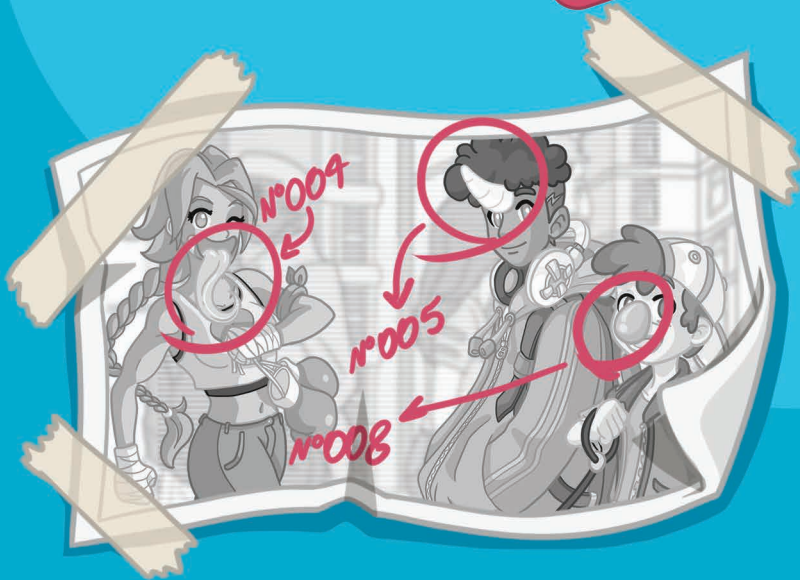


ALIENINHAS

LIVRO DE REGRAS

CONFIDENCIAL



O LABORATÓRIO S.O.L.A.R. DEIXOU ESCAPAR ALGUMAS CRIATURAS CAPTURADAS NO ESPAÇO E APELIDADAS DE ALIENINJAS, PELA SUA CAPACIDADE DE SE CAMUFLAR, TRANSFORMANDO-SE EM OUTROS SERES. PORÉM, ESSES MONSTRINHOS NÃO CONSEGUEM SE CAMUFLAR COMPLETAMENTE, DEIXANDO PARTES IMPORTANTES DA SUA ANATOMIA AINDA PRESENTES, FACILITANDO A SUA IDENTIFICAÇÃO E CAPTURA.

VOCÊS SÃO AGENTES DA F.E.B. - FORÇA ESPECIAL DE BIOSSEGURANÇA, QUE FORAM ACIONADOS PARA REAVER TODAS ESSAS CRIATURAS SEM CRIAR QUALQUER ALARDE.

ALIENINJAS SÃO 5 JOGOS ÚNICOS EM FORMATO DE MISSÕES, NOS QUAIS SERÃO TESTADOS SUA AGILIDADE, MEMÓRIA E RACIOCÍNIO, PROMOVEDO O VENCEDOR AO CARGO DE COMANDANTE DA INSTITUIÇÃO.

COMPONENTES:



72 CARTAS DE CAMUFLAGEM



9 CARTAS DE CIVIL



8 CARTAS DE ALIENINJA



6 CARTAS DE MAPA



4 CARTAS DE MULTIPLICADOR DE PONTOS



1 BLOCO DE PONTUAÇÃO

DIFICULDADE

TENSÃO

MISSÃO

VELOCIDADE



OBJETIVO: Ser o jogador mais veloz para capturar os Alieninjas das missões e resgatar civis, somando mais pontos no total ao final de 3 rodadas.

PREPARAÇÃO: Siga os passos abaixo:

- Embaralhe todas as Cartas de Civil e Cartas de Camuflagem e distribua com a face virada para baixo igualmente entre os jogadores.
- Embaralhe todas as Cartas de Alieninjas e revele 2 cartas no centro da mesa para formar a missão da rodada **A**. As demais Cartas de Alieninjas ficam de fora nesta rodada.
- As Cartas de Multiplicador de Pontos e Cartas de Mapa **não** serão utilizadas.
- Decidam quem será o primeiro jogador.



COMO JOGAR: Sem olhar suas cartas da mão, a partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, todos os jogadores em seu turno devem, rapidamente e sem hesitar, colocar no centro da mesa 1 carta da sua mão com a face virada para cima, um após o outro, **até que as cartas de um dos jogadores acabem.**

Dica: Quanto mais rápido os lances de cartas, mais divertido fica!

