

DE MARCOS MACRI

ARTE: DIEGO SANCHEZ

O.V.N.I.



VOCÊ NÃO PODE VÊ-LOS, MAS ELES ESTÃO ENTRE NÓS.



HÁ MILHARES DE ANOS LUZ DE DISTÂNCIA, SERES DE UMA INTELIGÊNCIA SUPERIOR OBSERVAM NOSSO PLANETA.

Em OVNI você é o líder de uma dessas civilizações alienígenas, e vem ao planeta Terra com o propósito de abduzir seres humanos e mapear doze importantes capitais.

Para ajudá-lo nesta tarefa, você deverá recrutar com sabedoria quatro classes diferentes de aliens: Pilotos, Abdutores, Construtores e Militares. Todos são importantes e serão extremamente disputados.

Além disso, expandir a sua frota de naves durante o jogo será essencial para controlar o espaço aéreo das capitais e impôr a sua supremacia sobre as demais civilizações alienígenas.

OVNI, um jogo de estratégia para aqueles que acreditam que há vida inteligente em todo o universo.



COMPONENTES



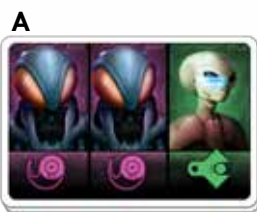
01 tabuleiro mostrando doze cidades



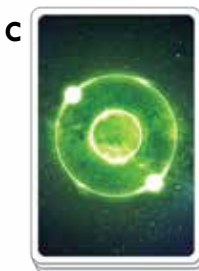
80 fichas de aliens (20 Pilotos, 20 Abdutores, 20 Construtores e 20 Militares)



04 tabuleiros individuais representando os planetas de origem de cada jogador (Antáris, Éris, Luxor e Magnon)



- A. 16 cartas de Aliens
- B. 10 cartas de Habilidades
- C. 04 cartas de energia (01 por jog.)
- D. 16 cartas de Missões



48 fichas de mapeamento (12 por jog.)



15 fichas de aliens capturados



32 peças de Ovnis (08 por jog.)



20 fichas de comando (05 por jog.)



04 marcadores de ordem de turnos (um por jogador)



18 peças de Humanos (03 de cada cor)



20 adesivos numerados para colar nas fichas de comando



OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador representa um planeta alienígena, e deverá ao longo da partida, recrutar aliens de quatro classes diferentes (Pilotos, Abdutores, Construtores e Militares), que serão usados para realizar as diversas ações do jogo: construir e lançar naves na Terra, mapear cidades, abduzir pessoas, cumprir

missões e até mesmo capturar outros aliens ou destruir naves adversárias.

Ao término do jogo, o jogador com a maior pontuação é declarado o líder da civilização alienígena mais inteligente e alcança a vitória!

PREPARAÇÃO

1. Abra o **tabuleiro** do jogo sobre a mesa ao alcance de todos os participantes.

2. Cada jogador escolhe um **planeta** para jogar (Antáris, Éris, Luxor ou Magnon), e pega o **tabuleiro individual** desse planeta, **8** peças de ovnis, **5** fichas de comando numeradas, **1** marcador de ordem de turnos, **12** fichas de mapeamento e a carta de Energia (todos os itens na cor do planeta escolhido pelo jogador).

3. Embaralhe as **16** cartas de aliens e forme uma pilha, com a face para baixo, ao lado do tabuleiro.

4. Separe as **80** fichas de aliens por tipos (Pilotos, Abdutores, Construtores e Militares) e forme um estoque geral ao lado do tabuleiro.

Obs: em partidas com dois ou três jogadores, retire 4 fichas de cada tipo e devolva-as à caixa (num total de 16 fichas removidas).

5. Separe, das **18** peças de humanos, uma peça de cada cor. Coloque-as em qualquer ordem, na trilha do tabuleiro (fig. 1A). Agora, distribua as peças restantes, uma em cada cidade do tabuleiro, de forma totalmente aleatória (fig. 1B).

6. O último jogador a ter visto um ovni no céu coloca **uma** peça de ovni de sua cor no espaço aéreo de São Paulo (cidade 1). O jogador à esquerda deste faz o mesmo, e coloca um ovni em Washington (cidade 2), e isto prossegue, em sentido horário ao redor da mesa até que as doze cidades tenham recebido um ovni. Dessa forma, em partidas com quatro jogadores, cada um iniciará o jogo com **3** peças de ovnis no tabuleiro e em três jogadores, cada um iniciará com **4** peças de ovnis (fig. 1C).

7. Deixe as **15** fichas de aliens capturados numa reserva comum ao lado do tabuleiro.

8. Embaralhe as **10** cartas de habilidades e distribua duas para cada jogador. Devolva as cartas que sobrarem para a caixa. Agora, cada jogador coloca ambas as cartas, com a face para cima, ao lado de seu mini tabuleiro (Veja: "Cartas de Habilidade" adiante).



FIGURA 1.



9. Embaralhe as **16** cartas de missões e distribua três para cada jogador. Secretamente, todos deverão analisar as missões recebidas. Cada jogador poderá manter nas mãos **uma** ou no máximo **duas** cartas. Missões descartadas são devolvidas à caixa do jogo sem olhar. (Veja: "Cartas de Missões" adiante).

10. Finalmente, cada jogador deve organizar alguns elementos em seu tabuleiro individual antes da partida começar:

Ovnis - Coloque suas peças restantes de ovnis na reserva (fig. 2A).

Fichas de mapeamento - Coloque as 12 fichas na área apropriada (fig. 2B).

Carta de Energia - Deixe-a com a face neutra para cima ao lado do mini tabuleiro.

