo. Isso pode atrasar vocês um pouquinho.

Ah, sim, já cogitamos desligar o protetor de tela, mas não podemos, porque nele há um anúncio da nossa patrocinadora, a Empreendimentos Empreendedores. Então, só de vez em quando, deem uma cutucadinha no computador, certo?

A manutenção do computador precisa acontecer uma vez a cada fase e num dos dois primeiros turnos. Verificar se o computador passou pela manutenção é uma etapa especial que ocorre uma vez a cada fase. (Se não gostarem da explicação do protetor de tela, façam de conta que estão rodando um programa de diagnóstico, trocando os chips de memória ou realizando algum outro procedimento de manutenção. Só não esqueçam de apertar o botão).



Durante a preparação, coloquem 3 cubos próximos do computador sobre o tabuleiro da espaçonave. Quando alguém realizar a ação **C** na estação branca superior, passem um dos cubos para a etapa Verificação da Manutenção do Computador no Tabuleiro de Andamento da Missão que se encontra na mesma linha da etapa sendo resolvida no momento. Ou seja, aplica-se à mesma fase da missão. Se esta ação for realizada mais de uma vez na mesma fase, não transiram novos cubos: somente um por fase.

Graças à localização desta etapa, deve ter ficado claro que o computador precisa passar pela manutenção em um dos dois primeiros turnos da fase. Quando o marcador de etapa chegar ali, verifiquem se já há um cubo em cima dela. **Se não houver cubo nesta casa, é sinal de que a tripulação se esqueceu de fazer a manutenção do computador. Todas as Ações dos Jogadores a partir do turno seguinte serão atrasadas (como veremos a seguir).**

Quando o marcador de etapa chegar ali, verifiquem se já há um cubo em cima dela. **Se não houver cubo nesta casa, é sinal de que a tripulação se esqueceu de fazer a manutenção do computador. Todas as Ações dos Jogadores a partir do turno seguinte serão atrasadas (como veremos a seguir).**

ATRASOS

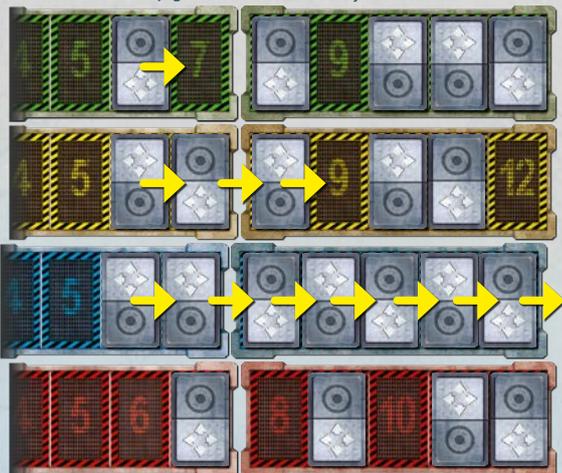
Às vezes, vocês acham que planejaram tudo e as coisas simplesmente não dão certo. Alguém dormiu de leve no ponto e mandou tudo para as cucuias. É bom se preparar para esses ligeiros reveses.

Quando uma carta ou regra diz que a ação de um determinado turno foi atrasada, acontece o seguinte: se houver uma carta de ação planejada para o turno em questão, o jogador deve movê-la um turno para a frente. Se houver outra carta ali, o jogador também terá de movê-la um turno para a frente e assim por diante, até encontrar um turno sem ação ou até ter movido todas as ações que lhe restam uma casa adiante (e, nesse caso, a última carta de Ação do Jogador deixa o tabuleiro de ação e não acontecerá mais).

Se a tripulação não cuidar da manutenção do computador, todos os jogadores serão atrasados. As ações que planejaram para o turno seguinte (e todos os outros que ainda estão por vir) só acontecerão com um turno de atraso.

Exemplo: Ninguém fez a manutenção do computador no turno 4 ou 5 e, portanto, a ação de todos os jogadores no turno 6 foi atrasada. Eles terão de mover suas cartas de ação. O jogador Verde só precisa mover uma carta. Amarelo tem de mover 3. Azul precisa mover todas as suas cartas de ação, e a ação planejada para o turno 12 não acontecerá mais. Vermelho não tinha ação planejada para o turno 6 e, portanto, não precisa mover carta alguma.

Graças ao atraso, nenhum jogador realizará uma ação no turno 6.



Tropeços

No caos de uma missão, tudo pode acontecer. E basta uma escorregadela ou um tropeço para roubar segundos valiosos de vocês. Rê, rê. Teve uma vez... Vi um vídeo muito engraçado em que um explorador espacial corria na direção da porta e, em vez de passar por ela, dava com a cabeça na parede. Nem preciso dizer que ele não conseguiu erguer os escudos a tempo. Hummm... Vocês não estão rindo. É, bom, a comissão de investigação também não achou graça.

Com as cartas voltadas para baixo, é fácil cometer erros. O jogador baixa uma seta vermelha quando pretendia usar a azul, ou coloca a carta de ponta-cabeça e, em vez de disparar o canhão laser, acaba usando o gravilevador. Se não pudesse corrigir o erro, o resto de suas ações não faria o menor sentido, pois sua miniatura estaria num lugar completamente diferente, e não onde estava planejado. E por isso existe a regra do tropeço.

Se, ao virar a carta, um de vocês descobrir que misturou as setas ou confundiu a metade da ação com a metade da movimentação, é só dizer: "Ops! Tropecei". O jogador pode corrigir o erro e realizar a ação que havia planejado originalmente para o turno, mas sua próxima ação será atrasada. A ação seguinte (e provavelmente outras ações subsequentes) acontecerá(ão) um turno depois do que se pretendia.

Não abusem desta regra. Vocês não podem usá-la para descolar uma seta vermelha a mais baixando uma seta azul para depois alegar que tropeçaram. Durante a rodada de resolução, vocês precisam agir de acordo com o que achavam ter planejado na rodada de ação. Não tentem deduzir se o resultado da missão será melhor se tropeçarem ou se mantiverem as ações do jeito que estão no tabuleiro de ação. A regra não existe para permitir que vocês corrijam erros de planejamento. A regra só está lá para impedir que uma carta mal jogada estrague a partida.

Gravilevadores e escadas

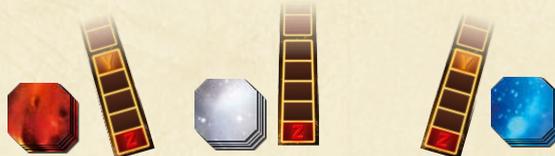
E, outras vezes, vocês correm para o gravilevador e, chegando lá, descobrem que já está ocupado. Isso mesmo. Só tem lugar para um passageiro. E vocês certamente não acharam que seria possível alguém subir enquanto outra pessoa estava descendo! Às vezes é mais rápido usar a escada de serviço.

Cada gravilevador só pode ser usado por um jogador por turno. Se vários jogadores tentarem usar o mesmo gravilevador no mesmo turno, só o primeiro conseguirá fazê-lo (o capitão ou o jogador mais próximo sentado à esquerda do capitão: privilégios da patente). Todos os outros jogadores terão de usar a escada. Ao usar a escada, a miniatura passa de um convés para outro, mas a ação do próximo turno do jogador que o fizer será atrasada (como vimos anteriormente).