Quando desejar, qualquer jogador pode colocar a mão na pilha de cartas reveladas no centro da mesa e assim adquirir a última carta adicionada na pilha, deixando-a à sua frente, sendo que:

1 As Cartas de Camuflagem com o **mesmo tipo de Alieninja da missão** **A** e **Cartas de Civil** somam pontos positivos.



2 Cartas de Camuflagem com o **tipo diferente de Alieninja da missão** **A** somam pontos negativos.



Independentemente do resultado, o jogador que ficou com a carta recomeça os turnos, adicionando a próxima carta.

FIM DA RODADA: Acontece imediatamente quando um jogador ficar sem cartas na mão.

PONTUAÇÃO: Cada jogador deve:

- Somar os pontos do topo de cada Carta de Camuflagem adquirida que fizer parte da missão e os pontos do topo de cada Carta de Civil adquirida.
- Subtrair os pontos do topo de cada Carta de Camuflagem adquirida que **não** fizer parte da missão.

Por fim, o total desses pontos deve ser registrado no Bloco de Pontuação (a pontuação mínima é igual a zero).

Veja abaixo um exemplo de pontuação baseado na missão **A**:



INÍCIO DE UMA NOVA RODADA: Siga os mesmos passos da preparação inicial. O jogador que finalizou a rodada anterior será o primeiro a jogar.

FIM DE JOGO: Ao término da terceira rodada, o jogador com a maior soma de pontos é o vencedor! Em caso de empate, vence o jogador com a maior pontuação na última rodada. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória!

DIFICULDADE



TENSÃO



MISSÃO

MEMÓRIA



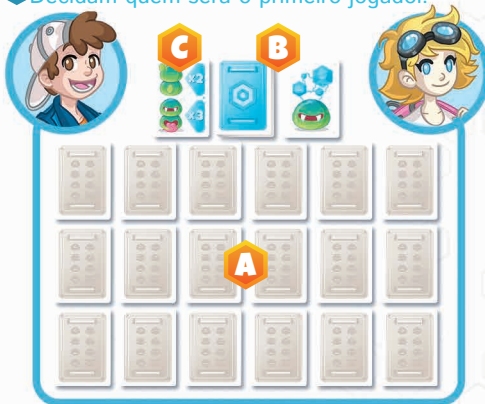
VÍDEO DE REGRAS



OBJETIVO: Ser o jogador a encontrar mais Alieninjas das missões, somando mais pontos no total ao final de 3 rodadas.

PREPARAÇÃO: Siga os passos abaixo:

- Escolha 2 personagens e separe todas as suas Cartas de Camuflagem e Civil, totalizando 18 cartas. Embaralhe e forme uma grade 3x6 com as cartas viradas para baixo no centro da mesa **A**.
- Embaralhe todas as Cartas de Alieninja e remova 1 desta rodada. Revele 1 das 7 Cartas de Alieninja próximo da grade. Esta será a primeira **missão**. Deixe as demais Cartas de Alieninja ao lado, com a face virada para baixo **B**.
- Escolha uma das Cartas de Multiplicador de Pontos e coloque-a com a "face **B**" virada para cima, próximo das Cartas de Alieninja **C**. As demais Cartas de Multiplicador de Pontos não serão utilizadas nessa rodada.
- As Cartas de Mapa **não** serão utilizadas.
- Decidam quem será o primeiro jogador.



COMO JOGAR: A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador pode fazer apenas **uma destas ações** em seu turno:

1 Olhe secretamente 2 cartas da grade, **uma por vez**, e devolva-as na mesma posição, com a face virada para baixo.

2 Revele 2 cartas da grade. Assim que todos visualizarem as cartas, vire-as novamente com a face para baixo.

CUMPRINDO A MISSÃO: Ao realizar a ação **2**, o jogador deve revelar **as 2 Cartas** de Camuflagem do mesmo tipo de Alieninja da missão atual ou curingas (saiba mais abaixo).

As 2 cartas utilizadas para cumprir a missão permanecem reveladas na grade, e o jogador deve ficar com a Carta de Alieninja da missão cumprida **D**, encerrando o seu turno. Por fim, deve ser revelada uma nova Carta de Alieninja para a próxima missão.