Aliens - O jogador que ocupa o espaço aéreo de São Paulo com um ovni, deverá escolher duas fichas de aliens **diferentes** para começar o jogo. Essas fichas são retiradas do estoque geral e colocadas abaixo das respectivas colunas no tabuleiro individual do jogador. O próximo jogador à esquerda faz o mesmo e isto prossegue, em sentido horário, até que todos tenham escolhido dois aliens. Obs: nenhum jogador pode escolher exatamente a **mesma dupla** de aliens de um outro jogador (fig. 2C).

● Área para colocação das **fichas** de mapeamento.

● Espaços para colocação de ovnis **construídos** que serão lançados à Terra.

● Aliens escolhidos pelo jogador antes do jogo começar: **1 abductor** e **1 militar**. **Obs:** nenhum adversário poderá escolher exatamente essa mesma dupla de aliens, mas alguém poderá escolher um abductor e um construtor, ou então um militar e um piloto, e assim por diante.

COMO JOGAR

Ovni tem um número indeterminado de rodadas. Cada rodada do jogo é dividida em duas fases. Na Fase 1 - Recrutamento, os jogadores usam suas fichas numeradas de comando para recrutar aliens. Na Fase 2 - Ações, os jogadores podem ativar até dois grupos diferentes de aliens para fazerem suas ações. Veja a seguir uma explicação detalhada de cada fase de rodada.





Fase 1 - Recrutamento:


A primeira coisa a fazer é estabelecer a ordem de turnos dessa fase. Assim, quem inicia é o jogador que possui maior quantidade de fichas de Militares. Quando dois jogadores empatam com a mesma quantidade de Militares, verifica-se quem possui a maior quantidade de Construtores. Se houver novo empate verificam-se os Abdutores e finalmente os Pilotos.

Obs: No caso raro de dois jogadores empatarem nos quatro tipos de aliens, começa a fase de recrutamento o jogador que controla o planeta mais distante da Terra (as distâncias estão indicadas nos tabuleiros individuais dos jogadores).

32.2 MIL ANOS LUZ

Veja o exemplo:

	1°	→				
						
VERMELHO:	2	0	1	2	= 2°	
AZUL:	2	1	0	2	= 1°	
VERDE:	0	2	2	1	= 3°	
AMARELO:	0	2	1	2	= 4°	



Vermelho e Azul estão empatados com 2 militares cada um. Como Azul tem um Construtor ele fica com a primeira posição na ordem de turnos e Vermelho com a segunda posição. Verde e Amarelo empatam em Militares e Construtores, mas Verde tem um Abductor a mais que Amarelo. Por isso ele fica com a terceira posição e Amarelo com a última.

Seguindo a ordem de turnos estabelecida, o primeiro jogador deve comprar quatro cartas do topo da pilha de cartas de aliens e colocar uma em cada área de recrutamento no centro do tabuleiro na ordem das letras, **A, B, C** e **D**. As cartas são colocadas com a face para cima. A seguir, os jogadores irão colocar estrategicamente suas fichas numeradas de comando sobre o tabuleiro para recrutar aliens.

Colocando as Fichas de Comando:

O primeiro jogador, na ordem de turnos, escolhe secretamente qualquer um de seus comandos (**2, 3, 4, 5** ou **6**) e coloca a ficha com a face para baixo no círculo inicial de qualquer uma das quatro áreas de recrutamento do tabuleiro (**A, B, C** ou **D**). Depois é a vez do segundo jogador na ordem de turnos fazer o mesmo e isso prossegue, sempre na ordem de turnos, com cada jogador colocando, na sua vez, exatamente uma ficha de comando numa área de recrutamento qualquer no tabuleiro.

Não é permitido "passar", ou seja, na sua vez, o jogador **DEVE** colocar uma ficha de comando no tabuleiro.

Na colocação das fichas de comando há um detalhe importante: elas sempre deverão ser colocadas de modo **alternado**, ou seja, a primeira ficha com a face para baixo, a segunda com a face para cima, a terceira com a face para baixo e a quarta com a face para cima. Portanto, o número máximo de fichas de comando que podem ser colocadas numa área de recrutamento é **4**.

Além disso, nenhum jogador pode colocar **três** fichas de comando de sua própria cor, em posições **consecutivas**, dentro da mesma área de recrutamento. Após todas as áreas de recrutamento terem sido preenchidas com quatro fichas cada uma, os jogadores revelam todas as fichas que estão viradas para baixo, mantendo-as em suas posições, e resolvem as áreas na ordem das letras, **A, B, C** e **D**.



Neste exemplo, o jogador Verde abre a área de recrutamento **A** colocando sua ficha de comando com a face virada para baixo. A seguir, Vermelho resolve colocar uma ficha de comando de valor **5** na mesma área. Num turno posterior, Azul coloca uma ficha sua no terceiro círculo e depois disso, o jogador Amarelo coloca uma ficha sua no último espaço, fechando a área de recrutamento **A**.

Resolvendo as Fichas de Comando:

Agora os jogadores deverão analisar cada área de recrutamento separadamente, na ordem das letras **A, B, C** e **D** para verificar quem conseguiu recrutar os aliens mostrados em cada carta. Comandos **iguais** se anulam (exemplo: um **3** anula outro **3**) e são retirados do tabuleiro e devolvidos aos jogadores. Das fichas restantes, quem possui o **maior comando** ou a **maior soma de comandos**, recebe as três fichas de aliens mostradas na carta e coloca-as **abaixo** de seu tabuleiro individual. A carta de aliens vai para a pilha de descartes.

Se um jogador vence a disputa em duas ou mais áreas de recrutamento ele deve escolher, entre os aliens mostrados nas cartas, exatamente **três**, retirando-os do estoque geral e colocando-os abaixo do seu tabuleiro individual sob as respectivas colunas. Se nenhum jogador vence a disputa numa determinada área, ninguém recebe os aliens mostrados na carta e ela vai para o descarte.