DANOS À NAVE

E aí, obviamente, temos sempre a possibilidade de o fogo inimigo enguiçar o gravilevador. Estão surpresos? Estão pensando que uma nave de verdade vai simplesmente contar os impactos sofridos e declarar "fim de jogo"? Uma espaçonave tem um monte de componentes eletrônicos delicados e complicados. Depois de um ou dois impactos, os sistemas deixam de funcionar perfeitamente.

De agora em diante, os cubos vermelhos só serão usados para indicar o dano sofrido pelas ameaças. Para marcar o dano sofrido por sua nave, vocês vão usar os 18 marcadores de dano octogonais. Durante a preparação, separem essas peças pela cor (vermelhas, brancas e azuis). Embaralhem as pilhas separadamente e coloquem-nas acima do tabuleiro da espaçonave, perto do fim do Tabuleiro de Trajetória da cor correspondente.



Toda vez que uma zona da nave sofrer 1 ou mais de dano, desvirem o mesmo número de peças da pilha correspondente. As peças representam várias partes da nave. Coloquem-nas sobre o tabuleiro da espaçonave de maneira a cobrir a parte representada.

- O canhão laser de qualquer calibre, quando atingido, tem sua eficiência reduzida: sua potência diminui em 1 (o número que aparece no marcador de dano cobre o valor original).
- O canhão de pulsos, quando atingido, tem seu alcance reduzido em 1.
- O reator ou escudo atingido tem sua capacidade máxima reduzida (o número no marcador de dano cobre o valor original). Se, no momento, o reator ou escudo tiver mais energia do que sua nova capacidade, devolvam os cubos excedentes à reserva.
- O gravilevador atingido enguiça. O jogador que planejava usar um gravilevador danificado terá de usar a escada de serviço. Sua miniatura passará para o outro convés, mas sua próxima ação será atrasada.
- O dano estrutural não avaria nenhum dos sistemas da nave, mas não deixa de ser dano.

Como no caso do voo experimental, uma determinada zona da nave só suporta 6 de dano (existem 6 marcadores de dano para cada uma delas). Se vocês tiverem de comprar um marcador de dano e não restar nenhum na pilha, a zona da nave em questão irá se desintegrar e vocês perderão a partida.

Dica: Observem que os marcadores de dano só são revelados na rodada de resolução, ou seja, depois de atingida a nave, não há como prever o que acontecerá. Se sofrer dano fizer parte do plano de vocês, levem em consideração a possibilidade de os sistemas acabarem avariados. Talvez seja melhor disparar mais uma vez, em vez de correr o risco de um canhão estropeado não conseguir destruir o oponente como foi planejado.

PREPAREM-SE

Certifiquem-se de que a nave foi configurada corretamente.



Aí vai um resumo dos novos elementos de jogo:

- A missão tem 3 fases e 12 turnos.
- As cartas de ação são jogadas com a face para baixo.
- Existem dois tipos de ameaças: as comuns e as graves.
- Ignorem as confirmações pendentes se houver menos de 5 jogadores na partida.
- Enquanto as comunicações estiverem inoperantes, vocês não poderão conversar.
- Os foguetes atacam o alvo válido mais próximo (se estiver ao alcance) no turno seguinte àquele no qual foram disparados.
- Vocês precisam fazer a manutenção do computador em um dos dois primeiros turnos de cada fase para que não sejam todos atrasados.
- Quem jogar mal uma carta pode dizer "Ops! Tropecei".
- Se vários jogadores tentarem usar o mesmo gravilevador ao mesmo tempo, somente o primeiro conseguirá fazê-lo. Os outros terão sua próxima ação atrasada.
- Em vez de usar os cubos vermelhos, vocês indicam o dano sofrido pela nave com os marcadores de dano, que podem reduzir a eficiência de determinados sistemas.

Dica: Durante a rodada de ação, não se limitem a mover suas miniaturas pelo tabuleiro. Movam os cubos de energia e as fichas numeradas para mostrar onde estarão os inimigos. Isso ajudará a planejar e sincronizar as ações da tripulação.

Vocês já podem tentar a simulação.

RODADA DE RESOLUÇÃO

Pode ser que sua nave seja destruída na primeira simulação. Normal. É por isso que vocês jogam a simulação antes de partir para uma missão de verdade. Vocês vão se sair melhor da próxima vez.

Se tiverem completado com êxito a simulação, podem calcular sua pontuação.

Pontuação

Claro que temos um sistema de pontos para avaliar o desempenho de vocês. Também avaliamos suas missões reais, mas fiquem sabendo que ninguém vai se importar com a pontuação de vocês caso a nave seja destruída.

Vocês só vão calcular a pontuação se a nave não tiver sido destruída durante a missão.

Cada ameaça tem duas pontuações no canto inferior direito da carta. Vocês ficam com a mais alta quando destroem a ameaça. Vocês ficam com a menor quando sobrevivem à ameaça (isto é, quando ela alcança a casa Z e completa seu ataque). Vocês não ficam com os pontos dos inimigos que ainda se encontram nas trajetórias quando a nave entra no hiperespaço (mas pelo menos eles não têm a chance de realizar suas ações Z).

Vocês perdem pontos graças ao dano sofrido pela nave e também por correr o risco de comprometer o êxito da missão (ter três zonas com 2 de dano cada uma é muito menos arriscado que ter uma única zona com 6 de dano).

Calcule a pontuação da seguinte maneira:

- O capitão soma as pontuações mais altas de todos os troféus (inimigos destruídos).
- O oficial de comunicações soma as pontuações mais baixas de todas as ameaças às quais vocês sobreviveram.
- Somem os dois resultados parciais.
- Subtraiam do total o dano causado a todas as zonas da nave.
- Voltem a subtrair o dano causado à zona mais danificada da nave.

AVALIAÇÃO

Senhoras e senhores, o simulador agora está inteiramente à sua disposição. Vejo vocês na próxima aula.

Vocês podem jogar quantas simulações quiserem. São só 3 faixas de áudio, mas as trajetórias e ameaças são determinadas aleatoriamente, portanto, as partidas serão diferentes umas das outras.

Se não completarem a primeira, certamente vão se sair melhor na segunda e na terceira. Mesmo que escapem por um triz (e talvez terminem com uma pontuação negativa), tratem o resultado como uma vitória. E qualquer pontuação acima de 10 é muito boa.

Mas é possível que vocês estejam interessados nos outros itens do jogo. As cartas verdes, outros componentes e as miniaturas bacanas dos robôs continuam na caixa.

LICÃO 6: SIMULAÇÃO AVANÇADA

Na aula de hoje abordaremos os tópicos que faltam para prepará-los para uma missão de verdade.

AMEAÇAS INTERNAS

Infelizmente, muitos alienígenas inimigos desenvolveram uma tecnologia de transmissão de matéria e, às vezes, uma equipe de assalto alienígena ou uma bomba atômica aparece bem no meio do seu convés. Eles também têm várias maneiras de invadir os sistemas de bordo. E, obviamente, temos todas as panes naturais do equipamento, provocadas pela instabilidade topológica do Universo.

Bem, não quero que fiquem com a impressão de que sua nave é um lugar instável e falível que pode, de uma hora para outra, se transformar numa festa alienígena. É que às vezes parece que sim. Não se esqueçam de que vocês podem saltar para um dos setores mais chatos da galáxia, onde não acontece nada de interessante há milênios. Os autores de ficção científica querem que acreditem que os seres alienígenas que vivem num lugar desses tratariam vocês como deuses. Pode ser que sim. O que eles sempre esquecem de mencionar é que a maioria dos habitantes da galáxia detesta os deuses e adora mandá-los pelos ares. Portanto, esperem atitudes hostis de qualquer coisa que suba a bordo de sua nave.

