

UNDER FALLING SKIES

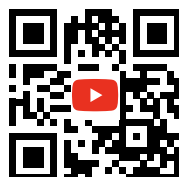


Não sabemos o que eles são. Não sabemos de onde vieram. Não sabemos porque estão nos atacando.

Só sabemos que eles estão aqui, que temos de encontrar uma maneira de pará-los e que o tempo está se esgotando.

Under Falling Skies é um jogo de gestão de dados e de decisões difíceis para uma só pessoa. Para vencer, terá de defender a sua cidade e terminar a sua pesquisa antes da nave-mãe alienígena destruir a sua base.

tutorial video



cge.as/ufv

PREPARAÇÃO

Esta preparação inclui tudo o que vai usar na sua primeira partida. Todos estes componentes estão embalados na parte superior da caixa.

Deixe os capítulos da campanha na caixa até estar preparado para a jogar. Pode encontrar um diagrama de embalagem na contra-capa deste manual de regras.



2 dados brancos

3 dados cinzentos

Apenas estes dados serão usados na sua primeira partida.

nave-mãe – Coloque esta peça no topo.

locais de pouso

5 naves roxas – Coloque uma nave roxa em cada local de pouso.

4 naves brancas – Ponha as naves brancas de lado. Estas são naves adicionais que poderão ser geradas durante o jogo.

4 peças de céu – Coloque as peças de céu nesta ordem, com as mais escuras em cima e as mais claras perto de si.

Esta é a preparação para um jogo fácil.

Para jogar uma partida de dificuldade normal, vire uma peça de céu aleatoriamente.

▽ lado mais fácil

▼ lado mais ameaçador



peça da cidade de Roswell – Use Roswell, com o lado azul virado para cima, como a cidade para a sua primeira partida.

peça da cidade de Nova Iorque

peça de base C

peça da cidade de Washington, DC

peça de base A – Use o lado em que o A se parece com isto. Coloque a peça como ilustrado.

peça de base B – Use o lado em que o B se parece com isto. Coloque-a na parte de baixo.

Veja que estes símbolos correspondem aos símbolos em Roswell.

1 nave cor-de-laranja
(usada na campanha)

2 dados azuis

Estes componentes não vão ser usados na sua primeira partida. Iremos explicá-los mais tarde.

MODO DE JOGAR

O objetivo do jogo é **fazer com que o seu marcador de pesquisa chegue ao topo do contador de pesquisa** antes de os alienígenas destruírem a sua cidade. O jogador é derrotado se o seu marcador de dano atingir o fundo do respectivo contador ou se a nave-mãe descer até à fileira (fila) marcada com uma caveira.

Cada rodada (ronda) de jogo é constituída por três fases:

- 1 Fase dos Dados:** colocar dados e mover naves.
- 2 Fase das Instalações:** resolver os efeitos das instalações escolhidas.
- 3 Fase da Nave-mãe:** executar o turno da nave-mãe.

1 FASE DOS DADOS

1. Lance todos os 5 dados. [Devem existir 3 cinzentos e 2 brancos.]

2. Coloque cada dado numa coluna diferente da sua base.

Cada vez que coloca um dado:

- ▶ Todas as naves nessa coluna descem pelo valor indicado no dado.
- ▶ Alguns dos efeitos poderão ser ativados. [Ver a página oposta.]
- ▶ Após colocar um dado branco, volte a lançar os dados ainda não colocados.



Como vai colocar dois dados brancos, deverá voltar a lançar os dados duas vezes. Se guardar um dos dados brancos para usar em último lugar, só terá que relançar os dados uma vez. Quando terminar, terá um dado em cada coluna. Estes dados irão ativar vários efeitos durante a Fase das Instalações.

A ESCAVADORA



A escavadora percorre um caminho sinuoso descendente através das fileiras da sua base. Ela divide a sua base em duas partes. Todas as casas no rastro da escavadora são consideradas **escavadas**. Todas as outras ainda estão por escavar.

Só é possível colocar um dado numa casa adiante da escavadora. Os outros dados todos devem ser colocados em casas escavadas. A única razão para colocar um dado numa casa não escavada é para mover a escavadora para lá durante a Fase de Instalações. Antes de colocá-lo, conte quantas casas existem da escavadora até essa casa: o seu dado deve ter este valor ou superior.

Exemplo: na ilustração à direita, o [dado com 5 pontos] está 5 casas à frente da escavadora. Isto é permitido. Um [dado com 4 pontos] também seria permitido nessa casa, mas um [dado com 3 pontos] não seria.

Nota: um dado usado para mover a escavadora ainda tem de obedecer à regra de um dado por coluna.



