



● AO VIVO

NUNCA VI NADA ASSIM!

**ÚLTIMAS NOTÍCIAS**  
**OVNI PAIRA SOBRE NOVA IORQUE**  
Samantha Legrand está no local



EU JÁ.





Gigantescas máquinas espaciais descem sobre o nosso planeta, cuspindo hordas de naves alienígenas nos céus. Enquanto as cidades lutam desesperadamente para se defenderem, a nossa equipe de investigação tenta reunir informações que possam ajudar-nos a contra-atacar.

## CAPÍTULO 1 – A INVASÃO

1

Caso seja necessário organizá-los, todos os componentes têm uma marca para identificar a que capítulo pertencem.

### COMPONENTES ADICIONAIS



Se um cenário necessitar de usar a nave cor-de-laranja ou as 6 fichas numeradas, existirá nele uma explicação de como o fazer.

### VALOR DOS DADOS

Alguns personagens e cidades permitem aumentar o valor de um dado. Como seria de esperar, um dado só pode ter valores entre e . Se algum efeito tentar dar a um dado um valor de 7 ou mais, ponha o dado no .

### INSTALAÇÕES COM DOIS EFEITOS



Algumas das instalações oferecem dois efeitos pelo preço de um. Quando paga o custo de energia, **pode executar ambos os efeitos**. Como de costume, some ambos os dados mais

o modificador e calcule o valor da casa. Este será o valor para cada efeito. Os efeitos podem ser executados em qualquer ordem.

**Exemplo:** vamos supor que colocou um e um na instalação acima. O valor da instalação será  $3 + 6 - 2 = 7$ . Por 4 de energia, pode executar ambos os efeitos com um valor de 7, em qualquer ordem. Isto permite-o abater naves em casas de explosão que tenham um valor de 7 ou menos. Quando instalar o robô, irá defini-lo como , porque um 7 é impossível.



### MONTREAL

Montreal permite que some várias instalações juntas, se todas tiverem o mesmo efeito. Digamos que quer usar esta habilidade quando estiver lidando com uma instalação com dois efeitos, A e B. Primeiro, calcule o valor da instalação. Esse será o valor base de cada efeito. Depois, lide com A e B na ordem que quiser. Cada um deles pode ser somado a outras instalações com o mesmo tipo de efeito.



### HAVANA

Em vez de diminuir o valor dos dados robô quando os usa, Havana exige que os retire do jogo. Mas a habilidade de poder guardar um dado não usado para ser usado mais tarde (na forma de um robô) vai compensar esta regra.









Conforme as naves inimigas são abatidas, os nossos cientistas aproveitam a oportunidade para pesquisar a biotecnologia alienígena. O progresso é dificultado por bombardeios constantes.

## CAPÍTULO 2 – NAS TRINCHEIRAS

### PEÇA DE CÉU AVANÇADA

Este capítulo traz-lhe 1 nova peça de céu. Durante a preparação, use esta peça de céu avançada na parte inferior do céu, **em substituição** da peça de céu do jogo básico que estiver mais abaixo. **Esta peça tem um céu mais pequeno.** As naves atingem a sua cidade e provocam dano assim que descem abaixo das casas de céu, como ilustrado abaixo.



Veja que o lado mais ameaçador contém 2 estrelas. O lado mais fácil contém 1 estrela, indicando que é tão difícil quanto o lado mais ameaçador de uma peça de céu básica. Esperemos que os seus personagens aperfeiçoados sejam capazes de lidar com uma maior ameaça.

O jogador define o seu nível de ameaça como sempre; escolhe um certo número de peças de céu à sorte e vira-as para o seu lado mais ameaçador.

### PERSONAGENS APERFEIÇADOS



Cada batalha é jogada com 1 personagem normal e 1 personagem aperfeiçoado. O básico vem do Capítulo 2. Ele é destacado aleatoriamente, como antes.



O personagem aperfeiçoado é um dos dois que lutaram ao seu lado no Capítulo 1. Pode escolher o que quiser. O outro será usado na segunda batalha.

### A QUINTA CIDADE

Este capítulo usa 5 cidades. Apenas 4 delas serão aleatoriamente atribuídas a batalhas. Após escolher a sua segunda batalha, irá sobrar uma cidade. Guarde-a na bolsa, juntamente com os outros componentes retirados da campanha. [Os alienígenas decidem não atacá-la, por isso ela não entra nesta história.]

### INSTALAÇÕES DE COMANDO



Quando usa uma instalação de comando, distribua o seu valor como quiser pelos dados de trabalho que não estejam nessa instalação. Vire os dados de modo a mostrar os seus novos valores. Nenhum dado poderá passar do valor de 6 e qualquer excesso da

bonificação da instalação de comando é considerada perdida. O efeito de uma instalação de comando não pode ser aplicado a dados robô.



Não é permitido colocar um robô numa instalação de comando.

**Exemplo:** se o valor da instalação de comando for 4, pode aumentar +2 a um dado de trabalho e +1 a dois outros dados. Por outro lado, pode aplicar toda a bonificação +4 a um único dado de trabalho.

### TRANSFERÊNCIA

Alguns personagens e cidades podem permitir que transfira um dado para uma casa diferente. No momento da transferência, a nova casa deve já estar escavada e desocupada.





... E, POR CONSEQUINTE, AO REMOVER O IMPLANTE...



... TRANSFORMAMOS O NOSSO INIMIGO...



"... NUM AMIGO."





A superioridade tecnológica dos alienígenas continua a esmagar-nos. Mas agora temos um deles do nosso lado. Será que ele consegue explicar-nos como foi controlado por aquele dispositivo? Os nossos cientistas têm de encontrar uma forma de comunicação entre nós.