Para ajudar o chefe de segurança a manter tudo sob controle, o computador mostra as informações das Ameaças internas na tela inferior.

Designem um chefe de segurança, responsável por cuidar das ameaças internas. O oficial de comunicações pode assumir essa função, se vocês preferirem, mas é legal distribuir as patentes.

Durante a preparação, vocês precisam deixar espaço na base do tabuleiro da espaçonave para a "tela inferior" do computador. Coloquem um quarto Tabuleiro de Trajetória escolhido ao acaso paralelamente à borda inferior da espaçonave, com a casa Z voltada para a direita. Essa é a trajetória das ameaças internas.

Separem as cartas verdes da mesma maneira que separaram as roxas: de acordo com o símbolo no canto superior esquerdo. Deixem de lado as cartas com os símbolos amarelos. Vão sobrar dois baralhos de cartas verdes com símbolos brancos: as ameaças internas comuns e as ameaças internas graves. Coloquem os dois baralhos diante do chefe de segurança.

Empilhem todas as fichas ovais perto do tabuleiro da espaçonave. Serão usadas para indicar as posições das ameaças internas durante a rodada de resolução. Vocês também podem usá-las como auxílio visual ao planejarem suas ações durante a rodada de ação.

Durante a rodada de ação, vocês podem receber notificações como estas:

Instante T+4. Ameaça interna. Repetindo. Instante T+4. Ameaça interna.

Instante T+6. Ameaça interna grave. Repetindo. Instante T+6. Ameaça interna grave.

Essas notificações avisam o chefe de segurança para virar a primeira carta de ameaça do baralho verde correspondente (X para as ameaças comuns e M para as ameaças graves). As cartas das ameaças internas devem ser colocadas ao lado do Tabuleiro de Trajetória das ameaças internas e receber uma ficha com o número anunciado.

Reparem que o oficial de comunicações ainda é o responsável por garantir que todas as mensagens do computador sejam processadas. É função dele ou dela garantir que o chefe de segurança ouça a notificação e designe o número correto à ameaça interna.

ROBÔS DE COMBATE

É possível que vocês tenham reparado que duas estações da nave têm depósitos com pelotões de robôs de combate. Esses temíveis guerreiros robóticos estão equipados para a batalha e outras tarefas especializadas.

Havendo a necessidade de empregar força letal no convés da nave, o melhor a fazer é chamar os robôs de combate. Não tentem rechaçar os inimigos sozinhos. Os robôs estão muito mais bem preparados que vocês. O que foi? Se um pelotão de robôs de combate já se virou contra a tripulação? Que pergunta idiota! Hummm... Vamos em frente.

Durante a preparação, coloquem uma miniatura do pelotão de robôs de combate na estação vermelha inferior e outra na estação azul superior (sobre a ilustração dos robôs de combate). As miniaturas devem ficar deitadas para indicar que os robôs de combate não estão ativos.

Quando a ação C é realizada numa dessas duas estações, os robôs de combate correspondentes são ativados. Coloquem a miniatura em pé ao lado da miniatura do jogador que a ativou. Até o fim da missão, os robôs vão seguir o jogador aonde ele for. Depois de um jogador ativar o pelotão, ninguém mais poderá ativar os robôs dessa mesma estação. Existem apenas 2 pelotões a bordo. Cada jogador só pode ter um pelotão, e os robôs são intransferíveis.

Com os robôs a acompanhá-lo, o jogador pode realizar suas ações normais como se eles não estivessem ali. Mas, fora isso, o jogador também pode realizar a ação dos robôs de combate, M. Com isso, os robôs de combate atacam um inimigo interno (como veremos a seguir). Não confundam as ações: **vocês pegam um pelotão de robôs de combate realizando a ação C na estação onde eles estão em inatividade**, e não usando a ação M. A ação M só é usada para dar ordens a um pelotão que vocês já ativaram.

CARTAS DE AMEAÇAS INTERNAS

Existem dois tipos básicos de cartas de ameaças internas. As panes representam problemas num sistema de bordo específico, provavelmente em decorrência de uma sabotagem. Os invasores representam inimigos ou monstros que entraram na nave sem serem convidados.

Panes e invasores têm muita coisa em comum, como se pode ver na ilustração a seguir:



Onde aparece



Como se livrar do problema

Exatamente como as ameaças externas, as internas têm velocidade, ações X, Y e Z. Durante as etapas Ações das Ameaças da rodada de resolução, as ameaças internas percorrem um Tabuleiro de Trajetória da mesma maneira que as ameaças externas e realizam suas ações ao passar por uma das casas X, Y e Z ou nela terminar seu movimento.

As ameaças internas também têm pontos de vida e pontuações diferentes para quando são derrotadas e quando a tripulação sobrevive a elas.

A notificação de áudio das ameaças internas, diferente do que ocorre com as externas, não avisa onde a ameaça interna atacará. É a própria carta que faz isso. No canto inferior esquerdo da ilustração há um diagrama esquemático da nave, indicando onde a ameaça interna surgirá.

O símbolo no canto inferior direito da ilustração informa como se livrar da ameaça interna. No caso de uma pane, o símbolo indica qual sistema é necessário consertar (E ou C). Se for um invasor, o símbolo indicará que um pelotão de robôs de combate M se faz necessário.

Panes

Às vezes um dos sistemas de bordo começa a ficar esquisito. Em vez de ajudá-los, torna-se uma ameaça para a nave. O diagrama da espaçonave no canto inferior esquerdo da ilustração informa qual estação é afetada. A letra no canto inferior direito informa qual é o sistema na estação pertinente.



Exemplo: Esta pane afeta um sistema na estação vermelha superior. E indica que é o escudo que está em pane.

A pane começa assim que a ficha é colocada no Tabuleiro de Trajetória (no início do turno correspondente ao número da ficha, antes das Ações dos Jogadores e das ameaças).

E Ao surgir a ameaça, cubram a letra do sistema em pane no tabuleiro da espaçonave com uma ficha oval da mesma letra, mas de cores invertidas. A partir desse instante, não será possível usar o sistema em pane da estação pertinente.

Realizar essa ação na estação afetada indica que o jogador está consertando a pane. Cada tentativa de consertar a pane causa 1 de dano à ameaça (usem os cubos vermelhos para marcar o dano, como no caso das ameaças externas). Se vários jogadores estiverem na estação afetada, todos poderão se dedicar a resolver o problema, causando vários pontos de "dano" à ameaça interna ao realizar a ação necessária, mesmo que seja num único turno.

Exemplo: Para consertar a ciberinvasão dos escudos, os jogadores têm de realizar a ação E três vezes na estação vermelha superior. Um jogador pode fazer isso usando a ação E em 3 turnos consecutivos, ou outros jogadores podem aparecer e ajudar, para ir mais rápido. Quanto mais rápido for consertada a pane, menos dano ela causará à nave. A cada turno, a ameaça avança em sua trajetória e pode realizar as ações X, Y e Z.



Algumas ameaças têm mais de um alvo. Nesse caso, marquem todos os sistemas afetados com as fichas ovais correspondentes. Para consertar a pane, vocês podem realizar as ações em qualquer um desses locais.