AÇÕES DAS NAVES INIMIGAS

Cada vez que coloca um dado, todas as naves inimigas nessa coluna descem um número de casas igual ao valor indicado nesse dado...



... a menos que o dado seja colocado numa **instalação de armas AA**. Estas instalações enchem os céus com artilharia anti-aérea, fazendo com que as naves inimigas desçam com mais cuidado. As naves nesta coluna descem **menos uma casa** do que o valor indicado no dado. Se o dado mostrar um , as naves não descem casas e não ativam nenhum efeito.

Após todas as naves da coluna terem descido, elas ativam imediatamente os efeitos das casas onde pararam.

As casas que as naves atravessam são ignoradas. Se houver várias naves na coluna, mova-as simultaneamente e depois lide com os seus efeitos, a partir de cima.

Mova a nave para a casa indicada pela seta.

Exceção: se já existir uma nave nessa casa, a seta não tem qualquer efeito.



Desça a nave-mãe uma fileira. Se ela calhar numa fileira com naves (de qualquer cor), elas retornam à nave-mãe para serem geradas mais tarde.

Se a nave-mãe descer na fileira marcada por uma caveira, o jogador perde imediatamente. Caso contrário, ignore as ações da nave-mãe (os símbolos existentes na borda direita do tabuleiro).



Isto não é um efeito ativado. Explosões como esta assinalam casas onde as naves podem ser abatidas pelos seus caças na fase seguinte.

DANO

Se uma nave descer abaixo do céu, ela atinge a sua cidade e a sua base sofre danos. Mova o marcador de dano uma casa para baixo.

Após danificar a sua cidade, a nave retorna vitoriosa à nave-mãe para ser gerada novamente no fim da rodada (ronda).

Se o marcador de dano chegar ao símbolo da caveira, o jogador é derrotado. (Ver página 9.)



Exemplo:

Depois de várias rodadas de jogo, duas naves inimigas estão na segunda coluna, nas posições ilustradas.

1. Suponhamos que coloca um  nessa coluna.
2. Ambas as naves descem 2 casas.
3. A nave superior está agora numa casa de explosão, onde pode ser abatida mais tarde. A nave inferior ativa um efeito que faz com que a nave-mãe desça uma fileira imediatamente.

Lembre-se de que ambas as naves se movem ao mesmo tempo, antes de o jogador lidar com qualquer efeito.

A nave roxa acaba ficando muito perto da sua cidade. Na rodada seguinte, qualquer dado que a faça mover mais do que 1 casa fará com que ela atinja a sua cidade e com que cause um de dano. Ela depois retorna à nave-mãe e será gerada novamente no fim dessa rodada.



2 FASE DAS INSTALAÇÕES

Nesta fase, o jogador lida com o efeito causado por cada dado que colocou. Remova o dado para mostrar que resolveu o seu efeito. **Os dados podem ser lidos em qualquer ordem.**

Os dados não podem ser aglomerados, a menos que partilhem uma instalação com várias casas. Se escolher não usar um certo dado, ainda terá de o remover.

CUSTOS



Muitas das instalações têm um custo em energia. Esta, por exemplo, requer que pague 2 de energia para a poder usar. Esse custo é pago ao mover o seu marcador de energia no contador de energia. Se não puder ou não quiser pagar esse custo, remova o dado sem nenhum efeito.



VALOR DE UMA INSTALAÇÃO



O valor de uma instalação é a quantidade dada pelo dado, adicionando ou subtraindo o modificador da instalação (se existente).

Exemplo: a instalação ilustrada acima tem um valor de $3 - 1 = 2$.

Veja que os modificadores das instalações não têm efeito sobre o movimento das naves inimigas durante a Fase dos Dados.

INSTALAÇÕES COM VÁRIAS CASAS



Se uma instalação ocupar várias casas, só pode ser usada se todas as suas casas tiverem dados nelas. O seu valor será igual à soma

dos dados, adicionando ou subtraindo quaisquer modificadores.

Exemplo: o valor da instalação ilustrada acima é $1 + 6 - 3 = 4$.

Se qualquer das casas de uma instalação com várias casas for deixada vazia, remova os seus dados sem qualquer efeito.

EFEITOS DAS INSTALAÇÕES ESCAVADAS



As instalações de armas AA são explicadas na página anterior. Elas não têm qualquer efeito na Fase das Instalações. Basta remover o dado.



Túneis escavados não têm qualquer efeito. Basta remover o dado.