Caso um jogador **não** vença a disputa em nenhuma das quatro áreas de recrutamento nesta fase, ele poderá ativar sua carta de Energia (Veja "Uso da carta de Energia" adiante). Além disso, quando um jogador deve receber uma ou mais fichas de aliens de um determinado tipo que não está mais disponível no estoque geral, o jogador deixa de receber a(s) ficha(s).

Veja o exemplo abaixo:



Na área de recrutamento **A**, os três comandos n° 5 se anulam. Por isso, o jogador Verde ganha essa disputa com sua ficha de comando n° 3 e recebe os três aliens mostrados na carta: um Piloto, um Abductor e um Militar. O jogador coloca essas fichas abaixo do seu tabuleiro individual e a carta vai para o descarte.

Na área **B** ocorre uma situação diferente. Não há comandos iguais, porém, a soma de ambos os jogadores é a mesma (7). Assim, vence a disputa o jogador que abriu esta área de recrutamento, ou seja, o jogador amarelo (que colocou a ficha n° 3).

Na área **C** não há vencedores. Ambos os comandos n° 2 se anulam e o mesmo ocorre com os comandos n° 3. Por isso, nenhum jogador recruta essa carta e ela é colocada na pilha de descartes ao lado do tabuleiro.

Na área **D** os comandos n° 4 se anulam e por isso o jogador Azul vence a disputa com seu comando n° 6. Ele recebe os três aliens mostrados na carta. Note que o jogador Vermelho **NÃO** recrutou aliens em nenhuma das quatro áreas (A/B/C/D) e por isso será capaz de ativar sua carta de Energia nesta rodada.

Obs: A área de recrutamento **D** só é usada em partidas com 4 jogadores. Portanto, em partidas com 3 jogadores, no início da fase 1, o primeiro jogador na ordem de turnos deverá comprar apenas 3 cartas de aliens colocando-as nas áreas **A**, **B** e **C**. Após resolverem todas as áreas de recrutamento, os jogadores retiram suas fichas de comando do tabuleiro. Além disso, a ficha de comando n° 6 só pode ser usada por cada jogador **uma única vez durante todo o jogo** e após usada, é devolvida para caixa.

Construindo um Ovni:

Após recrutar novos aliens, se o jogador formar um **par** de fichas de construtores, para cada **novo** par formado o jogador deve retirar uma peça de Ovni de seu estoque individual e colocá-la em sua plataforma de lançamento. Note que a plataforma só tem espaço para duas naves, portanto, no momento da construção, se ambos os espaços estiverem ocupados, o jogador perde a chance de construir.

Par formado

O jogador vermelho recrutou três aliens, dos quais 2 são Construtores (A e B). Com isso ele forma um par de Construtores e deve, imediatamente, construir um Ovni. Ele então retira a peça do seu estoque individual e transfere-a para um dos espaços livres em sua plataforma de lançamento. Cada par formado constrói uma única vez no jogo. Assim, ele só poderá construir novamente quando formar um novo par ao lado da ficha B.

Fase 2 - Ações:

Após o recrutamento dos aliens tem início a fase de ações do jogo. Agora, os jogadores deverão estabelecer uma nova ordem de turnos. Assim, que inicia é o jogador que possui a maior quantidade de pilotos. Quando dois jogadores empatam com a mesma quantidade de pilotos verifica-se quem possui o maior quantidade de abdutores. Se houver novo empate, verificam-se os construtores e finalmente os militares.

Obs: No caso raro de dois jogadores empatarem nos quatro tipos de aliens, começa a fase de ações o jogador que controla o planeta mais próximo da Terra (as distâncias estão indicadas nos tabuleiros individuais dos jogadores).

	1°	2°	3°	4°	
VERMELHO:	2	1	0	2	= 2°
AZUL:	2	0	1	2	= 3°
VERDE:	1	2	2	0	= 4°
AMARELO:	2	1	2	0	= 1°

Vermelho, Azul e Amarelo estão empatados com 2 pilotos cada um. Vermelho e Amarelo empatam também com um Abductor, mas o Amarelo tem dois Construtores e Vermelho nenhum. Assim, Amarelo ganha a primeira posição na ordem de turnos e vermelho a segunda. Agora, Azul com 2 Pilotos ganha a terceira posição e Verde a última.

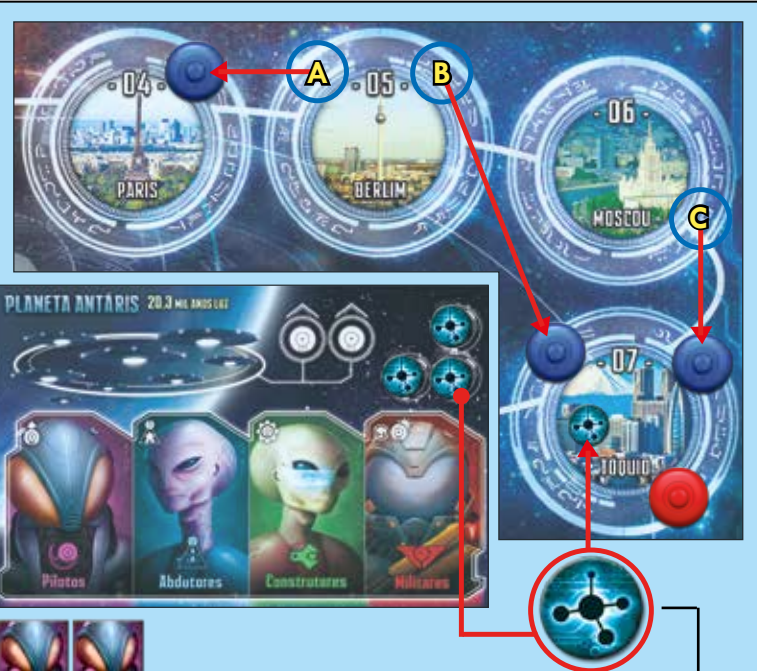
Obs: Para formar a ordem de turnos desta fase, transfira os marcadores da trilha 1 para a trilha 2 no tabuleiro.

