

# ALERTA NO ESPAÇO

PARA 2 A 4 JOGADORES

## COMPONENTES

Sonda espacial, folha de jogo, 4 marcas de jogo, 54 cartas, um tabuleiro para as cartas.

## A HISTÓRIA

No final do século XXII, o explorador PALOMINO descobre o CYGNUS, uma nave espacial perdida há vinte anos durante uma missão de exploração galáctica. O CYGNUS orbita o ABISMO NEGRO (os restos de uma estrela tão poderosa que atrai asteróides, planetas e outros astros, destruindo-os).

PALOMINO dominado pelo terrível poder do ABISMO NEGRO procura o CYGNUS como segurança. A tripulação encontra o diabólico Dr. Reinhardt e a sua tripulação de andróides bem como o robot gigantesco MAXIMILIANO. Depois de muitas peripécias terríveis os membros da tripulação tentam escapar do CYGNUS. Vamos com KATE, PIZER, HOLLAND e V. I. N. CENT. na ousada tentativa de abordar a sonda, fugir e explorar o ABISMO NEGRO.

## OBJECTIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a sair do PALOMINO e através do CYGNUS para a sonda espacial.

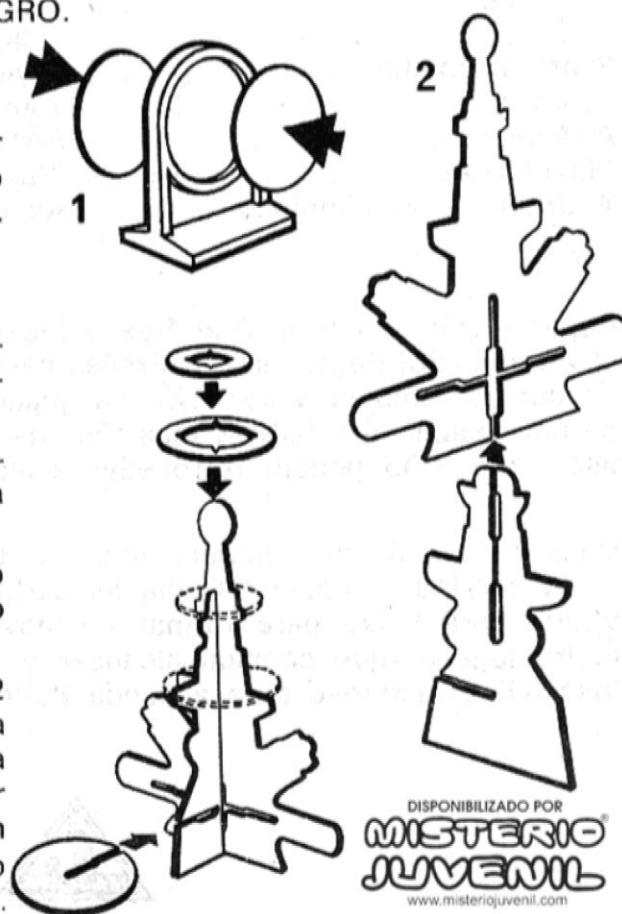
## ANTES DE JOGAR

Colocar as duas peças condizentes no local próprio conforme mostra o diagrama 1.

Montar a sonda conforme mostra a figura 2 e colocar na área de jogo no sítio indicado.

Retirar as dobradiças de cartão e a carta de instruções do maço de cartas.

Escolher o dador. Baralhar as 52 cartas, distribuir 4 cartas, uma de cada vez de face voltada para baixo, a cada jogador. O dador coloca as restantes cartas, em monte, de face escondida no local próprio no cartão de jogo.



DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO JUVENIL**  
www.misteriojuvenil.com

Cada jogador escolhe uma marca de jogo e coloca-a na partida. O jogador à esquerda do dador começa; o jogo segue pela esquerda.

## JOGO

Cada jogador, na sua vez, tira a carta de cima do baralho e recolhe-a. Pode então avançar com a sua marca de jogo para o espaço seguinte descartando-se duma carta com o símbolo, cor ou número no caminho espacial (ver o quadro de explicações). Um jogador pode avançar a sua marca só de um espaço de cada vez. Se não tiver nenhuma carta a condizer com o símbolo, cor ou número do espaço seguinte tem de se descartar de uma carta mas não pode avançar. Por exemplo, se o espaço seguinte for um cometa o jogador tem de se descartar de uma carta cometa para avançar para esse espaço.

### CARTÃO DE JOGO

Cometa . . . . .	Cometa
Estrela . . . . .	Estrela
Nebulosa . . . . .	Nebulosa
2 . . . . .	2 quaisquer
1 . . . . .	1 qualquer
Ponto vermelho . . . . .	1 vermelho qualquer
Ponto preto . . . . .	1 preto qualquer
Andróide . . . . .	Andróide
Maximiliano . . . . .	Maximiliano
Andróide — Maximiliano . . . . .	Andróide ou Maximiliano

### CARTA PARA AVANÇAR

Reparar que as cartas Andróide e Maximiliano também têm uma cor e um símbolo. Podem ser utilizadas para fazer avançar para os espaços de cor ou símbolo a condizer. Os jogadores seguem qualquer caminho na nave espacial CYGNUS mas têm de o continuar uma vez iniciada essa rota. Não podem retroceder e iniciar outro caminho.

Duas marcas de jogo podem ocupar o mesmo espaço. Quando se esgotar o baralho, o dador baralha as cartas rejeitadas e coloca-as de face virada para baixo para formar um novo baralho. O vencedor é o primeiro jogador que consiga alcançar o FIM jogando uma carta Nebulosa (O) e mudar-se para a sonda ESPACIAL.

DISPONIBILIZADO POR  
**MISTERIO**<sup>®</sup>  
**JUVENIL**  
[www.misteriojuvenil.com](http://www.misteriojuvenil.com)