As instalações de energia geram a energia necessária para alimentar outros efeitos. **Adicione o valor da instalação à sua energia.** Se esta ação fizer com que o seu marcador saia fora do respectivo contador, fixe a sua energia no valor mais alto.



As instalações de aviões de caça permitem abater uma ou mais naves inimigas. **Destrua todas as naves inimigas que estiverem em casas de explosão com um número menor ou igual ao valor da sua instalação.** As naves roxas retornam à nave-mãe para serem geradas novamente. As naves brancas são retiradas do tabuleiro.



As instalações de pesquisa permitem a progressão no contador de pesquisa, que é a forma de ganhar o jogo. **Avance uma ou mais casas no contador de pesquisa; a soma dos números nessas casas deve ser menor ou igual ao valor da instalação.** Por exemplo, para poder ultrapassar o 2 e terminar o seu movimento num 3, é necessária uma instalação com um valor de 5 ou mais.

Exemplo – Abater Naves

Durante a Fase dos Dados, colocou os seus dados astuciosamente e direcionou 3 naves inimigas para casas de explosão, como ilustrado à direita.

Estamos agora na Fase das Instalações e tem a oportunidade de lidar com uma instalação de aviões de caça que tem um valor de 3.

A nave A é abatida. Sendo uma nave roxa, retorna à nave-mãe para aguardar o relançamento.

A nave B é abatida. É uma nave branca, por isso é retirada do tabuleiro.

A nave C não é abatida. A casa de explosão onde se encontra tem o número 4 e o valor de efeito do jogador é de apenas 3. A nave C permanece no céu, tal como as outras naves que não estão em casas de explosão.

Exemplo – Pesquisa

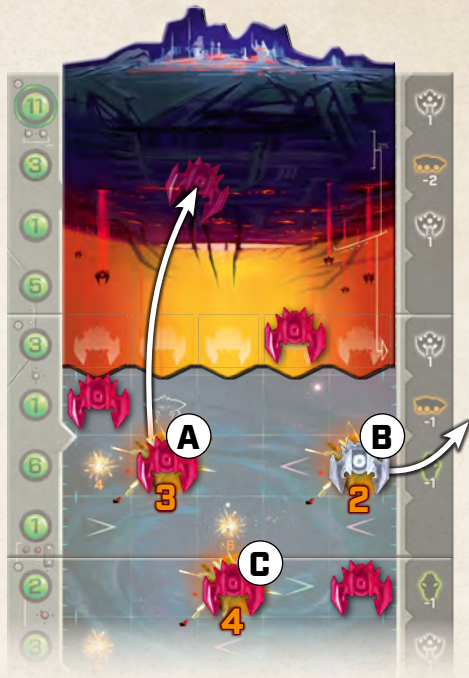
A imagem mostra que tem dois dados em instalações de pesquisa. Uma instalação tem um valor de 2 e a outra tem um valor de 3. (O dado é um 3, mas a instalação tem um modificador -1.)

O seu marcador de pesquisa está na casa ilustrada, havendo casas que custam 1, 3 e 1 acima dela. Consegue usar o seu dado para avançar três casas?

A resposta é não. Embora o custo total das três casas seja $1 + 3 + 1 = 5$, o jogador deve lidar com as suas duas instalações separadamente. Se lidar com a instalação de valor 2 primeira, só consegue avançar uma casa. Depois, a instalação de valor 3 permite-o avançar até à casa 3, mas é aí que termina o movimento.

Se lidar com a instalação de valor 3 primeira, avança uma casa. De lá, o efeito da instalação de valor 2 não servirá para nada. Seria melhor tentar usar ambas as instalações, se tiver 3 de energia para pagar por elas.

Uma instalação com valor 5 teria sido suficiente para avançar o seu marcador três casas, visto o seu custo total ser 5.



ESCAVAR A SUA BASE

Na Fase dos Dados, podia colocar, no máximo, um dado numa casa por escavar. Na Fase das Instalações, esse dado pode ser usado para mover a escavadora. Se decidir **mover a escavadora, tem de pagar 1 de energia**. (Este custo está ilustrado na escavadora.) Remova o dado e mova a escavadora para a casa onde estava o dado. As casas no rastro da escavadora estão agora escavadas.

Lembre-se: quantas casas avançou com a escavadora? Devem ser tantas ou menos do que a quantidade indicada pelo dado. Caso contrário, a colocação efetuada na Fase dos Dados foi ilegal. (Ver página 4.)



Exemplo – Escavação

Colocou um 3 para mover a escavadora. Como este movimento só abrange 5 casas, um 6 também teria servido. Na Fase das Instalações, remova o dado e pague 1 de energia para avançar a escavadora até à casa do dado.