Seguindo a ordem de turnos estabelecida, cada jogador poderá ativar na sua vez, até 2 grupos de aliens sob seu controle, para realizar as ações referentes a cada grupo ativado. Todas as ações do 1º grupo devem ser finalizadas antes de se ativar o 2º grupo. Um jogador pode ativar os grupos em **qualquer ordem** mas não pode ativar o mesmo grupo **duas vezes** na mesma rodada.

Ativando o grupo dos Pilotos:

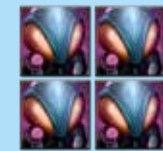
Os pilotos movimentam os ovnis entre as cidades no tabuleiro. Cada ficha de piloto permite fazer exatamente **1 movimento** com **1 ovni** para uma cidade adjacente, em qualquer direção. Se um jogador tem cinco pilotos, por exemplo, ele pode mover cinco ovnis de sua cor, uma vez cada um, ou **distribuir** os movimentos entre suas peças no tabuleiro em qualquer combinação possível. Além disso, um jogador pode decidir fazer menos movimentos do que a quantidade de fichas de pilotos que ele possui.

Ao realizar seus movimentos, caso o jogador seja o **primeiro** a ocupar o espaço aéreo de uma cidade qualquer com **dois ovnis** de sua cor, ele passa a **mapeá-la** e **transfere** uma **ficha** de mapeamento de seu mini tabuleiro para a cidade no tabuleiro. Os próximos jogadores que desejarem mapear uma cidade que já foi mapeada, deverão ocupar seu espaço aéreo com **três** peças de ovnis ao invés de duas. Além disso, os ovnis do jogador que estão mapeando **não** podem mais ser movidos nessa rodada. Veja o exemplo:



Em seu turno, o jogador Azul decide **ativar** o grupo dos pilotos. Ele tem **4** fichas e portanto, pode fazer até quatro **movimentos**. Entre seus ovnis no tabuleiro, dois estão no espaço aéreo de Berlim (**A / B**) e um está em Moscou (**C**). Ele distribui os movimentos da seguinte forma: **1** movimento de Berlim a Paris, **2** movimentos de Berlim a Tóquio e **1** movimento de Moscou a Tóquio. Assim, ele é o **1º** jogador a **ocupar** o espaço aéreo de Tóquio com **dois** ovnis e consegue **mapear** esta cidade. A partir de agora e até o fim do jogo, qualquer outro jogador que deseje mapear Tóquio, deverá ocupar o espaço aéreo desta cidade com **três** peças de ovnis.

Obs: O **nº** de ovnis, (do mesmo jogador ou de jogadores diferentes), que pode **ocupar** o espaço aéreo de qualquer cidade no tabuleiro, é **ilimitado**.



Grupo de aliens ativado pelo jogador.

Ficha de mapeamento **transferida** da reserva do jogador para a cidade de Tóquio. Isso agora indica que se alguém desejar mapear esta cidade novamente, deverá ocupar seu espaço aéreo com **três** ovnis. Note portanto, que a mesma cidade pode conter fichas de mapeamento de **vários** jogadores, mas cada jogador somente pode mapear cada cidade do tabuleiro **uma** única vez. Estas fichas valerão pontos no fim do jogo.

Ativando o grupo dos Abdutores:

Os abdutores capturam os humanos com o propósito de estudá-los. Para cada par de fichas de abdutores que o jogador possui, ele pode abduzir exatamente **um** humano, **retirando** a peça do tabuleiro e colocando-a à sua frente na mesa. Entretanto, para poder abduzir, o jogador deve ter **maioria** de ovnis no espaço aéreo da cidade onde ele deseja abduzir. Além disso, se um jogador desejar abduzir numa determinada cidade e ela estiver **desocupada**, ou seja, sem nenhuma peça de humano em seu interior, obviamente não será possível realizar nenhuma abdução ali naquele momento.



Grupo de aliens ativado pelo jogador.



Em seu turno o jogador Vermelho decide **ativar** o grupo dos Abdutores. Ele possui apenas **um par** completo, ou seja, três fichas, e por isso consegue realizar somente **uma** abdução. Ele gostaria de abduzir a peça laranja (atleta) em Dubai, mas não possui **maioria** de ovnis ali. Então ele opta pela peça lilás (artista) em Buenos Aires, onde ele possui mais ovnis do que qualquer outro jogador (maioria). Ele **retira** a peça da cidade e coloca-a à sua frente na mesa.

Obs: Se o jogador Vermelho tivesse dois pares completos, ele poderia abduzir duas peças de humanos no mesmo turno, uma em cada cidade, respeitando a regra da maioria de ovnis.



Ativando o grupo dos Construtores:

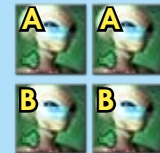
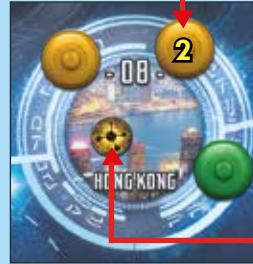
Os construtores **fabricam** ovnis durante a Fase 1 da rodada e **lançam** essas naves na Terra durante a Fase 2.

Quando ativa este grupo de aliens, o jogador pode **transferir uma** ou **duas** peças de ovnis que estão em sua plataforma de lançamento para uma ou duas cidades quaisquer do tabuleiro. Isso **independe** de quantas **fichas** de construtores o jogador possui no momento da ativação do grupo. Note que ao lançar ovnis nas cidades, é possível ser o primeiro jogador a **ocupar** um determinado espaço aéreo com dois ovnis, o que irá imediatamente resultar no mapeamento da respectiva cidade. Veja o exemplo:



Em seu turno o jogador Amarelo decide **ativar** o grupo dos construtores. Ele tem **dois** ovnis já construídos em sua plataforma (um pelo **par** de fichas **A** e o outro pelo **par** de fichas **B**). Ao ativar os construtores, o jogador **lança** estes ovnis no tabuleiro. O ovni 1 ele lança no espaço aéreo de São Paulo, planejando uma futura **abdução** da peça marrom (superdotado). O ovni 2 ele lança em Hong Kong, e por ser o primeiro jogador a ocupar o espaço aéreo desta cidade com dois ovnis, ele **transfere** uma **ficha** de mapeamento de sua reserva para Hong Kong.