CURINGA: As Cartas de Civil são consideradas curingas. Portanto, ao realizar a ação **2**, o jogador pode utilizar 1 ou as 2 Cartas de Civil para substituir 1 ou as 2 Cartas de Camuflagem do mesmo tipo de Alieninja da missão atual e assim cumpri-la **D**.



Curingas obedecem à mesmas regras das Cartas de Camuflagem, ou seja, se utilizados para cumprir a missão, devem permanecer revelados na grade, caso contrário, devem ser virados novamente com a face para baixo.

FIM DA RODADA: Acontece imediatamente quando não houver mais Carta de Alieninja para uma nova missão.

PONTUAÇÃO: Cada jogador deve:

● Somar suas Cartas de Alieninja das missões cumpridas, sendo que **cada carta vale 1 ponto**.

● Ao somar, aplicar os Multiplicadores de Pontos quando for necessário **E**.

Por fim, o total desses pontos deve ser registrado no Bloco de Pontuação.

Veja abaixo um exemplo de pontuação:



INÍCIO DE UMA NOVA RODADA: Siga os mesmos passos da preparação, podendo repetir os mesmos personagens da rodada anterior.

O jogador que finalizou a rodada anterior será o primeiro a jogar.

FIM DE JOGO: Ao término da terceira rodada, o jogador com a maior soma de pontos é o vencedor! Em caso de empate, o jogador com a maior soma de pontos na última rodada é o vencedor! Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória!

DIFICULDADE

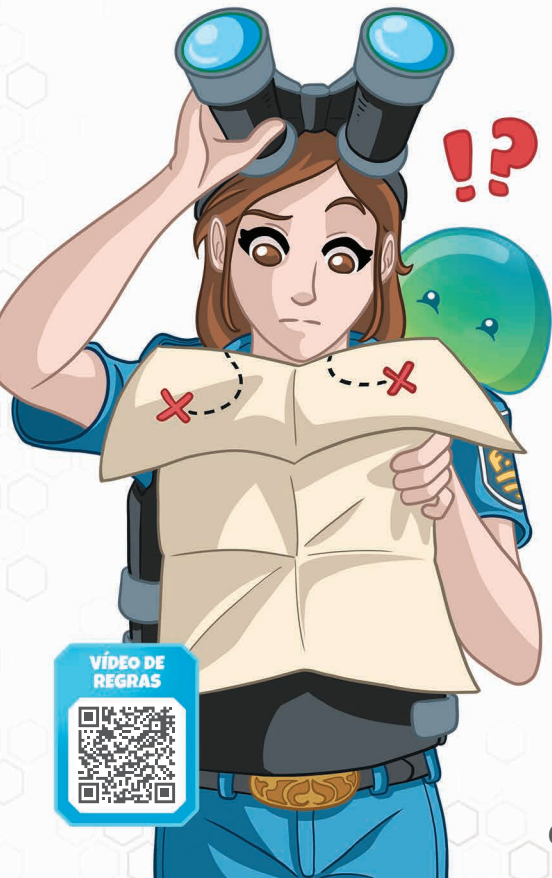


TENSÃO



MISSÃO 3

RÉPLICAS



VÍDEO DE
REGRAS



OBJETIVO: Ser o jogador mais observador e ágil a capturar todos os Alieninjas nas localidades do Mapa e somar mais pontos no total ao final de 3 rodadas.

PREPARAÇÃO: Siga os passos abaixo:

- Cada jogador escolhe um personagem, embaralha todas as suas 9 cartas (8 Cartas de Camuflagem e 1 Carta de Civil) e, com a face das cartas virada para baixo, deve formar uma grade pessoal de 3x3 à sua frente **A**.
- Distribua 1 Carta de Mapa para cada jogador com a **mesma face** virada para cima: **A** ou **B** **B**. Cada jogador deve manter sua Carta de Mapa próximo à sua grade pessoal. Caso sobre alguma Carta de Mapa, deixe-a por perto para utilizá-la em uma próxima rodada.
- As demais Cartas de Camuflagem e Civil dos personagens não escolhidos não serão utilizadas na partida e podem retornar para a caixa.
- As Cartas de Multiplicador de Pontos e Cartas de Alieninja **não** serão utilizadas e podem retornar para a caixa.