3 FASE DA NAVE-MÃE

A Fase da Nave-Mãe é constituída por 3 passos:

1. Mover a nave-mãe.
2. Executar a ação da nave-mãe.
3. Lançar naves.

MOVER A NAVE-MÃE

Durante este passo, a nave-mãe desce para a próxima fileira. Se houver alguma nave na fileira, põna-a na nave-mãe (na metade mais escura da peça da nave-mãe). As naves serão geradas novamente no terceiro passo desta fase.

EXECUTAR A AÇÃO DA NAVE-MÃE

A seguir, execute a ação nos locais de pouso.



Recue a escavadora pelo número indicado de casas. (Mas pare se ela se mover para trás do seu ponto de partida.)



Desça o seu marcador de pesquisa pelo número indicado de casas.



Coloque o número indicado de naves brancas na nave-mãe. Elas serão geradas novamente no fim desta fase.



A sua base sofre um de dano.



Se os locais de pouso da peça da nave-mãe chegarem à fileira marcada com uma caveira, o jogador é derrotado imediatamente. Ao contrário das ações da nave-mãe descritas acima, esta aplica-se mesmo quando a nave-mãe se move na Fase dos Dados.

Exemplo

Durante a Fase dos Dados, uma nave permaneceu num local de pouso porque um  foi colocada numa instalação de armas AA. Durante a Fase das Instalações, uma nave roxa foi abatida e depois colocada na nave-mãe.

É agora a vez da Fase da Nave-Mãe.

A nave-mãe desce uma fileira. Visto que há uma nave nessa fileira, ela retorna à nave-mãe para poder ser lançada novamente.



A ação da nave-mãe traz mais uma nave branca à espera de ser gerada novamente.



GERAR NAVES

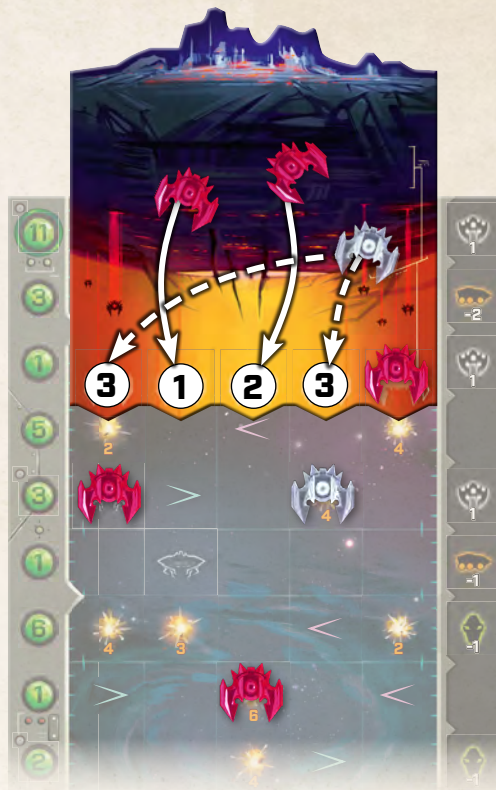
Durante a rodada (ronda), podem ter sido colocadas naves na nave-mãe. Agora, essas naves devem ser geradas nos locais de pouso. **Gere todas as naves**, a menos que os locais de pouso fiquem cheios.

- ▶ Gere as naves roxas antes das brancas.
- ▶ Primeiro, decida-se por locais de pouso em colunas sem naves.
- ▶ Quando todas as colunas tiverem uma nave, escolha o local de pouso que esteja mais longe da nave mais acima da coluna.

Se estas regras o deixarem com várias opções, a escolha é sua. Se todos os 5 locais de pouso ficarem cheios, as naves que ainda não foram geradas ficam na nave-mãe por mais uma rodada.

Exemplo

1. Há uma coluna vazia. Como as naves roxas são geradas primeiro, uma delas é colocada ali.
2. Há ainda três locais de pouso livres. Como existem naves nessas colunas, veja qual está mais acima na respectiva coluna. A segunda nave roxa deve ir para o local de pouso do meio, porque as outras colunas têm naves mais acima.
3. A nave branca também deve ser gerada. Como os locais de pouso que sobram estão à mesma distância da nave mais acima das suas colunas, pode escolher qualquer um deles.



NAVES BRANCAS

- ▶ As naves brancas são geradas após as naves roxas.
- ▶ As naves brancas retornam à nave-mãe se atingirem a sua cidade.
- ▶ As naves brancas são retiradas do tabuleiro se forem abatidas.
- ▶ Se todas as naves brancas já estiverem em jogo, ignore qualquer efeito que tente adicionar mais.