Obs: Se a situação fosse diferente e o jogador



Grupo de aliens ativado pelo jogador.



tivesse apenas um ovni na plataforma e três fichas de construtores, por exemplo, ele poderia ativar este grupo para lançar o ovni, sem nenhuma restrição, em qualquer cidade do tabuleiro.



Ativando o grupo dos Militares:

Os militares capturam outros aliens e destroem ovnis adversários. Ao ativar este grupo, o jogador tem duas opções diferentes de ação:

1- Capturar um alien: Para cada **trio** de fichas de militares que o jogador possui, ele pode capturar um alien de qualquer um dos quatro tipos (piloto, abductor, construtor ou militar), **retirando** a ficha de seu adversário e colocando-a abaixo de seu mini tabuleiro. Porém, há uma restrição. Se esta for a **única** ficha daquele tipo que o adversário possui, ela **não** pode ser capturada. Depois de capturar, o jogador deve imediatamente **colocar** sobre o alien recém capturado uma **ficha de captura** retirada do estoque geral.

2- Destruir um ovni: Para cada **trio** de fichas de militares que o jogador possui, ele pode destruir um ovni de outro jogador que esteja no mesmo espaço aéreo de pelo menos um de seus próprios ovnis. A peça destruída é **devolvida** para a reserva de seu dono e pode ser reconstruída quando ele formar um novo par de fichas de construtores.

Obs: Um jogador **não** pode, ao ativar este grupo, atacar duas vezes seguidas o **mesmo** adversário, ou seja, se o jogador possui seis fichas de militares, ele pode atacar duas vezes, mas os "alvos" desses ataques devem ser **adversários diferentes**.

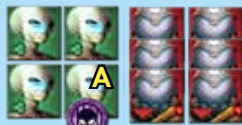
Veja o exemplo:



Ovnis são **fabricados** sempre que um **novo par** de fichas de construtores é formado, seja durante a **fase 1** (recrutamento) ou seja durante a **fase 2**, na situação mostrada neste exemplo.



Ficha de captura colocada **sobre** o alien recém capturado. **Atenção:** estas fichas não são **limitadas** no jogo. Se elas esgotarem, utilize outro elemento qualquer em substituição. Além disso, um alien capturado **não** pode ser capturado **novamente** por outro jogador.



Este ovni atacado retorna para a reserva do jogador.



Em seu turno o jogador Verde decide **ativar** o grupo dos militares. Ele tem **6** fichas e por isso consegue efetuar **dois** ataques. Com o **1º trio** ele captura um construtor do jogador Azul (**A**). Com isso ele forma um novo **par** de construtores e imediatamente fabrica um ovni transferindo a peça para sua plataforma. Com o **2º trio** ele destrói um ovni do jogador Vermelho em Sidney.

Obs: Note que ao **desmembrar** um par de construtores, conforme este exemplo, no momento em que o par for **restaurado** pelo defensor, ele imediatamente **fabricará** um novo ovni. Por isso, cabe ao jogador atacante, avaliar cuidadosamente, se é vantajoso para ele capturar uma ficha adversária de construtor nesta situação, ou não.

Obs 1: Os jogadores **nunca gastam** as fichas de aliens recrutados para ativar os grupos na Fase 2. Portanto, durante todo o jogo, os jogadores **acumulam** fichas de aliens e cada vez mais conseguem melhorar o desempenho de suas ações.

Obs 2: Não é uma situação incomum, que durante a **1ª rodada** do jogo, alguém não consiga **ativar dois** grupos de aliens durante a Fase 2. Isso poderá ocorrer simplesmente porque o jogador ainda não possui uma **quantidade** suficiente de fichas de aliens para a ativação de dois grupos quaisquer. Entretanto, a partir da **2ª rodada** em diante, esta limitação provavelmente desaparecerá.

Uso da Carta de Energia:

Cada jogador possui uma carta de energia. O **uso** desta carta, somente é permitido quando o jogador não vence nenhuma **disputa** e não **recruta** nenhum alien no final da fase 1. Nesta situação, **após** todos os vencedores receberem os aliens aos quais tem direito, o jogador que não recrutou deve então escolher e anunciar, se irá utilizar o 1º bônus ou o 2º bônus de sua carta de energia.

1º Bônus: o jogador vira a carta para a face **colorida** e coloca-a no **box** do 1º bônus em seu mini tabuleiro. Esse bônus permite que o jogador escolha e receba, imediatamente, uma ficha de alien, de qualquer tipo, do estoque geral. Além disso, ele também não poderá ser atacado por nenhum grupo militar adversário, até o fim desta rodada, pois seu campo de força foi "ativado".

2º Bônus: o jogador vira a carta para a face **colorida** e coloca-a no **box** do 2º bônus em seu mini tabuleiro. Assim, ele poderá, durante a fase 2, em seu turno, ativar **três** grupos diferentes de aliens ao invés de dois, para realizar mais **ações** do que o normalmente permitido.

Obs: Seja qual for a escolha do jogador (1º ou 2º bônus), no fim da rodada, a carta de energia é **removida** do box e retorna para a mesa, com a face **neutra** novamente para cima.