COMO JOGAR: Escolham um jogador para anunciar em voz alta o início da rodada. Durante toda a rodada, **os jogadores devem replicar sua Carta de Mapa** simultaneamente o mais rápido que puderem dentro da sua grade pessoal, deixando reveladas e na mesma posição apenas as Cartas de Camuflagem com o mesmo tipo de Alieninja destacados no mapa. Para isso, é permitido **repetir ou alternar quantas vezes desejar** entre as 4 ações a seguir:

- Olhar uma carta.
- Virar uma carta com a face para cima.
- Virar uma carta com a face para baixo.
- Trocar duas cartas de lugar uma com a outra.

CAPTURA OPCIONAL: Na Carta de Mapa, o Alieninja com o fundo verde é opcional **G**, ou seja, se replicado em sua grade pessoal, renderá pontos extras **apenas para o jogador que finalizar a rodada**, porém não é obrigatório replicá-lo em sua grade pessoal.



FIM DA RODADA: O jogador que conseguir replicar primeiro a sua Carta de Mapa em sua grade pessoal (com ou sem a “Captura Opcional” **G**) deve dizer em voz alta “**ALIENINJAS!**”, indicando imediatamente o fim da rodada.



A partir desse momento, os jogadores **não podem** olhar ou mover qualquer carta. Caso algum jogador esteja com uma carta na mão quando outro jogador finalizar a rodada, ele deve devolvê-la em sua grade pessoal com a face **virada para baixo**.

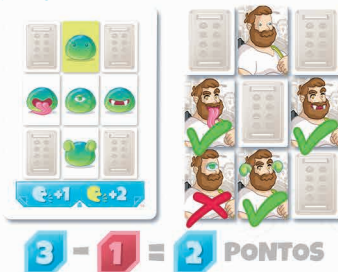
Atenção! Após a conferência, se o jogador que finalizou a rodada não tiver conseguido replicar o mapa corretamente, ele deve anunciar em voz alta a retomada da rodada **apenas para os outros jogadores**. Ele receberá **metade dos seus pontos arredondado para baixo**.

PONTUAÇÃO: Ao término da rodada, as grades de todos os jogadores devem ser conferidas e:

- O jogador que finalizou a rodada corretamente recebe **1 ponto extra D** ou **2 pontos extras E**, caso tenha finalizado com a Captura Opcional.



- Cada carta com a face virada para cima alocada corretamente vale **1 ponto** ✓. A carta da Captura Opcional é pontuada apenas pelo jogador que finalizou a rodada, caso contrário ela não pontua.
- Cada carta com a face virada para cima alocada em lugar errado vale **1 ponto negativo** ✗.
- Cartas com a face virada para baixo não pontuam. Por fim, o total desses pontos deve ser registrado no Bloco de Pontuação (a pontuação mínima é igual a zero). Veja abaixo um exemplo de pontuação:



INÍCIO DE UMA NOVA RODADA: Embaralhem suas cartas com o personagem escolhido e montem novamente suas grades pessoais. Embaralhe e distribua as Cartas de Mapa. O jogador que finalizou a rodada anterior anuncia em voz alta o início da nova rodada.

FIM DE JOGO: Ao término da terceira rodada, o jogador com a maior soma de pontos é o vencedor! Em caso de empate, o jogador com a maior soma de pontos na última rodada é o vencedor! Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória!

DIFICULDADE

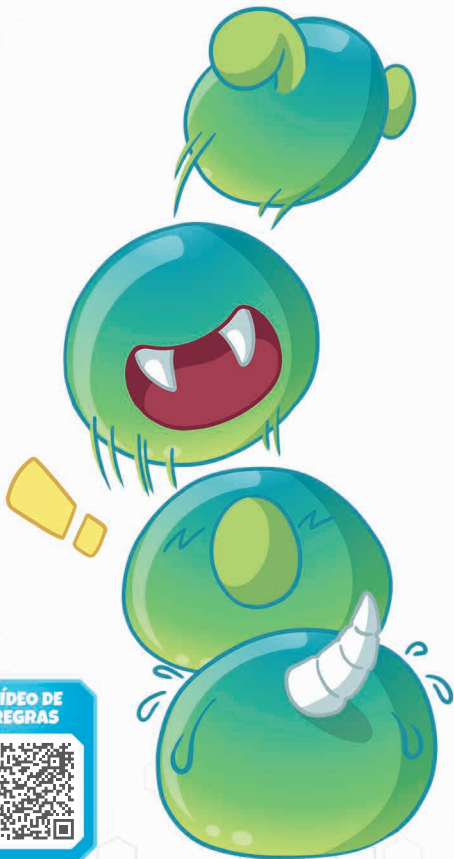


TENSÃO



MISSÃO 4!!!