Quando a carta tiver uma quantidade de cubos vermelhos igual a seu número de pontos de vida, a pane estará resolvida. O capitão fica com a carta como troféu, as fichas da ameaça são removidas e o sistema pode ser utilizado novamente, até mesmo no turno em que o conserto ocorrer.

Se vocês não conseguirem consertar a pane e a ficha correspondente chegar à casa Z, o sistema permanecerá inutilizável até o fim da missão. Realizar a ação correspondente na tal estação não surtirá efeito. Nesse caso, o oficial de comunicações ficará com a carta da ameaça.

Invasores

Todas as ameaças internas que não se encontram relacionadas a um sistema de bordo específico são chamadas de invasores. Quando a ficha numerada de um invasor for colocada no Tabuleiro de Trajetória das ameaças internas, procurem a ficha com a ilustração correspondente para colocá-la na posição inicial do invasor, indicada no diagrama da nave no canto inferior esquerdo da ilustração da carta.



A maioria dos invasores se desloca pela nave. Podem fazer isso com uma ação X ou Y durante a etapa Ações das Ameaças. Quando um invasor se movimentar, desloque a ficha para a nova estação. Os invasores não usam os gravilevadores para passar de um convés a outro (passam saltando, correndo ou deslizando pelo poço do gravilevador), portanto, eles não precisam se preocupar com a possibilidade de alguém já ter usado o gravilevador nesse mesmo turno ou de o equipamento estar quebrado.

Para causar dano a um invasor é necessário estar na mesma estação onde ele se encontra e realizar a ação dos robôs de combate . **O jogador só poderá realizar essa ação se for o líder de um pelotão ativo de robôs**

de combate. Se nenhum pelotão de robôs de combate acompanhar o jogador em questão, a ação não surtirá efeito.

Havendo vários invasores na mesma estação, o pelotão de robôs de combate tomará como alvo aquele que tiver o número mais baixo.

Toda vez que um pelotão de robôs de combate danificar um invasor, coloquem um cubo vermelho sobre a carta da ameaça. Quando a quantidade de cubos vermelhos for igual ao número de pontos de vida do invasor, este será destruído e o capitão ficará com a carta do invasor.

Se não for destruído antes de sua ficha chegar ao fim do Tabuleiro de Trajetória, o invasor realizará sua ação Z e abandonará a nave. Removam a ficha correspondente do tabuleiro da espaçonave e entreguem a carta ao oficial de comunicações.

Alguns invasores são alvejados sem revidar o fogo. No canto inferior direito da ilustração, estes têm o símbolo da ação de robôs de combate normal . Outros invasores contra-atacam e são identificados como .



Se um de vocês realizar uma ação contra um invasor que contra-ataca, o invasor sofrerá 1 de dano, **mas vai incapacitar o pelotão de robôs de combate.** Deitem a miniatura do pelotão no tabuleiro. O pelotão incapacitado ainda seguirá o jogador por toda parte, mas a ação não surtirá efeito até os robôs de combate serem reativados. **Para reativar um pelotão incapacitado de robôs de combate, o jogador terá de ir a uma das estações de ativação dos robôs de combate e realizar a ação** . Vocês podem fazer isso na mesma estação onde ativaram os robôs da primeira vez ou na outra estação (azul superior ou vermelha inferior). A reativação funcionará mesmo se o outro pelotão ainda não tiver sido ativado (o

jogador já está liderando o pelotão incapacitado e só é permitido um pelotão por jogador, então fica claro que o objetivo da ação é consertar o primeiro pelotão, e não pegar outro).

É uma boa ideia consertar o pelotão incapacitado de robôs de combate mesmo que vocês não precisem mais dele. Os pelotões incapacitados não estão preparados para o salto hiperespacial e podem sofrer dano adicional durante a travessia, reduzindo a pontuação final de vocês.

Dica: Pode ser muito difícil destruir inimigos que contra-atacam quando eles têm 2 pontos de vida. Vocês precisariam reativar o pelotão e voltar para enfrentar mais uma vez o invasor, o que não é fácil, já que ele também pode se mover. Talvez seja mais fácil coordenar as ações com o outro pelotão de robôs de combate liderado por outro jogador.

Ações das Ameaças

As ameaças podem danificar sua nave com a ação X, Y ou Z. **O dano causado por ameaças internas não é reduzido pelos escudos.** Salvo indicação em contrário, o dano é aplicado à zona onde se encontra a ameaça interna, seja no convés superior ou inferior.

Algumas ameaças podem nocautear os tripulantes. **O jogador nocauteado por uma ameaça não poderá mais realizar ações até o fim da missão.** As cartas de ação restantes desse jogador não vão surtir efeito. Removam do tabuleiro da espaçonave a miniatura do jogador nocauteado. Se ele ou ela liderava um pelotão de robôs de combate, esse pelotão também será removido (e tratado como incapacitado na hora de marcar os pontos).

Algumas ameaças podem atrasar os jogadores. Sigam as regras dos atrasos, descritas anteriormente.

INTERCEPTADORES

Os robôs de combate são úteis até mesmo quando não há nada rondando os corredores da sua nave. Eles sabem pilotar os interceptadores, que ficam na estação vermelha superior. Um de vocês e um pelotão de robôs de combate podem sair da nave para formar a última linha de defesa contra ameaças externas.

O jogador que estiver liderando um pelotão ativo de robôs de combate poderá usar a ação na estação vermelha superior para sair com os interceptadores. Removam da nave as miniaturas do jogador e do pelotão para colocá-las na área que indica interceptadores em atividade. Os interceptadores vão atacar no mesmo turno em que forem acionados durante a etapa Avaliação de Dano.

Se, em seu próximo turno, o jogador usar a ação , ele continuará atacando com os interceptadores. O jogador vai continuar no espaço enquanto usar a ação dos robôs de combate . Ao atacar com os interceptadores, o jogador não se encontra dentro da nave. Ou seja, ele não está em nenhuma das estações e não será afetado pelas habilidades das ameaças que nocauteiam jogadores a bordo da nave, nem por aquelas que atrasam ações e muito menos por atrasos provocados pela falta de manutenção do computador.

Esta é a única ação que vocês podem realizar no espaço sideral. Para voltar à nave, basta realizar "ação nenhuma". Se vocês usarem qualquer ação que não seja a , essa ação será atrasada: uma casa com "ação nenhuma" é inserida no turno em questão e vocês voltam para a nave. Ao retornar, o jogador e seu pelotão de robôs de combate aparecem na estação vermelha superior.

Ataque dos interceptadores

Os interceptadores atacam as ameaças em todas as trajetórias, mas têm alcance limitado a 1. Se houver apenas uma ameaça dentro do alcance, os interceptadores vão causar 3 de dano a esse inimigo. Se houver mais de uma ameaça, os interceptadores vão atacar todas as que estiverem no seu alcance em todas as trajetórias, causando 1 de dano a cada uma delas, sejam quantas forem.

E, naturalmente, o dano causado pelos interceptadores é somado ao dano de todos os outros ataques desferidos nesse mesmo turno.

E é isso que os robôs de combate sabem fazer. Como podem ver, eles são bem versáteis. O que, moça? Está dizendo que eles só sabem lutar? Não é verdade. Devia ver o que acontece após o voo, quando são ativados pela equipe de manutenção. Cada robô de combate tem um esfregão embutido no braço esquerdo e seus algoritmos para localização de sujeira são bem sofisticados.