FIM DO JOGO

VITÓRIA

Se o seu marcador chegar ao topo do contador de pesquisa, ganha imediatamente o jogo.

Nota: a única maneira de alcançar a casa 11 é usar uma instalação de pesquisa com várias casas na metade inferior da sua base.



DERROTA

Se a nave-mãe descer até à fileira marcada com uma caveira, perde imediatamente o jogo.

Também perde imediatamente se a sua base sofrer o máximo de dano.



**PODE PARAR DE LER AGORA E JOGAR
A SUA PRIMEIRA PARTIDA.**

JOGO COMPLETO

Parabéns por jogar a sua primeira partida de *Under Falling Skies*! Vejamos agora alguns novos elementos. As cidades darão variedade às suas partidas, até antes de iniciar a campanha. Pode virar as peças de céu para aumentar o desafio. E os robôs lhe darão um novo truque para administrar a sua base com eficiência.

NÍVEL DE AMEAÇA

Cada peça de céu tem dois lados. Um lado é mais ameaçador do que o outro.

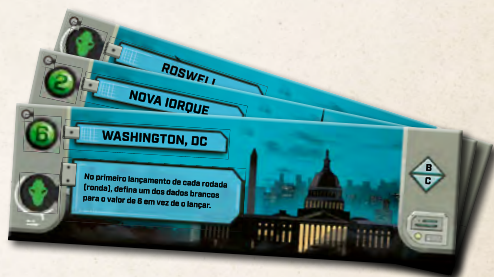
O nível de ameaça do seu jogo corresponde ao número de peças de céu viradas para o seu lado mais ameaçador. A preparação descrita nas páginas 2 e 3 é para jogar uma partida fácil com um nível de ameaça 0. A dificuldade normal do jogo é o nível de ameaça 1. À medida que se torna mais experiente, pode aumentar o desafio com níveis mais altos, até ao nível 4.

Durante a preparação, escolha um nível de ameaça e vire, aleatoriamente, o número adequado de peças de céu para o seu lado mais ameaçador.



CIDADES

Pode escolher defender várias cidades, mesmo antes de se aventurar na campanha. À exceção de Roswell, cada cidade possui uma habilidade especial que modifica as regras para o resto da partida.



Esta base começa com o nível de energia a 3.

Use a peça B superior e a peça C inferior com esta cidade.

Cada cidade se usa com um par específico de peças de base. Bases diferentes têm diferentes contadores de dano e de energia.

CIDADE DANIFICADA

Cada cidade possui dois lados. O jogador inicia a partida com o lado incólume (azul), mas se perde essa partida, pode virar a cidade e tentar uma segunda partida com o lado danificado. Devido à capacidade de resistência dos habitantes da Terra, a habilidade no lado danificado é mais forte do que a original.

Nota: quando estiver a preparar a segunda partida, as peças de céu a virar para o seu nível de ameaça devem voltar a ser escolhidas aleatoriamente.



Robôs

Um robô é um dado azul que permanece na sua base, mesmo depois de ter lidado com todos os dados cinzentos e brancos. Na Fase dos Dados, os robôs nunca são lançados nem colocados. Eles apenas permanecem onde foram instalados e fazem o seu trabalho na Fase das Instalações.

INSTALAR ROBÔS



As instalações de robôs criam robôs. Coloque o dado azul a mostrar o valor da instalação (se o valor da instalação for mais do que 6, coloque o dado azul a mostrar o 6.) Instale imediatamente o seu novo robô num espaço vazio da instalação escavada.



Os robôs recém-instalados estão **exaustos**, o que significa que não pode usá-los nesta rodada. Assinale um robô exausto girando o dado 45 graus.

Só pode ter um máximo de 2 dados robôs. No entanto, pode retirar um robô do tabuleiro a qualquer momento. Por exemplo, pode retirar um robô para o reinstalar como um novo.

Atenção que a instalação de um robô não faz com que as naves inimigas se movam.

DADOS DE TRABALHO NA FASE DOS DADOS

A partir de agora, os dados **cinzentos e brancos** que coloca durante a Fase dos Dados passam a ser conhecidos como **dados de trabalho**.

Durante a Fase dos Dados, ainda tem de colocar um dado de trabalho em cada coluna. Na prática, o jogador ignora o dado robô. E se um dado robô estiver na casa onde quer colocar o dado de trabalho, ele pode ser retirado.

