

ASTRONAUTAS

MANUAL DE REGRAS

COMPONENTES

- 10 Peças de Astronautas
- 1 Dado de Ação
- 1 Dado de Curiosidades Espaciais
- 1 Visor Multidimensional
- 1 Peça de Planeta Terra
- 18 Peças de Planetas
- 6 Peças de Curiosidade Espacial

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores são jovens **astronautas** e têm a importante missão de visitar planetas desconhecidos e fazer contato com seus habitantes. Eles partem da Terra, e a cada planeta visitado eles devem aprender os **gestos típicos** de cada civilização nativa. Durante a jornada, nossos viajantes podem ir ao encontro de intrigantes *curiosidades espaciais*, e o astronauta que conseguir retornar primeiro à Terra é o **vencedor**.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Posicione a peça de *Planeta Terra* (1) na mesa. Então, coloque 12 peças de Planeta aleatórias formando um círculo que **começa e termina na peça de Planeta Terra (2)**, conforme a ilustração. As 6 peças restantes **devem ser colocadas ao lado da trilha de**

planetas, formando uma pilha virada para baixo (esta será a pilha de compras) (3). Cada jogador escolhe um *personagem* e o coloca na peça de Planeta Terra (4). As 6 peças de *Curiosidade Espacial* são espalhadas pela mesa de forma aleatória, próximo à trilha de planetas. (5). O jogador mais jovem é o primeiro a jogar. Ele pega o visor multidimensional (6) mas **não o coloca**.





ANDAMENTO DO JOGO

O jogador da vez é aquele com o visor multidimensional. Veja o que ele deve fazer no turno dele:

1. Lançar o dado de ação e tentar resolver a ação mostrada no dado.
2. Alterar a trilha e passar o visor multidimensional para o próximo jogador.



1. DADO DE AÇÃO

O resultado no dado de ação implicará em qual ação será realizada.

O dado de ação tem seis faces, sendo que quatro delas mostram um número (2, 3, 4 ou 5), uma mostra o ícone de



e a outra mostra o ícone de



Vamos ver o que acontece conforme cada resultado:

NÚMEROS 2, 3, 4 OU 5

O jogador tem a possibilidade de mover seu Astronauta na trilha de Planetas 2, 3, 4 ou 5 peças (de acordo com o resultado do dado), mas, para isso, ele deve fazer os gestos correspondentes às peças por onde quer passar.

Exemplo:

O resultado do dado é 3, então ele pode mover seu Astronauta pelos



3 Planetas seguintes, devendo memorizar os gestos em sequência e então fazer esses **3 gestos corretamente**.

MEMORIZAÇÃO

Primeiro, o jogador tem que memorizar os gestos nativos correspondentes às peças de Planeta por onde ele terá que passar. Ele pode fazer a sequência na frente dos outros jogadores, apenas como treino; nesse momento, erros não importam.

GESTOS

O jogador coloca o visor multidimensional cobrindo sua visão. Então, ele deve fazer a **sequência de gestos memorizada**.



SE O JOGADOR ACERTAR TODOS OS GESTOS NA SEQUÊNCIA:

Ele move seu **Astronauta**, avançando pelos Planetas correspondentes aos gestos executados e de acordo com o número indicado no dado de ação.

SE O JOGADOR ERRAR:

Os adversários devem imediatamente falar **"PARE!"**. Então, ele mantém seu **Astronauta onde está**.

Símbolo SETA



O jogador pode avançar para a próxima peça que contém um Astronauta de outro jogador à frente do seu, mas **apenas** se for capaz de realizar todos os gestos correspondentes às peças **em sequência** (exatamente como indicado anteriormente em "Memorização" e "Gestos

Símbolo VISOR



O jogador não pode mover seu Astronauta porque avistou uma **Curiosidade Espacial!** Então, ele terá que imediatamente lançar o dado de Curiosidades Espaciais. Logo que o dado de Curiosidades Espaciais for lançado,

TODOS OS JOGADORES terão que tentar encontrar na mesa a peça de Curiosidade Espacial correspondente. O **primeiro** que colocar o dedo na peça e **gritar** o nome da Curiosidade, pode imediatamente mover seu Astronauta **duas peças de Planeta à frente**, sem precisar realizar gestos.



Observação: Diversos Astronautas podem ocupar uma mesma peça de Planeta.

CURIOSIDADE ESPACIAIS



CONSTELAÇÃO



NAVE ALIENÍGENA



COMETA



BURACO NEGRO



SATÉLITE

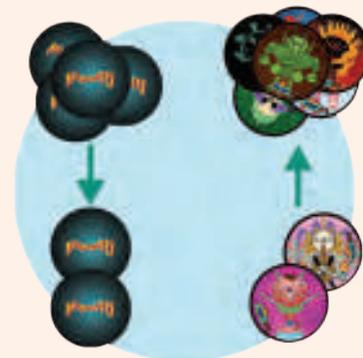


SUPERNOVA

2. FIM DE TURNO

Troca de peça de Planeta e novo primeiro jogador.

Depois de realizar a ação do dado, o jogador deve **comprar 2 peças da pilha de planetas** (não utilizadas inicialmente) e trocá-las por **2 peças de Planeta da trilha** sem nenhum Astronauta em cima. As peças de Planeta retiradas da trilha devem ser colocadas em uma **pilha de descarte ao lado da pilha de Planetas** (caso a pilha de Planetas se esgote, apenas embaralhe a pilha de descarte e forme uma *nova* pilha de Planetas).



Passe o visor multidimensional para o jogador à sua esquerda, que vai começar sua vez jogando o dado de ação, como explicado anteriormente, e assim por diante em *sentido horário*.

FIM DA PARTIDA

Quando um Astronauta chegar na peça anterior à peça do Planeta Terra, ele terá que levantar os braços e dizer

“MISSÃO CUMPRIDA!”

Então, ele é o vencedor!

VARIANTES

Os jogadores podem usar quantas peças de Planeta quiserem, conforme a duração da partida que desejarem. No início do jogo, os jogadores podem colocar as peças de

Curiosidades Espaciais em **qualquer lugar no RECINTO onde se encontram**. Quando o dado de Curiosidades Espaciais for utilizado, os jogadores terão que alcançar a Curiosidade correspondente **correndo** pelo local. Esta é uma versão muito doida, claro!

Quando os jogadores tiverem jogado várias vezes, eles podem tentar memorizar não apenas os gestos, mas também os **sons** correspondentes. Então, quando colocar o visor multidimensional, o jogador terá que fazer **toda a sequência com gestos e sons...** Boa sorte!

Os jogadores podem jogar **sem treinar** após a fase de memorização (com ou sem a variante 3). Se desejar, os adultos podem jogar deste modo, enquanto as crianças podem treinar.

Autor
Roberto Fraga

Ilustração e Design Gráfico
Renato Faccini

Tradução
Thiago Leite

Revisão
Bianca Melyna

Agradecimentos
Ao querido **Romir Paulino**
pelo reforço na revisão final.

Manual composto na fonte
Lato, por Łukasz Dziedzic