PREPAREM-SE

Pronto. Vamos lá. Há... um colega me pediu para lembrá-los que é tudo uma simulação. Os invasores à solta na sua nave não passam de instrutores fantasiados. Uma moça de temperamento forte da turma anterior perdeu a cabeça no calor do momento e... Bem, meu colega ainda está mancando.

Verifiquem se a configuração da nave está correta.



Na simulação avançada, use as faixas 6, 7 ou 8 da pasta do tutorial do CD (cartas de roteiro S1-6, S1-7 ou S1-8). Essas faixas são chamadas de "Simulação avançada" (para a primeira partida, recomendamos a "Simulação avançada 1").

Vocês já podem experimentar a simulação avançada.

AValiação

E aí, como foi? Espero que tenham se saído bem, porque a simulação avançada é a última etapa antes de mandarmos vocês lá para fora. E isso significa que sua próxima aula também será a última. Há, claro que eu não quis dizer... Só estou tentando dizer que o curso está terminando.

A pontuação da simulação avançada é idêntica à da simulação básica. **Ao calcular a pontuação, subtraiam também 2 pontos para cada jogador nocauteado e 1 ponto para cada pelotão de robôs de combate ainda incapacitado quando a missão terminou.**

Nota: Se a nave voltar, todos os jogadores terão vencido, mesmo aqueles que foram nocauteados. Às vezes, parte da estratégia é se sacrificar pela equipe.

Vocês podem jogar quantas simulações avançadas quiserem. As simulações avançadas não são mais difíceis que as básicas. Para cada ameaça interna a mais, há uma ameaça externa a menos. O objetivo das simulações avançadas é apresentar a vocês as regras para lidar com as ameaças internas, para que não sejam apanhados de surpresa quando elas surgirem numa missão de verdade.

As simulações avançadas são as últimas partidas antes da primeira missão de verdade. É melhor não tentarem nenhuma missão de verdade antes de terem vencido pelo menos uma simulação avançada. Lembrem-se: não vamos arriscar uma nave tão cara!

Claro que isso tudo é só um jogo, e as miniaturas fofas são apenas plástico. Portanto, fiquem à vontade para experimentar a primeira missão quando quiserem.

Por outro lado, se quiserem de fato entrar na pele de exploradores espaciais, vocês vão precisar estar muito bem treinados para sobreviver à próxima lição.

LICÃO 7: PRIMEIRA MISSÃO

Muito bem, cadetes, hoje é o dia em que vocês deixam de ser uma classe e se tornam uma tripulação. Sua carreira gloriosa no Serviço de Exploração Espacial começa com a primeira missão.

AÇÕES HEROICAS

Vocês formam uma tripulação competente e estou certo de que sua primeira missão será completada sem dificuldade. Pode ser que as coisas nem sempre tenham funcionado como deveriam nas simulações, mas agora, quando é realmente importante, o desempenho de vocês será melhor do que algum dia julgaram possível.

As cartas douradas de ação heroica só são usadas nas missões de verdade. Embaralhem as seis cartas douradas e cuidem para que sejam distribuídas aleatoriamente, uma para cada jogador. Sobrando uma ou duas, deixem-nas de lado, sem ver quais são.

A carta de ação heroica substitui uma das cartas de ação normais da primeira fase. Em outras palavras, a seção 1-3 do tabuleiro de ação de cada jogador deve ter 4 cartas de ação e 1 carta de ação heroica.



A ação heroica pode ser usada como qualquer outra carta de ação em qualquer fase da partida, mas somente pelo jogador que a detém. **As cartas de ação heroica não podem ser doadas numa transferência de dados.**

Exatamente como uma carta de ação normal, a carta de ação heroica tem dupla orientação e pode ser usada como movimento ou ação.



A metade da movimentação da carta de ação heroica permite ao jogador passar imediatamente para a estação representada (por exemplo, a carta ilustrada aqui permite ao jogador ir diretamente para a estação vermelha inferior). A carta permite que o jogador vá para lá não importa em qual estação nem a que distância se encontre, estando os gravilevadores danificados ou inteiros. O jogador simplesmente chega lá. Se estiver liderando um pelotão de robôs de combate, os robôs o(a) acompanharão.

A metade da ação da carta de ação heroica apresenta versões melhoradas das ações **A**, **B** ou **III**.



O canhão disparado com essa ação soma +1 à sua potência. Por exemplo, se for usada para disparar o canhão laser de grosso calibre central, este terá potência 6 (ou 5 se estiver danificado). Se for usada para disparar o canhão de pulsos, este causará 2 de dano a todas as ameaças dentro de seu alcance.



Quando você transferir energia com esta ação, se conseguir transferir pelo menos 1 cubo, também acrescentará 1 cubo de energia extra vindo da reserva. Isso pode fazer com que um escudo ou reator exceda sua capacidade máxima. Esta ação permite carregar o escudo central até um máximo de 4 cubos, um reator lateral até um máximo de 4 cubos ou reabastecer o reator central com um máximo de 6 cubos. Por outro lado, se a ação for usada sem que surta efeito (tentar transferir energia para um reator ou escudo que já se encontra em sua capacidade máxima, tentar transferir a energia de um reator descarregado ou reabastecer o reator central quando não há mais cápsulas de combustível) vocês não vão ganhar o cubo extra: não vão ganhar nada.

Se for usada para consertar uma pane (ameaça interna) reparável com a ação **B**, a ação heroica contará como dois consertos simultâneos.



Esta ação pode ser usada de duas maneiras. Se o jogador usá-la para atacar um invasor capaz de revidar (indicado pelo símbolo), seu pelotão de robôs de combate não será incapacitado. Assim fica mais fácil destruir os invasores com 2 pontos de vida que contra-atacam. Num dos turnos, o jogador usa a ação para causar 1 de dano. Os robôs de combate não são incapacitados e, portanto, no turno seguinte, o jogador poderá usar a ação para causar um segundo dano (esse, sim, vai incapacitar os robôs de combate).

O jogador também pode usar esta ação quando ele e seu pelotão de robôs de combate estiverem no espaço sideral pilotando os interceptadores. A ação aumenta em 1 ponto a potência dos interceptadores. Se houver somente 1 inimigo dentro do alcance, os interceptadores vão causar 4 de dano. Se houver vários inimigos no alcance, os interceptadores vão causar 2 de dano a cada um deles.

Em todo caso, naturalmente, o jogador precisa estar à frente de um pelotão ativo de robôs de combate para usar a ação .



CONFIRMAÇÃO VISUAL

Ah, é mesmo. Ainda não falamos do efeito do botão na estação branca inferior. Na verdade, não existe sistema nessa estação, só duas janelas panorâmicas que dão lá para fora.

Eu não ia tratar disso em sala de aula porque não acho realmente que vocês vão querer perder tempo com isso no seu primeiro voo. Eu me afeiçoei a vocês e acho que, se sobrar tempo, seria melhor vocês tomarem medidas preventivas – disparar mais uma vez, lançar um foguete extra ou erguer os escudos “só por via das dúvidas” – em vez de, há, olhar pela janela.

Mas o Serviço de Exploração Espacial gosta muito de confirmações visuais.

A ação na estação branca inferior representa a confirmação visual, a comprovação dos dados coletados pelo computador. Essa ação aumenta a pontuação de vocês quando completam a missão, mas não tem qualquer outro efeito. É melhor se concentrar em cuidar das ameaças e só olhar pela janela se realmente não tiverem mais nada para fazer.