Veja o exemplo:

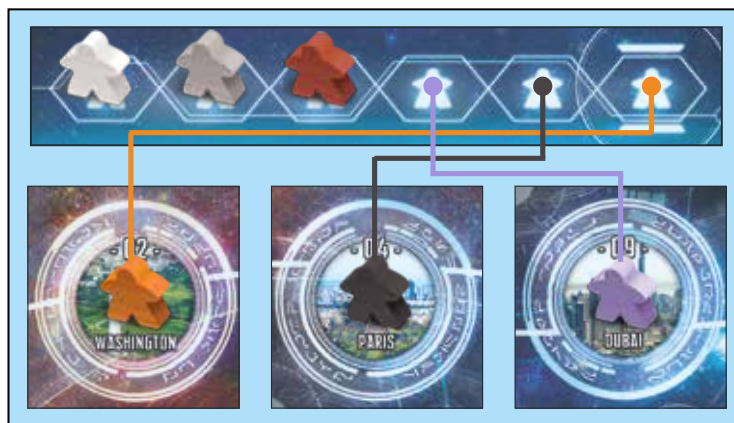
Numa certa rodada do jogo, os jogadores Vermelho e Azul planejaram mal o posicionamento de suas fichas de comando na **fase 1** e **não** venceram nenhuma disputa. **Após** seus outros dois adversários receberem suas fichas de aliens, agora Vermelho e Azul, seguindo a **ordem de turnos** da fase, deverão **escolher** como usar a **carta de energia**. Vermelho joga primeiro. Ele opta pelo **1º bônus** e coloca a carta com a face **colorida** sobre a área do box correspondente. Ele então escolhe receber **uma ficha** de alien construtor, forma um novo **par** e constrói uma peça de ovni, transferindo-a da reserva para a plataforma, em seu mini tabuleiro. Agora é a vez de Azul e ele opta pelo **2º bônus**, colocando sua carta de energia com a face **colorida** sobre a área do box correspondente. Assim, em seu turno na próxima fase, ele poderá ativar **três** grupos de aliens ao invés de dois. Secretamente, ele planeja ativar os seguintes grupos: **Pilotos** (para fazer até cinco movimentos), **Abdutores** (para fazer uma abdução) e **Militares** (para capturar um alien adversário).

Obs: no fim da rodada, ambos os jogadores **removem** as cartas de energia e colocam-as na mesa, perto de si, com a face **neutra** para cima.



Fim da Rodada:

Após todos os jogadores terem ativado dois grupos de aliens e executado as ações de cada grupo, a rodada termina. Mas antes de iniciar uma nova rodada, os jogadores deverão **repôr** peças de humanos nas cidades onde ocorreram abduções. Comece por **São Paulo** (cidade 1) e continue em ordem numérica. Em cada cidade **vazia**, sem nenhuma peça de humano, coloque uma **nova** peça, **retirando-a** da **trilha** no tabuleiro (veja o exemplo ao lado). Quando as **seis** peças da trilha esgotarem, **não** haverá mais reposições. Agora a nova rodada começa, com os jogadores estabelecendo a **ordem** de turnos da **Fase 1** e colocando novas **cartas** de aliens nas áreas de recrutamento.



Fim do Jogo:

Uma partida de Ovni termina no fim da rodada, (após a Fase 2), na qual **esgotarem** as fichas de **um grupo** de aliens do estoque geral (pilotos, abdutores, construtores ou militares). Por isso, é possível que durante a Fase 1, no momento dos jogadores receberem as fichas de aliens às quais tem direito, o estoque de um ou mais tipos de aliens acabe e alguém deixe de receber a(s) devida(s) ficha(s). Dessa forma, é importante que as quatro áreas de recrutamento sejam resolvidas sempre na ordem das letras **- A / B / C / D** - pois isto irá influenciar a estratégia dos jogadores perto do fim do jogo.



CARTAS DE HABILIDADE

Na fase de **preparação** do jogo, cada jogador recebe **duas** cartas de habilidade. Algumas oferecem uma pequena vantagem no **início** do jogo ou em algum tipo de **pontuação** final. Outras oferecem algum benefício ao jogador no decorrer do jogo, na **fase 1** ou na **fase 2**. De qualquer modo, estas cartas permanecem com cada jogador até o fim da partida. Veja abaixo os detalhes de cada uma.



Na fase de **preparação** do jogo, no momento do jogador escolher seus aliens iniciais, ao invés de duas fichas, ele escolhe **três** fichas diferentes quaisquer (ex: 1 piloto, 1 construtor e 1 militar).



Com esta habilidade, o jogador consegue **mapear** qualquer cidade do tabuleiro, durante todo o jogo, sempre com **dois** ovnis de sua cor, **independente** da cidade já ter sido mapeada por outro jogador ou não.



Na fase de **preparação** do jogo, o jogador **transfere** uma peça de ovni, de sua reserva para a **plataforma** de lançamento. Esse ovni já está construído, e poderá ser **lançado** no tabuleiro durante a fase **2** quando o jogador **ativar** seu grupo de construtores.



Durante a **fase 2**, sempre que o jogador ativar seu grupo de abdutores, ele poderá, **antes** de abduzir, **trocar** a peça de humano na cidade onde ele quer abduzir por **outra** peça qualquer numa cidade **adjacente**. Esta habilidade pode ser usada várias vezes durante o turno do jogador, caso ele possa abduzir mais de uma peça.



Durante a **fase 2**, sempre que o jogador ativar seu grupo de pilotos, ele poderá fazer **dois movimentos extras**. Ex: o jogador possui **três** fichas de pilotos e pode então realizar até **cinco** movimentos com seus ovnis. **Obs:** para ativar esta habilidade, o jogador deve ter **pelo menos**, uma ficha de piloto.



No início da **fase 2**, o jogador que possui esta habilidade pode **ativar** seu campo de força colocando **duas fichas de militares** (se ele possuir) na área do **Box 1** em seu mini tabuleiro. Durante toda a fase, ele **não** poderá ser **atacado** pelos militares de nenhum adversário. No **fim** da rodada as duas fichas de militares **retornam** para suas posições.

Não utilizar em partidas com 2 jogadores.