DADOS ROBÔ NA FASE DAS INSTALAÇÕES

Durante a Fase das Instalações, robôs de rodadas anteriores são usados para alimentar efeitos. Eles funcionam como os dados de trabalho, mas com as seguintes exceções:

- ▶ Depois de lidar com o dado robô, pode deixá-lo no tabuleiro.
- ▶ Se usar o dado robô, **subtraia 1 ao seu valor** (se ele já for um 1, retire-o do tabuleiro). Gire o o robô para indicar que está exausto e, portanto, não pode ser usado novamente durante esta fase.

No fim da Fase das Instalações, gire todos os robôs exaustos de volta à sua posição normal (não exaustos / recarregados).

CASOS ESPECIAIS

- ▶ Se usar um dado robô numa instalação robô, pode usar esse dado para representar o robô que está instalando.
- ▶ Pode colocar um robô numa instalação de armas AA, mas não servirá de nada.
- ▶ Se a ação da nave-mãe fizer recuar a escavadora, isso pode enterrar um robô. Retire quaisquer robôs existentes em casas por escavar.
- ▶ Numa instalação com várias casas, um robô exausto é como uma casa vazia; não pode usar a instalação.

PARTIDAS SINGULARES

Agora já sabe como jogar uma partida normal de *Under Falling Skies*. Escolha a cidade, decida o nível de ameaça e tente sair vitorioso antes que os alienígenas destruam tudo! O lançar dos dados fará cada partida diferente e interessante, além de ainda ter a campanha inteira guardada na caixa.

Experimente vários níveis de ameaça até encontrar o que seja mais divertido. A campanha foi idealizada para jogadores que conhecem o suficiente do jogo para saberem que nível de ameaça preferem.



CAMPANHA

Under Falling Skies pode ser jogado como uma campanha com quatro capítulos. Normalmente, a sua duração é de, aproximadamente, 10 partidas. **Toda a campanha pode ser jogada repetidamente** e o jogador vai sempre descobrir novas combinações a cada vez que a joga.

Os quatro capítulos foram feitos para serem revelados gradualmente, contando uma história à medida que progride na campanha. Eles estão embalados por ordem, cada um no seu pacote.

Comece a campanha ao tirar o diário de campanha e o primeiro capítulo da caixa.

RESUMO DO CAPÍTULO

Vai encontrar, em cima de cada pacote, um resumo do capítulo com uma cena num lado e informação nova no outro. Familiarize-se com isso e depois escolha a sua primeira batalha.

ESCOLHER A BATALHA

Quando abre um capítulo, vai encontrar cenários para o desafiar e personagens para o ajudar, assim como várias novas cidades.

Duas destas cidades estão sendo atacadas. **Faça duas pilhas, cada uma com um cenário aleatório, uma cidade e um personagem do capítulo corrente.**

Por enquanto, guarde os cenários, cidades e personagens restantes na caixa. Eles regressarão numa parte posterior do capítulo.

As duas pilhas criadas à sorte representam dois ataques alienígenas simultâneos. **Escolha uma delas.**

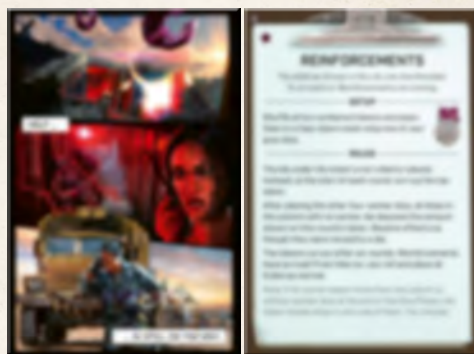


A pilha que escolher é a batalha que vai enfrentar. O outro cenário é perdido automaticamente. Essa cidade fica aniquilada. O personagem... bem, vamos apenas dizer que os três componentes dessa pilha são removidos da campanha. (Pode guardar os componentes removidos num saco de plástico. Não os jogue fora! A campanha pode ser jogada novamente!)



CENÁRIOS

Cada cenário possui um conjunto de regras especiais para essa específica batalha. A história em quadrinhos lhe dará uma ideia do motivo dessa batalha.



Se quiser, pode escolher a batalha olhando apenas para o lado dos quadrinhos. Assim, as regras para o outro cenário permanecem desconhecidas e, por isso, ainda será surpreendido quando decidir repetir a campanha mais tarde.

PERSONAGENS

Cada personagem possui uma habilidade especial que apenas pode usar **uma vez por partida**. Após usar a habilidade, ponha o personagem de lado para se lembrar de que não o pode usar novamente nessa partida.

use este lado primeiro

lado aperfeiçoado



Use o lado azul durante o capítulo onde encontra o personagem pela primeira vez. O lado aperfeiçoado entra em jogo nos capítulos posteriores.