No começo da missão, coloquem três cubos sobre a vigia, um para cada fase da missão. A confirmação visual pode ser feita por um ou mais jogadores, usando a ação na estação branca inferior. Vocês vão receber mais pontos se mais jogadores fizerem a confirmação visual no mesmo turno. Se um ou mais jogadores fizerem a confirmação visual, passem um dos cubos para a casa numerada do Tabuleiro de Andamento da Missão que corresponde à fase e à quantidade de jogadores que fizeram a confirmação visual nesse turno.



O número indica quantos pontos vale a confirmação visual: um jogador pode marcar 1 ponto; dois podem marcar 2 pontos; três, 3 pontos; quatro, 5 pontos; e cinco, 7 pontos.

Somente a confirmação visual de pontuação mais alta será contabilizada em cada fase. Se vocês fizerem mais de uma confirmação visual na mesma fase, só movam o cubo para a casa de valor mais alto se mais jogadores estiverem envolvidos; caso contrário, a pontuação de vocês nessa fase continuará a mesma.

Exemplo: Nos dois primeiros turnos, Vermelho pegou o gravilevador para o convés inferior e reabasteceu o reator central. No turno 3, Vermelho não tem nada para fazer e, sendo assim, realiza a ação Ao chegar a esta etapa da rodada de resolução, Vermelho pega um cubo e o coloca na primeira casa da primeira linha. Na segunda fase da missão, os jogadores têm tantas coisas para fazer que ninguém arranja tempo para olhar pela janela. A segunda linha de pontuação fica sem cubo. Na terceira fase, os jogadores eliminam todas as ameaças a tempo e quatro deles concordam em se encontrar na frente da vigia para realizar a ação no turno 11. Graças a um mal-entendido, um dos jogadores acaba realizando a ação no turno 10. Esse jogador coloca um cubo na primeira casa de pontuação da terceira fileira. No turno 11, os outros três realizam a ação como haviam planejado e, portanto, deslocam o cubo da primeira para a terceira casa de pontuação.



Os jogadores marcariam $1 + 3 = 4$ pontos pela confirmação visual na primeira e terceira fases. Infelizmente, eles não vão marcar ponto algum, pois calcularam mal a sincronização dos disparos dos canhões, uma belonave inimiga sobreviveu e fez a nave deles em pedaços.

PRIMEIRA MISSÃO

Bem, eu detesto despedidas demoradas. Vocês foram uma boa turma e acabei me afeiçoando bastante, mesmo tendo prometido a mim mesmo que desta vez não me apegaria. Bem... cuidem-se! Agora estão no Serviço de Exploração Espacial. Portanto, se não nos virmos mais... Sim, eu sei. O novo alojamento de vocês fica bem aí do lado. Mas, se por acaso não nos virmos mais, boa sorte.

E, moça? Esse macacão realmente lhe cai bem... Humm...

Preparem os tabuleiros para sua primeira missão de verdade. As regras são as mesmas da simulação, exceto que agora vocês têm as ações heroicas e podem fazer a confirmação visual. As faixas de áudio são mais desafiadoras que as simulações e, se estiverem interpretando para valer seus papéis, os riscos são muito maiores.

Nas missões de verdade, vocês podem usar qualquer uma das oito faixas de áudio da pasta de missões do CD. Se o toca-CD tiver a função de seleção aleatória, podem usá-la para escolher uma faixa. Caso contrário, vocês podem pegar as oito cartas de roteiro identificadas como S2-1 a S2-8 e escolher uma delas ao acaso. Reproduzam a faixa de áudio correspondente sem ler a carta escolhida.

Boa sorte!

Se algo der errado no seu primeiro voo e a nave for pelos ares, não levem para o lado pessoal. O sacrifício dos personagens é uma demonstração de sua coragem e heroísmo extraordinários. Vocês podem assumir o papel de uma nova tripulação que acabou de completar o treinamento (sob a orientação de um instrutor ligeiramente mais ansioso e com alguns fios de cabelo brancos a mais) e se acha pronta para partir em sua primeira missão para o Serviço de Exploração Espacial.

Seja qual for o resultado da missão, recomendamos que ela seja registrada por escrito no diário de bordo (como veremos mais adiante).

CARREIRA DE EXPLORADOR ESPACIAL

E assim começa a carreira cheia de aventuras e perigos de vocês como equipe de exploradores espaciais.

Vocês já conhecem todas as regras, mas cada missão será diferente. As inúmeras combinações de faixas de áudio, cartas de ameaça e trajetórias garantem que cada missão apresentará um problema distinto. As pontuações cada vez mais altas obtidas nas missões serão a prova de que vocês estão se tornando profissionais.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Quando já estiverem lidando com as missões normais sem muitos problemas, vocês podem aumentar o nível de dificuldade usando as ameaças avançadas, as cartas com os símbolos amarelos, que, até o momento, continuavam na caixa. As ameaças avançadas seguem as mesmas regras das ameaças com símbolos brancos.

Antes de jogar, escolham o nível de dificuldade das ameaças comuns e graves. Por exemplo, vocês podem usar as cartas de símbolos amarelos para as ameaças graves, mas cartas de símbolos brancos para as ameaças comuns. Ou vice-versa.

E, se quiserem um desafio de verdade, podem usar as cartas de símbolos amarelos para todas as ameaças. Essa decisão se aplica às ameaças internas e externas. Se usarem ameaças externas graves avançadas, usem também as ameaças internas graves avançadas.

Vocês também podem encarregar a sorte de decidir qual será o nível de dificuldade, misturando as ameaças de símbolos brancos e amarelos no mesmo baralho (é por isso que o verso das cartas não muda). Pode ser uma estratégia interessante até mesmo quando vocês já tiverem dominado as missões com ameaças avançadas: vão encontrar os velhos inimigos de sempre, mas em combinações que nunca viram antes.

Observem que o nível de dificuldade é considerado automaticamente na pontuação: as ameaças avançadas valem mais pontos.

DIÁRIO DE BORDO

Talvez seja decepcionante, logo depois de uma de suas melhores missões, simplesmente devolver o jogo à caixa e não haver registro algum do trabalho em equipe heroico de vocês. Ou quem sabe vocês queiram registrar como foi que sua equipe heroica lutou em vão contra o Colosso enquanto o Algoz ia liquidando os tripulantes um a um.

É por isso que o jogo vem com um diário de bordo, no qual vocês podem registrar seus êxitos e fracassos. Vocês não usam o diário de bordo nas simulações, naturalmente, mas vale a pena anotar o que aconteceu nas missões de verdade. Não tenham receio de escrever no diário: é só um pedaço de papel. Quando as folhas acabarem, é só baixar o modelo que existe em www.czechgames.com e imprimi-lo.

As instruções para preencher o diário de bordo estão na p. 6 do manual de regras.

OUTRAS FAIXAS DE ÁUDIO

O CD também contém a pasta de missões com 8 faixas de áudio. Vocês podem reproduzi-las em sequência ou aleatoriamente. As trajetórias e as cartas escolhidas ao acaso garantem que cada partida será diferente, mesmo que a faixa de áudio seja a mesma.

Se vocês ficarem com a impressão de que já conhecem bem demais essas faixas ou se estiverem à procura de algo mais difícil ou interessante, deem uma olhada

em www.boardgamegeek.com. Existem vários dispositivos geradores de missões disponíveis lá.