Durante a **fase 1**, quando o jogador utilizar sua ficha de comando n° **6** pela primeira vez, a ficha **retorna** para ele. Somente **após** utilizar a ficha pela segunda vez, em outra rodada qualquer, é que a ficha será **descartada** pelo jogador.



Cada **ficha** de mapeamento que o jogador colocou no tabuleiro, valerá **4 pontos** no fim do jogo ao invés de 3. Ex: o jogador conseguiu mapear **cinco** cidades, portanto ele marca **20** pontos.



Durante a **fase 2**, sempre que o jogador ativar seu grupo de abdutores, ele poderá realizar uma ou mais **abduções**, sem ter **maioria** de ovnis de sua cor na(s) cidade(s) abduzidas(s). Ex: em Madri há **um** ovni do jogador Azul e **um** ovni do jogador Vermelha. Azul tem esta habilidade e **pode** abduzir na cidade.



Cada **ovni** do jogador no tabuleiro, (no espaço aéreo de qualquer cidade), valerá **3 pontos** no fim do jogo ao invés de 2. Ovnis que ainda estejam na plataforma de lançamento **não** recebem este bônus.

CARTAS DE MISSÕES

Na fase de **preparação** do jogo, cada jogador recebe **três** cartas de missões e pode manter **uma** ou no máximo **duas**, em suas mãos. As missões oferecem pontos extras (**8 pts** cada) e são reveladas pelos jogadores apenas no fim da partida. Caso uma missão não seja totalmente cumprida, o jogador **perde 5 pontos** (ele desconta esta penalidade de sua pontuação final). Veja maiores detalhes dos pré-requisitos necessários para o cumprimento das missões:



Missões de Domínio do Espaço aéreo e Abdução:

Para cumprir uma ou duas missões desse tipo, o jogador precisa ter **maioria** de ovnis de sua cor no espaço aéreo de pelo menos **quatro** cidades, (pares ou ímpares), no fim do jogo, e além disso, ter abduzido **duas peças** de humanos da categoria (cor) indicada na carta.



Missões de Abdução e Posse:

Para cumprir uma ou duas missões desse tipo, o jogador precisa **abduzir três** peças de humanos, uma de cada categoria (cor) indicada na carta, e além disso, precisa ter pelo menos **sete** fichas de **aliens** do grupo indicado na carta no fim do jogo.



Missões de Captura e Posse:

Para cumprir uma ou duas missões desse tipo, o jogador precisa **capturar três** fichas de **aliens** adversários, de acordo com os tipos indicados na carta, e além disso, precisa ter pelo menos **cinco** fichas de **aliens** de cada um dos dois **grupos** indicados na carta no fim do jogo.



Missões de Mapeamento e Posse:

Para cumprir uma ou duas missões desse tipo, o jogador precisa **mapear** quatro ou cinco cidades quaisquer no tabuleiro (pares ou ímpares), e além disso, precisa ter **construído e lançado** no tabuleiro seis ou sete peças de ovnis de sua cor, (a quantidade de mapeamentos e ovnis varia de acordo com a carta).

PONTUAÇÃO FINAL E VENCEDOR

Há **seis** itens de pontuação no jogo: **Maiorias de aliens - Ovnis - Controle do espaço aéreo - Mapeamentos - Humanos abduzidos e Missões**. Na parte superior do tabuleiro há uma área que informa aos jogadores sobre esses itens. Após o encerramento da partida, cada jogador **calcula** e anota a sua pontuação. Quem obtiver a maior **soma** é o vencedor. Se houver empate, vence entre os empatados, o jogador que possui maior quantidade de ovnis de sua cor no tabuleiro. Ovnis na plataforma e na reserva não contam. Se o empate ainda persistir, vence quem abduziu maior quantidade de **humanos**, independente do tipo.

1. Maiorias de aliens:

Em cada um dos quatro grupos de aliens (pilotos, abdutores, construtores e militares), o jogador com a **maior quantidade de fichas** recrutadas recebe **10 pontos**. Em caso de empate, os pontos são divididos igualmente arredondando para baixo.

Ex: Três jogadores possuem **cinco** pilotos cada um. Cada jogador recebe **3 pontos**.

2. Ovnis:

Para cada peça de ovni de sua cor, no tabuleiro, o jogador recebe **2 pontos**. Para cada peça de ovni construído mas ainda na plataforma de lançamento, o jogador recebe **1 ponto**. Ovnis na reserva do jogador não pontuam.

3. Controle do espaço aéreo:

Em cada uma das doze cidades representadas no tabuleiro, o jogador que possui a maior **quantidade** de ovnis em torno da cidade, recebe **4 pontos**. Em caso de empate nenhum jogador pontua.

Ex: No espaço aéreo de Washington, o jogador Azul tem **3** ovnis, Vermelho e Verde tem **2** ovnis cada um e Amarelo tem **1** ovni. Portanto, quem **controla** o espaço aéreo desta cidade é o jogador Azul e ele recebe **4 pontos**. Caso o jogador Vermelho ou o Verde tivessem uma peça de ovni a mais, haveria empate e ninguém pontuaria.

4. Mapeamento:

Para cada **ficha** de mapeamento que o jogador colocou sobre o tabuleiro, em qualquer cidade, ele recebe **3 pontos**.