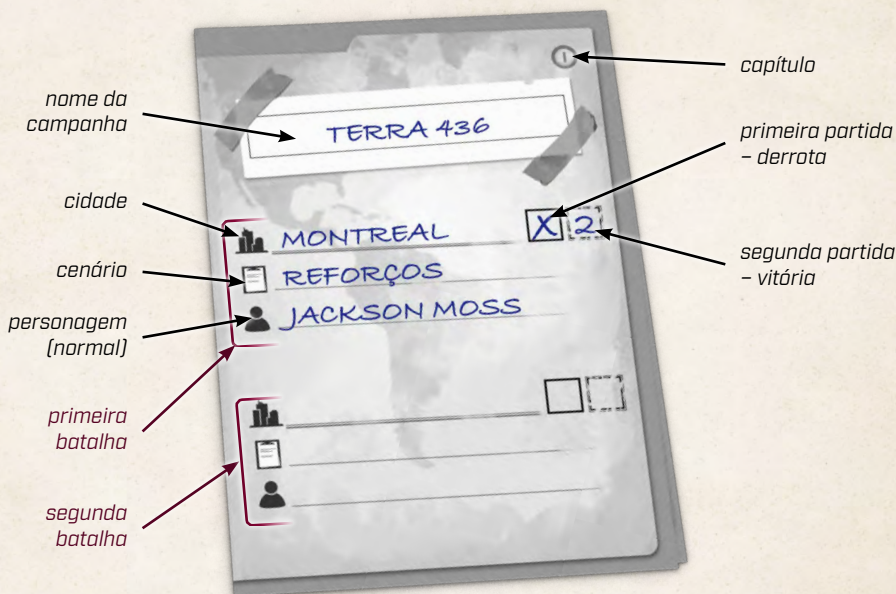
INÍCIO DA CAMPANHA

No começo da campanha, tire uma folha do bloco de pontuação e dobre-a para criar o seu diário de campanha. Invente um **nome para a campanha** e escreva-o no topo da primeira página, como ilustrado.

Como explicado na página anterior, faça duas pilhas à sorte e escolha uma para ser a sua **primeira batalha**. Aponte o nome da **cidade** , **cenário**  e **personagem** .

Jogue uma partida. Aponte o resultado da sua **primeira partida** na caixa ☐. Se for derrotado, o resultado é um **X**, como ilustrado. Se sair vitorioso, aponte o nível de ameaça (o número de peças de céu ameaçadoras).

A caixa danificada ☐ existe para o caso de perder a sua primeira partida. Nesse caso, jogue uma **segunda partida** com o lado da cidade danificada. Mais uma vez, vire à sorte as peças de céu baseando-se no seu nível de ameaça. Use o mesmo cenário e personagem (a habilidade do personagem pode ser usada uma vez em cada partida). Aponte o resultado desta partida, quer tenha ganhado ou perdido.



Agora, faça mais duas pilhas à sorte com o resto dos componentes do capítulo. Escolha uma das pilhas para ser a sua **segunda batalha**. Enfrente-a e aponte os resultados.

RETIRAR OU GUARDAR COMPONENTES

Em certas situações, algumas das peças são permanentemente retiradas da campanha:

- ▶ Após escolher uma das pilhas, retire as peças da outra pilha.
- ▶ Retire o cenário depois de terminar uma batalha (de uma ou duas partidas, ganhe ou perca).
- ▶ Se perder duas partidas na mesma cidade, retire-a.

Há outras peças que devem ser guardadas para se usarem em capítulos posteriores:

- ▶ Se vencer uma partida numa cidade, acaba por a salvar da destruição. Guarde-a para ser usada mais tarde.
- ▶ Guarde o personagem depois de terminar uma batalha (de uma ou duas partidas, ganhe ou perca).

São fornecidas duas bolsas para poder arrumar os componentes guardados separadamente dos retirados.

DEFINIR O NÍVEL DE AMEAÇA

A campanha deve ser jogada num nível de ameaça que preferir. Deve ser possível de vencer, mas que apresente algum desafio. A campanha torna-se mais difícil à medida que progride nela, mas encontrará ajuda ao longo do percurso, sendo possível jogar a campanha inteira mantendo o nível de ameaça. Porém, se desejar aumentar ou diminuir o nível durante a campanha, também o pode fazer.

ANIME AS SUAS PARTIDAS SINGULARES

Os componentes da campanha também podem servir para animar as partidas singulares, permitindo construir a sua própria batalha.