COLEÇÃO



VÍDEO DE
REGRAS



OBJETIVO: Ser o primeiro jogador a juntar apenas os 4 Alieninjas da missão em personagens diferentes e somar mais pontos no total ao final de 3 rodadas.

PREPARAÇÃO: Siga os passos abaixo:

- Embaralhe todas as Cartas de Civil com as Cartas de Camuflagem, formando uma pilha única de compras com a face virada para baixo no centro da mesa **A**.
- Revele uma carta da pilha de compras e deixe-a ao lado. Esta será a pilha de descarte **B**.
- Embaralhe todas as Cartas de Alieninja, revele 4 delas formando a missão da rodada **C** e deixe-as próximo da pilha de compras, à vista de todos os jogadores. As demais Cartas de Alieninja ficam de fora nesta rodada.
- Anexe 2 Cartas de Multiplicador de Pontos quaisquer com a “face A” virada para cima de forma aleatória às Cartas de Alieninja **D**.
- As Cartas de Mapa **não** serão utilizadas.
- Decidam quem será o primeiro jogador.



COMO JOGAR: A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, todos os jogadores podem fazer **apenas uma destas ações** em seu turno:

- 1** Pegue para sua mão 1 carta da pilha de compras. Cada jogador pode ficar com até 7 cartas na mão. Se o jogador já estiver com 7 cartas na mão, ele **não** poderá pegar novas cartas. Em vez disso, ele deve **passar a vez**.

Se todos os jogadores passarem a vez, deve ser revelada uma nova carta do topo da pilha de compras na pilha de descarte. O jogador à esquerda do último jogador a passar a vez é o próximo a jogar.

2 Descarte 1 ou mais Cartas de Camuflagem da mão, combinando todas elas com a carta no topo da pilha de descarte **B**, utilizando **apenas um** dos critérios abaixo:

● Mesmo tipo de Alieninja.



● Mesmo personagem.



Se um jogador descartar duas ou mais Cartas de Camuflagem de uma vez, ele poderá anexar uma das Cartas de Multiplicador de Pontos a outra Carta de Alieninja que não tenha Multiplicador.

CURINGA: As Cartas de Civil são consideradas curingas e substituem qualquer tipo de Alieninja da missão. Vários curingas podem ser utilizados para ajudá-lo a cumprir a missão, porém curingas **não pontuam** no fim da rodada.

Os jogadores podem descartar curingas livremente, ignorando os critérios acima, porém apenas um curinga, e apenas ele por turno.

Importante: Se um curinga estiver no topo do descarte, só é possível descartar uma ou mais cartas combinando o **mesmo personagem**.

FIM DA RODADA: Acontece imediatamente se, em seu turno, o jogador tiver na mão apenas 4 cartas (Cartas de Camuflagem e/ou curingas), sendo **1 de cada tipo dos 4 Alieninjas da missão e com personagens diferentes**.

Também acontece imediatamente caso acabem as cartas da pilha de compras.

PONTUAÇÃO: Cada jogador deve:

● Somar os pontos do topo de cada Carta de Camuflagem do mesmo tipo dos Alieninjas da missão (sendo apenas 1 carta por tipo). Os **curingas** que estiverem substituindo algum tipo **não pontuam**.

● Ao somar, aplicar os Multiplicadores de Pontos quando necessário **D**.

● **Subtrair 1 ponto** por cada carta que sobrar na mão (entre Cartas de Camuflagem ou Curingas). Por fim, o total desses pontos deve ser registrado no Bloco de Pontuação (a pontuação mínima é igual a **zero**). Veja abaixo um exemplo de pontuação seguindo a missão **C** :



INÍCIO DE UMA NOVA RODADA: Siga os mesmos passos da preparação. Quem finalizou a rodada anterior será o primeiro a jogar.