## CAPÍTULO 3 – DEVASTADOS

### PREPARAÇÃO DAS PEÇAS DE CÉU

Monte o céu como se fosse para o jogo básico, mas substitua 2 peças básicas pelas correspondentes peças de céu avançadas deste capítulo. A peça de céu avançada do Capítulo 2 não é usada neste capítulo. Defina o seu nível de ameaça como de costume.



### PERSONAGENS APERFEIÇADOS



As batalhas incluem agora 2 personagens aperfeiçoados, para além do novo personagem deste capítulo. Para a primeira batalha, escolha 2 dos 4 personagens que lutaram consigo nos capítulos anteriores. Os outros 2 serão usados na sua segunda batalha.



### INSTALAÇÕES VERTICAIS



Uma instalação vertical é apenas uma instalação com várias casas dispostas verticalmente. Como só é permitido colocar um dado de trabalho em cada coluna, estas instalações precisam de, pelo menos, um robô para poderem funcionar.

### AÇÃO DA NAVE-MÃE: MOVER NAVES



Em cada coluna, todas as naves inimigas descem o número indicado de casas. As naves que alcançam a sua cidade causam danos e serão geradas novamente, como de costume, mas neste caso, elas não ativam os efeitos das casas onde pousam.

### EFEITO DE NAVE – TELETRANSPORTE



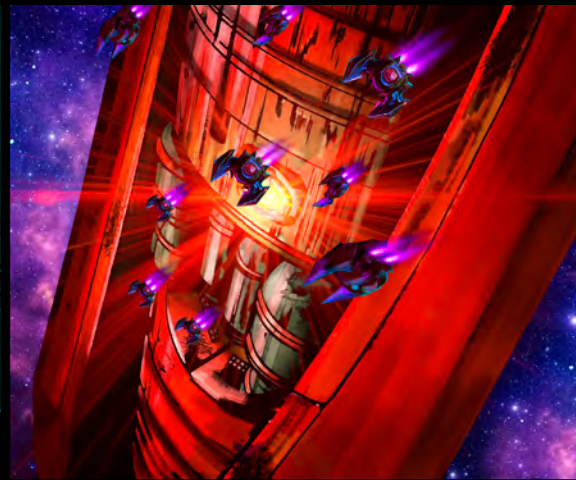
O teletransportador é um novo efeito que as naves inimigas podem ativar quando se movem durante a Fase dos Dados. Elas aparecem aos pares, ligados entre si. Uma nave que termine o seu movimento num deles é teletransportada para o outro, desde que essa casa esteja desocupada e que não tenha sido engolida pela nave-mãe.

Veja que este efeito pode teletransportar a nave tanto para cima como para baixo.





CRIAMOS UMA MÁQUINA PENSANTE.



FOI CONSTRUÍDA PARA MELHORAR AS NOSSAS VIDAS. EM VEZ DISSO...



... PRIVOU-NOS DELAS.



"EU SEI QUE SOMOS SEUS INIMIGOS. MAS VOCÊS SÃO A NOSSA ESPERANÇA."





Ao mesmo tempo que as nossas caças recém-modificadas levantam vôo, um satélite com inteligência artificial ordena aos seus fantoches que intensifiquem o seu ataque.

IV

## CAPÍTULO 4 – A BATALHA FINAL

### PREPARAÇÃO DAS PEÇAS DE CÉU

Substitua a peça de céu básica pela peça avançada deste capítulo. Use também as duas peças avançadas do capítulo anterior. A única peça de céu básica será a peça inferior (a peça com o céu mais pequeno do segundo capítulo não será usada aqui). Defina o seu nível de ameaça como de costume.



### EXPLOSÕES VERMELHAS



As casas de explosão na nova peça de céu são vermelhas. Um efeito de avião de caça pode ser aplicado às explosões vermelhas ou às amarelas, mas não a ambas ao mesmo tempo.

### JOGANDO O CAPÍTULO

Este capítulo só contém um cenário, A Batalha Final.



Reveja os capítulos anteriores escritos no seu diário e anote todas as cidades que salvou. (As em que ganhou uma das duas partidas.)

Escolha uma delas. Vire-a para o seu lado **danificado**. Faça um conjunto de 3 personagens aperfeiçoados que tenham lutado consigo antes na campanha. Jogue o cenário.



Se for derrotado, a cidade é destruída; assinale a caixa. Escolha outra cidade da sua lista e tente novamente. Insista até sair vitorioso ou até ficar sem cidades. O seu conjunto de personagens pode continuar igual ou ser diferente.



Se vencer uma partida, ganha a campanha imediatamente. Anote o seu nível de ameaça na caixa para essa cidade.



Anote o nome dos três personagens que o ajudaram a alcançar a vitória final.

Agora calcule a sua pontuação. Some os níveis de ameaça de todas as partidas onde saiu vitorioso durante a campanha. Subtraia 1 por cada X. Anote a sua pontuação no fim.



### ... O QUE ACONTECE A SEGUIR?

O que bem entender! Ainda tem muitos personagens, cenários e cidades para descobrir. Os componentes da campanha podem ser usados em jogos singulares ou pode designá-los a capítulos e tentar a campanha novamente. Cada cenário pertence a capítulos específicos, mas as cidades, personagens e peças de céu podem ser distribuídos como quiser. Em relação às peças de céu, use uma peça avançada no Capítulo 2, duas peças diferentes no Capítulo 3 e quaisquer três peças no Capítulo 4.

Até pode tentar a nova campanha usando uma peça de céu avançada desde o início. Talvez tenha de jogar num nível de ameaça abaixo do que está habituado, mas quando salva uma cidade, anote esse nível mais 1 para compensar o aumento de dificuldade causado pela peça de céu avançada.