Escolha uma qualquer cidade, incólume ou danificada. Escolha um qualquer cenário ou jogue sem um. Pode jogar com qualquer conjunto de personagens ou sem nenhum. Pode jogar com personagens aperfeiçoados, sem ser aperfeiçoados ou com uma mistura dos dois. Prepare o céu com uma combinação de peças básicas e avançadas. A seguir, defina a dificuldade.

DIFICULDADE

A dificuldade é determinada pelas estrelas pretas e estrelas amarelas.



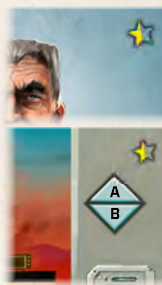
Cada estrela preta numa peça de céu adiciona 1 ★ à dificuldade.



Se estiver usando um cenário, isso também adiciona 1 ★ à dificuldade.



As estrelas amarelas cancelam as estrelas pretas. Cada personagem aperfeiçoado subtrai 1 ★ à dificuldade.



Cidades danificadas e personagens normais valem cada um meia estrela amarela.

Some todas as estrelas pretas e subtraia as amarelas. O resultado será a dificuldade da partida.

Se adicionar o número de estrelas pretas ao de estrelas amarelas, isso lhe dirá o quão **épica** é a sua partida.

Pra mais informação, visite www.ufs-solo.game

UM JOGO DE TOMÁŠ UHLÍŘ

Direção de Arte: Filip Murmak

Arte: Kwanchai Morýja, Petr Boháček

Artistas Auxiliares:

Jakub Politzer, Dávid Jablonovský

Composição: František Horálek

Modelos 3D: Radim Pech

Produção: Vít Vodička

Redação das regras: Jason Holt

Gestão do projeto: Jan Zvoníček

Supervisão do projeto: Petr Murmak

Tradução: Rui Ferrão

Revisão: Marcelo Fernandes

Há apenas um nome na caixa, mas isso não é completamente justo para todos aqueles sem os quais o jogo não existiria. Agradeço a todos pelo admirável compromisso, por todos os sábios conselhos, pela experiência e talento que puseram neste jogo e pelo incentivo que me deram. Sem vocês, este meu sonho nunca se tornaria realidade.

Jogadores de teste: Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Petr Murmak, Vlaada e Pavlík Chvátíl, Monika Křivánková, Petr Časlava, Tomáš Helmich, David Nedvídek, Jan Zvoníček, Michal Stach, Michaela Stachová, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatíček, Tonda e Petr Palička, Ladislav Pospěch, Kuba Kutil, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopřiva, Pavel Češka, Standa Kubeš, Olda Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Knápek, Petr Marek e muitos outros maravilhosos jogadores e amigos que jogaram o jogo tanto sozinhos como em vários eventos lúdicos, presenciais ou virtuais. Especialmente, a parte virtual não teria sido possível sem Lukáš Novotný. Uma menção especial para todos os entusiastas de imprimir e jogar, cujas opiniões me ajudaram com os primeiros passos importantes que permitiram que o design minimalista original de 9 cartas se tornasse algo muito maior.

Agradecimentos especiais: desenvolver um jogo é um grande empreendimento e, em primeiro lugar, agradeço à minha querida Janí e a toda a minha família pela paciência e apoio durante esses momentos atarefados. Muito obrigado a todas as grandes pessoas da CGE por me acolherem entre eles e darem-me esta oportunidade, com um agradecimento especial a Petr Murmak, que nos encontrou uma solução sempre que ficávamos encaalhados. Muito obrigado ao Vlaada por apoiar o jogo desde o início e me ajudar a manter a direção certa. Muito obrigado a Filip Murmak, Dávid Jablonovský e František Sedláček por compartilharem as suas experiências e habilidades e me ajudarem com os problemas gráficos. Jason Holt foi meu salvador quando se tratava de palavras e histórias. Sem a grande ajuda da composição de František Horálek, poderíamos ter perdido tudo na reta da meta. O jogo não seria tão conhecido sem Paul Grogan, que o tem demonstrado incansável e apaixonadamente em todos os grandes eventos de jogos. Obrigado a todas estas pessoas incríveis que fizeram isto acontecer.



© Czech Games Edition, Outubro 2020
www.CzechGames.com



ESPERE!



Por favor, não despeje tudo o que se encontra nesta caixa. O jogo foi cuidadosamente embalado e contém uma campanha de quatro capítulos no fundo da caixa.

Retire os componentes iniciais que estão por cima. Neste momento, deixe a campanha na caixa.

**COMPONENTES
INICIAIS**

*Tudo o que necessita para
uma partida normal.*

CAMPANHA

*Neste momento,
deixe isto na caixa.*