CAMPANHA DE EXPLORAÇÃO

Uma partida deve durar aproximadamente 25 minutos. Se estiverem a fim de algo mais desafiador e épico, vocês podem tentar uma campanha de exploração. Deve levar uns 90 minutos... Ou até menos que isso, se as coisas não derem certo.

A campanha de exploração é formada, no máximo, por três missões consecutivas. O dano sofrido pela nave vai se acumulando durante toda a campanha, mas vocês podem fazer alguns consertos. Podem escolher o nível de dificuldade antes de cada missão e até mesmo decidir abandonar a campanha e marcar os pontos obtidos apenas em uma ou duas missões. Se sua nave for destruída numa das missões, vocês perderão a campanha.

A campanha deixa a partida mais feroz, algo que vocês vão ver com os próprios olhos quando tiverem de decidir se vale a pena realizar a última missão numa nave para lá de avariada só para tentar obter uma pontuação alta.

As regras da campanha de exploração estão na p. 7 do manual de regras.

MENOS DE 4 JOGADORES

As naves exploradoras da classe Galinha Morta foram projetadas para comportar 4 ou 5 tripulantes. Com apenas 2 ou 3 jogadores, vocês vão precisar de alguns androides. Esses robôs lembram pessoas, mas são muito mais obedientes. Tão obedientes que chegam a ser estúpidos.

ANDROIDES

O androide é um tripulante sem jogador. Todos os jogadores são responsáveis por controlá-lo. Ele tem miniatura própria e um tabuleiro de ação, que é posicionado de maneira a ficar ao alcance de todos.

Numa partida com 2 jogadores, vocês precisam de dois androides. Numa partida com 3 jogadores, vocês precisam só de um. Vão jogar com 4 tripulantes e ignorar as confirmações pendentes.

Vocês podem dar nomes aos androides. Basta anotá-los entre colchetes na linha destinada à tripulação no diário de bordo: por exemplo, [Marvin] ou [ICU2].

Decidam em que sequência os androides vão jogar (isto é, onde eles estariam sentados se fossem jogadores).

Obviamente, numa partida com dois jogadores, alguém terá de assumir o papel dos dois oficiais. Não dá para confiar num androide capitão, oficial de comunicações ou chefe de segurança.

CONTROLE DOS ANDROIDES

Os androides conseguem fazer tudo que um jogador é capaz de fazer. Podem até mesmo liderar um pelotão de robôs de combate.

Os jogadores controlam os androides baixando suas próprias cartas nos tabuleiros de ação dos androides. Vocês podem posicionar uma carta em qualquer turno no qual teriam permissão para colocar uma carta em seus próprios tabuleiros. Por exemplo, na segunda fase, vocês podem baixar cartas nas casas 4-7 de seus próprios tabuleiros e nas casas 4-7 dos tabuleiros dos androides, mas não nas casas 1-3.

Ao designar uma ação para um androide, coloquem a carta com a face para cima. Certifiquem-se de que é essa a ação que desejam. Depois de colocada a carta no tabuleiro de um androide, ninguém poderá trocá-la. Vocês não podem pegá-la de volta nem mudá-la de lugar, e os androides nunca tropeçam.

Durante a rodada de ação, todo mundo pode atribuir ações a qualquer androide. Na rodada de resolução, é melhor designar uma pessoa específica para mover a miniatura e resolver as ações de um determinado androide.

NÚMERO DE CARTAS

Os androides não têm cartas de ação próprias, mas os jogadores ganham cartas adicionais:

- Numa partida com 3 jogadores, cada um deles recebe 6 cartas a cada fase (e não 5).
- Numa partida com 2 jogadores, cada um deles recebe 9 cartas na primeira fase e 6 nas demais.

Vale a mesma coisa para as simulações e os voos experimentais (por exemplo, num voo experimental só com 2 jogadores, cada um de vocês receberia 9 cartas na primeira fase e 6 na segunda).

ANDROIDES E AÇÕES HEROICAS

Numa missão para valer, os jogadores têm acesso às cartas de ação heroicas e, exatamente como na partida normal, a ação heroica de cada jogador é uma das cartas recebidas na primeira fase. (Portanto, numa partida com 2 jogadores, por exemplo, cada um de vocês recebe 8 cartas de ação e 1 carta de ação heroica na primeira fase).

Os androides também recebem uma carta de ação heroica numa missão de verdade. Ela é revelada quando o computador anuncia o começo da primeira fase. (Ao virar a carta de ação heroica do androide, tome o cuidado de colocá-la ao lado do tabuleiro de ação. As cartas colocadas sobre o tabuleiro de ação de um androide não voltam mais para as mãos dos jogadores).

Essa é a única carta que o androide recebe. Todas as outras ações têm de sair das mãos dos jogadores.

Qualquer jogador pode planejar essa ação para o androide. Vocês não podem baixar suas próprias ações heroicas no tabuleiro de ação do androide e não podem dar a carta de ação heroica do androide para outro jogador ou outro androide. A carta de ação heroica é intransferível: só pode ser usada pelo ser humano ou androide que a recebeu.

APÊNDICE: TREINAMENTO DOS SUBSTITUTOS

Vocês gostariam de ensinar um grupo de iniciantes a jogar Space Alert? Gostaram da maneira como o jogo foi apresentado neste guia? Vocês podem assumir o papel do instrutor da Academia e orientar os amigos durante todo o processo de treinamento. Será mais simples, rápido e divertido do que fazê-los ler o texto.

Se já conhecerem bem o jogo, não vão precisar ler todo o guia em voz alta. Só precisam das aulas preparadas que apresentaremos a seguir. Vocês podem assumir

o papel do instrutor de nervos em frangalhos do guia ou podem optar por um método mais direto. Em todo caso, recomendamos que vocês tratem seus amigos como uma equipe de exploradores espaciais. O clima é uma parte importante do jogo.

Cabe a vocês decidir como vão ensinar seus amigos, mas as aulas preparadas se baseiam em nossa experiência explicando o jogo para dezenas de grupos e seria uma pena não dividi-las com vocês.

Apresentação

- Tema do jogo. Nave exploradora classe Galinha Morta. Missões de exploração. Saltos hiperespaciais: ida e volta.
- Objetivo da tripulação é manter a nave inteira durante 10 minutos.

Lição 1: Nave e tripulação

- Deixe os tripulantes escolherem suas cores, quem será o capitão e o oficial de comunicações. Explique como distribuir as cartas.
- Enquanto eles discutem funções e distribuem as cartas, prepare a nave para o primeiro voo experimental, como indicado na p. 4. (Não se incomode em explicar minúcias como a seleção de trajetórias e cartas.) Separe a carta do caça.
- Descreva a nave: três zonas, seis estações, armamento, escudos e reatores. Não precisa entrar em detalhes.

Lição 2: Rodada de ação

- São 7 turnos para 7 ações.
- Usando o que sobrou do baralho de cartas de ação, explique como são planejadas as ações e movimentações.
- Apresente o conceito de fase. (Pegue 5 cartas. Planeje as ações 1-3. Pegue as 5 cartas seguintes para as ações 4-7 e, de agora em diante, as ações 1-3 não podem ser alteradas).
- **Notificações.**
 - » Como o oficial de comunicações lida com as notificações de ameaças. (No voo experimental, não haverá ameaças graves, internas ou de confirmação pendente).
 - » Dados a caminho, transferência de dados, fim da fase, fim da operação.