FIM DE JOGO: Ao término da terceira rodada, o jogador com a maior soma de pontos é o vencedor! Em caso de empate, o jogador que fez mais pontos na última rodada é o vencedor! Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória!

DIFICULDADE

TENSÃO

MISSÃO

TESTE SUA SORTE



OBJETIVO: Ser o jogador a capturar mais Alieninjas e resgatar Civas, somando mais pontos no total ao final de 3 rodadas.

PREPARAÇÃO: Siga os passos abaixo:

- Embaralhe as Cartas de Civil e, separadamente, embaralhe as Cartas de Alieninja.
- Para montar a grade seguindo o exemplo abaixo, distribua as Cartas de Civil aleatoriamente com a face virada para baixo e revele apenas as Cartas de Civil das localidades indicadas ▼
- Continuando a montagem da grade seguindo o exemplo abaixo, coloque aleatoriamente as Cartas de Alieninja com a face virada para cima sobre as Cartas de Civil.



- Embaralhe as Cartas de Camuflagem e forme uma pilha de compras com a face virada para baixo ao alcance de todos. Reserve um espaço ao lado para a pilha de descarte.
- As Cartas de Multiplicador de Pontos e Cartas de Mapa **não** serão utilizadas.
- Decidam quem será o primeiro jogador.

COMO JOGAR: A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, todos os jogadores podem fazer apenas uma destas ações em seu turno:

1 Revele a carta do topo da pilha de compras na mesa e pegue-a para sua mão. Se quiser, antes de pegá-la, continue revelando mais cartas e pare quando desejar, pegando todas as cartas reveladas **A**. Porém, se a nova carta revelada tiver o mesmo tipo de Alieninja já revelado anteriormente, todas as cartas reveladas são descartadas **B**.



Cada jogador pode terminar o seu turno com até 7 cartas na mão. Caso ultrapasse esse limite, o excedente deve ser descartado.

2 Descarte 3 Cartas de Camuflagem com o mesmo tipo de um Alieninja presente na grade e capture-o **C**, colocando a Carta do Alieninja à sua frente, juntamente das Cartas de Civil se estiverem liberadas, ou seja, sem Cartas de Alieninja sobre elas **D**.



CURINGA: 3 Cartas de Camuflagem do mesmo tipo de Alieninja também é considerado um curinga, substituindo 1 das 3 cartas necessárias para fazer a Ação **2**. Portanto, é possível utilizar até 2 curingas para capturar um Alieninja.



SE A PILHA DE COMPRAS ACABAR: Todo o descarte deve ser reembalhado formando uma nova pilha de compras. Então, **o jogador que comprou a última carta da pilha**, deve escolher e retirar da grade 1 Carta de Alieninja e as Cartas de Civil, caso sejam liberadas com a retirada daquele Alieninja. **As cartas retiradas da grade ficam de fora desta rodada.**

FIM DA RODADA: Acontece quando não houver mais Alieninja para ser capturado ou caso reste apenas um Alieninja na grade quando a pilha de compras acabar.

PONTUAÇÃO: Cada jogador deve:

● Somar a pontuação do topo de cada Carta de Civil adquirida e somar **1 ponto** para cada Carta de Alieninja adquirida.

Por fim, a pontuação de cada jogador deve ser registrada no Bloco de Pontuação.



$$4 + 3 = 7 \text{ PONTOS}$$

INÍCIO DE UMA NOVA RODADA: Siga os mesmos passos da preparação. O último jogador a capturar um Alieninja da grade na rodada anterior será o primeiro a jogar.

FIM DE JOGO: O jogador com a maior soma de pontos ao fim da terceira rodada é o vencedor! Em caso de empate, vence quem tiver capturado mais Alieninjas na última rodada! Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.



CRÉDITOS

Game Design, Ilustração e Design Gráfico: Fábio Arraes
Revisão de Texto: Bianca Melyna



©2022 Gamehives. Todos os direitos reservados.

Gamehives Comércio de Brinquedos LTDA · CNPJ: 32.252.517/0001-64

Para informações adicionais ou suporte, visite nosso site: www.gamehives.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.

**DÚVIDAS COM AS REGRAS? ACESSE NOSSO FAQ:
FAQ.GAMEHIVES.COM.BR**