5. Humanos abduzidos:

É possível pontuar pela repetição de cores e também pela diversidade. **Uma** peça de qualquer cor vale **1 ponto**. **Duas** peças da mesma cor valem **3 pontos**. **Três** peças da mesma cor valem **6 pontos**. **Cinco** peças de cores diferentes valem **10 pontos** e **seis** peças de cores diferentes valem **15 pontos**. Veja os exemplos:

			
1 peça marrom = 1 pt 1 peça preta = 1 pt 1 peça branca = 1 pt Total: 3 pts	2 peças laranjas = 3 pts 2 peças cinzas = 3 pts 1 peça lilás = 1 pt Total: 7 pts.	5 peças diferentes = 10 pts 2 peças brancas = 3 pts 1 peça laranja = 1 pt 1 peça preta = 1 pt 1 peça marrom = 1 pt 1 peça lilás = 1 pt Total: 17 pts	6 peças diferentes = 15 pts 2 peças marrons = 3 pts 3 peças lilás = 6 pt 1 peça preta = 1 pt 1 peça branca = 1 pt 1 peça laranja = 1 pt 1 peça cinza = 1 pt Total: 28 pts

6. Missões:

Para cada missão cumprida, o jogador recebe **8 pontos**. Para cada missão **NÃO** cumprida, o jogador **perde 5 pontos**.

DICAS

- Há quatro tipos de aliens no jogo e todos são importantes. Por isso, ao recrutar, tente buscar um **equilíbrio** entre todos.
- Para efeito de pontuação final, procure garantir a pontuação máxima (**10 pontos**) em pelo menos **um grupo** de aliens.
- Ao usar a ficha de comando nº **6**, seja cuidadoso e tente garantir sua vitória na área disputada, para **não desperdiçar** essa ficha.
- Expandir sua frota de ovnis durante o jogo. Isso lhe dará a chance de **controlar** mais espaços aéreos do que seus adversários.
- Se você optar por abduzir humanos de uma mesma categoria, seja rápido, pois há somente **três** peças de cada cor.
- Não esqueça de suas **habilidades** e procure tirar proveito delas durante o jogo.
- Não recrutar aliens na fase 1 pode ser ruim, mas é a única forma de usar sua **carta de energia**, seja para ativar o **campo de força** ou para ativar um **terceiro grupo** de aliens e fazer mais ações durante a fase 2.
- Lembre-se da iniciativa: na fase 1 começa quem possui mais **militares** e na fase 2 quem possui mais **pilotos**.

REGRAS PARA 2 JOGADORES:

Em partidas com dois jogadores, basicamente as regras são as mesmas, com as seguintes exceções:

- Preparação do jogo:

1. **Remova** do jogo quatro **fichas** de cada grupo de aliens (**4 pilotos, 4 abdutores, 4 construtores e 4 militares**).
2. Após os dois jogadores escolherem seu planeta de origem (Antáris, Éris, Luxor ou Magnon), escolha um dos **planetas** restantes e coloque-o na mesa, como se houvesse um **terceiro jogador** imaginário.
3. Sorteie um dos dois jogadores para iniciar a colocação de **ovnis** no tabuleiro. Começando então por São Paulo (cidade 1), o jogador sorteado posiciona ali um ovni de sua cor. O outro jogador coloca um ovni em Washington (cidade 2) e logo após, são colocados **dois** ovnis do jogador imaginário no espaço aéreo de **Madri** e mais uma **ficha** de mapeamento. Isto continua, seguindo a ordem numérica das cidades, até que todas sejam ocupadas. Note portanto, que quatro cidades já iniciam o jogo **mapeadas** pelo 3º jogador.
4. O 3º jogador também inicia o jogo com **duas** fichas de aliens. Elas são escolhidas, uma por cada jogador, logo após ambos terem escolhido seus próprios aliens.
5. O 3º jogador **não** recebe **cartas** de habilidade e nem cartas de missões.



● Ovnis do terceiro jogador.

● Fichas de **mapeamento** do terceiro jogador nas cidades nº 3, nº 6, nº 9 e nº 12. (Quem desejar mapear estas cidades deverá ocupar seu espaço aéreo com **três** peças de ovnis ao invés de duas.)

Fase 1 - Recrutamento:

- Antes da fase começar, os jogadores misturam as **fichas** de comando do 3º jogador e compram **duas**, sem olhar os números.

- Seguindo a ordem de turnos estabelecida para esta fase, o 1º jogador coloca **uma** ficha de comando de sua cor no tabuleiro e logo em seguida coloca **uma** ficha de comando do 3º jogador. Agora seu adversário faz o mesmo. Depois, ambos **repetem** este procedimento e colocam as **duas últimas** fichas do 3º jogador. A seguir, os dois jogadores **completam** a colocação de suas próprias fichas.

Obs: Siga normalmente as regras já explicadas para a colocação de fichas de comando na fase 1 e não esqueça que a área **D** não é utilizada em partidas com **dois** e **três** jogadores.

- Quando o 3º jogador **vence** a disputa numa das três áreas (A / B / C), ele recebe as **três** fichas de aliens mostradas na carta e elas são colocadas abaixo de seu mini tabuleiro. Se ele vencer em duas áreas, ele recebe sempre os aliens correspondentes à área com a letra mais próxima do início do alfabeto. Ex: venceu nas áreas A e C, portanto ele recebe os aliens da carta na área A.

- Quando o 3º jogador **não** vence nenhuma disputa, ele usa sua carta de energia e escolhe sempre a opção do **box 1**, ou seja, ele recebe uma **ficha** de alien e **ativa** seu campo de força na rodada. Quem escolhe o alien para ele é 1º jogador na ordem de turnos.

- Não esqueça de **retirar** do jogo a ficha de comando **nº 6** do 3º jogador, após ela ter sido usada é claro!

Fase 2 - Ações:

- Siga sempre a ordem de turnos estabelecida para esta fase, **pulando** o turno do 3º jogador, ou seja, ele não fará nenhuma ação.

- Caso o campo de força do 3º jogador não esteja ativado, ele pode ser **atacado** normalmente pelos militares adversários. Suas peças de **ovnis** podem ser destruídas (e não serão reconstruídas) e seus **aliens** podem ser capturados de acordo com as regras normais do jogo.

Final do jogo:

- Calcule a pontuação normalmente entre ambos os jogadores. O 3º jogador **não** pontua.

O.V.N.I.

Agradecemos a todos os jogadores de playtest que nos ajudaram no desenvolvimento desta nova edição.