Lição 3: Rodada de resolução

- Mostre o Tabuleiro de Andamento da Missão.
- Etapa "surge uma ameaça".
- **Ações dos Jogadores. (Não se esqueça de explicar a sequência.)**
 - » Explique a movimentação. (Mas, por ora, pode deixar de fora a regra do que acontece quando dois jogadores tentam usar o gravilevador.)
 - » Ação A. (Deslocam-se os cubos para indicar que os canhões foram disparados, mas o dano ainda não é calculado.)
 - » Ação B. (Como transferir energia para escudos e reatores. Como reabastecer o reator principal.)
- **Avaliação de Dano.**
 - » Alcance e potência do armamento. Destaque o alcance limitado do canhão de pulsos.
 - » Usando o caça como exemplo, explique como funcionam os pontos de escudo da ameaça.
 - » Destaque que os jogadores precisam ler o texto das cartas de ameaça.
- **Ações das Ameaças.**
 - » Velocidade e ações. Use o caça na trajetória azul como exemplo.
 - » Ataques e seus efeitos sobre os escudos da nave. (Volte a usar o caça para mostrar que cada um de seus ataques é diferente.)
 - » Mencione que as ameaças podem realizar outras ações além de atacar.
 - » A ação Z e o desaparecimento da ameaça.
 - » **Dica:** Os tripulantes precisam saber onde a ameaça estará a cada turno.
- **Salto hiperespacial.**
 - » Destaque que o inimigo ainda terá duas ações no fim da viagem.
 - » Derrota caso qualquer zona sofra sete de dano.

Lição 4: Primeiro voo experimental

- Os jogadores podem usar os componentes de jogo para mostrar o que planejam fazer, mas só importa mesmo quais cartas são colocadas sobre os tabuleiros de ação.
- Reproduza a faixa de áudio (ou comece a ler a carta de roteiro) e assista à partida.
 - » Preste atenção no oficial de comunicações. Interrompa o áudio se o oficial de comunicações deixar passar alguma coisa.
 - » Fique atento para ver se todos entenderam as regras.
- Encarregue-se da rodada de resolução, explicando o que acontece.
 - » Deixe os jogadores realizarem suas próprias ações (movimentação, disparo dos canhões, transferências de energia).
 - » Cuide pessoalmente da Avaliação de Dano e das Ações das Ameaças, explicando aos jogadores o que você está fazendo.
- Ajude a tripulação a decidir se tentará uma simulação ou um segundo voo experimental.

Lição 4a: Segundo voo experimental

- Se a tripulação estiver cometendo erros importantes sem perceber (por exemplo, não estão se comunicando), dê uma mãozinha. Em alguns casos, pode ser que você precise estimulá-los a deixar outra pessoa ficar com o papel do capitão. Mas, se julgar que eles conseguem descobrir sozinhos qual é o problema, deixe-os.
- Reproduza a faixa de áudio.
- Na rodada de resolução, você pode deixar a tripulação cuidar da Avaliação de Dano e das ações inimigas.

Lição 5: Simulação

- Missão mais longa: tabuleiro de ação dos turnos 8-12, Tabuleiro de Andamento da Missão mais complicado, dinâmica do fim da segunda fase idêntica à do fim da primeira.
- Cartas de ação com a face voltada para baixo. Como ler o verso da carta.
- **Ameaças graves.** (Têm um baralho exclusivo e uma notificação só para elas.)
 - » Conte que algumas ameaças podem mudar seus parâmetros ou regenerar. Não precisa mencionar os cubos brancos e pretos ainda.
- Explique as confirmações pendentes e em quais casos elas se aplicam.
- **Foguetes:** Como lançá-los, quando eles se movem, como escolhem seus alvos e causam dano. (Destaque o alcance.)
 - » Algumas ameaças não podem ser tomadas como alvo dos foguetes. Dê um exemplo.
- **Manutenção do computador:**

Explique por que a manutenção é importante (protetor de tela).

 - » Precisa ser feita nos 2 primeiros turnos de cada fase.
 - » Como usar os cubos para indicar que a manutenção foi feita.
 - » Ações atrasadas. Dê vários exemplos diferentes.
- **Outras coisas que podem causar atrasos:**
 - » Disputas pelo gravilevador. (Destaque que a sequência de ações é importante.)
 - » Gravilevadores danificados. Estão relacionados aos...
- **Danos à nave:**
 - » Explique o conceito. Destaque que eles só vão descobrir o que foi danificado na rodada de resolução.
 - » Explique o marcador de dano.
- Mostre como se faz a preparação aleatória. Deixe que embaralhem as cartas e escolham as trajetórias.
- Reproduza a faixa de áudio.

- Deixe o oficial tático conduzir a rodada de resolução.
 - » Fique de olho em possíveis cartas mal jogadas.
 - » Se necessário, explique a regra "Ops! Tropecei".
 - » Certifique-se de que eles estão lidando corretamente com a movimentação e as ações do inimigo.
- Se vencerem, mostre como marcar a pontuação.
- Pergunte se já jogaram Space Alert mais que o suficiente por um dia. Se a resposta for não, ajude-os a decidir o que experimentar agora.

Lição 6: Simulação avançada

- **Ameaças internas** e seu Tabuleiro de Trajetória.
- Mostre algumas cartas de **ameaça interna**.
 - » Similaridades: ameaças internas têm pontos de vida, velocidade e ações.
 - » Diferenças: a carta específica a localização inicial da ameaça e como lidar com ela.
- **Panes**, identificadas como  e 
 - » Colocar a ficha no sistema afetado quando a ameaça surgir. O sistema fica inutilizável.
 - » Como consertar a pane. (Um ou mais jogadores podem consertá-la em um ou mais turnos.)
 - » Velocidade e ações das panes. O dano será permanente se a pane não for consertada.
- **Invasores**, identificados como  e 
 - » Colocar a ficha do invasor a bordo da nave quando ele surgir.
 - » Mover a ficha quando o invasor realizar movimentação.
 - » Como destruir os invasores: robôs de combate.
- Ativar os **robôs de combate** com a ação 
 - » Robôs de combate atacam com a ação .
 - » Robôs de combate sempre seguem o jogador que os ativou. Ninguém pode ter 2 pelotões.
 - » Alguns inimigos contra-atacam. Explique os robôs de combate incapacitados e como reativá-los.
- Explique a dificuldade imposta por invasores com 2 pontos de vida e destaque a importância de ler o texto.
- Robôs de combate podem ser usados para pilotar os **interceptadores** no espaço.
 - » Os interceptadores decolam com a ação  continuam a atacar com a ação  e voltam à nave quando nenhuma ação  é realizada. Qualquer outra ação fora  será atrasada para que os interceptadores primeiro possam voltar.
 - » Alcance e potência dos interceptadores (3 contra 1, ou 1 contra todos).
- Deixe-os jogar sozinhos. Só observe para garantir que estão jogando direito.

Lição 7: Primeira missão

- Avise que a primeira missão será mais difícil que as simulações.
 - **Ações heroicas:**
 - » Mostre e explique as cartas.
 - » Deixe os próprios jogadores distribuírem as cartas.
 - **Confirmação visual:**
 - » Se os tripulantes ainda não estiverem preocupados com a pontuação, você pode omitir esta parte na primeira missão.
 - Deixe-os jogar sozinhos. Só observe para garantir que estão jogando direito.
- ### E agora?
- Conte que é possível escolher o nível de dificuldade, jogar campanhas e com andróides... ou simplesmente mostre onde estão essas coisas no guia. Acomode-se e descole alguma coisa para beber. Seu trabalho terminou.