

MARTIANS!!!

Contenuto

Zombies!!! (scatola base)
30 tessere mappa
40 carte Evento
30 carte Marziano
6 pedine in plastica
30 segnalini vita
60 segnalini Proiettile
4 segnalini Cerchi nel Grano
18 segnali oggetto
2 dadi
Regolamento
100 Marziani di plastica (in 3 diverse pose)

Obiettivo del gioco (A.K.A. anche noto come “Come faccio a vincere?”)

Competitivo: Vince Martians!!! il primo giocatore che raggiunge la **Nave Madre (Mother Ship)** con un gettone di **Carburante (Fuel)**, uno **Fertilizzante (Fertilizer)** e uno di **Dinamite (Dynamite)** o il primo che uccide e raccoglie 30 Marziani.

Cooperativo: I giocatori devono raccogliere un segnalino di Carburante, uno Fertilizzante e uno di Dinamite e metterli sulla Nave Madre prima che l'ultimo Marziano sia messo in gioco sul tavolo.

Preparazione Gioco Competitivo:

- Si sceglie a caso un giocatore che farà da mazziere. Il mazziere rimuove la tessera **Casa (House)** dal mazzo Mappa e lo piazza al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie la sua pedina e la mette sul quadrato casa della tessera. (Guarda la X nell'illustrazione della prossima pagina). Quindi il mazziere mischia il resto del mazzo Mappa e lo piazza sul tavolo a portata di tutti i giocatori.
- Il mazziere mischia il mazzo Evento e il mazzo Marziano insieme, e distribuisce 3 carte a ciascun giocatore. Poi mette il mazzo Evento/Marziano a portata di tutti i giocatori.
- Ciascun giocatore riceve tre segnalino Vita e tre segnalino Proiettile.
- Piazza tutti i gettoni oggetto a faccia in giù e li mischia ponendoli da parte.
- Piazza i gettoni **Cerchi nel Grano (Crop Circle)** e il segnalino Nave Madre a faccia in giù e li mischia ponendoli da parte.

Preparazione Gioco Cooperativo.

- Si sceglie a caso un giocatore che farà da mazziere. Il mazziere rimuove la tessera **Casa (House)** dal mazzo Mappa e lo piazza al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie la sua pedina e la mette sul quadrato casa della tessera. (Guarda la X nell'illustrazione della prossima pagina). Quindi il mazziere mischia il resto del mazzo Mappa e lo piazza sul tavolo a portata di tutti i giocatori.
- Il mazziere mischia il mazzo Evento e da tre carte a ciascun giocatore. Poi mette il mazzo Evento a portata di tutti i giocatori.
- Ciascun giocatore riceve tre segnalino Vita e tre segnalino Proiettile.
- Il mazziere mischia il mazzo Marziano e lo pone davanti a se in modo che possa pescarle quando è necessario.
- Piazza tre per dei gettoni Carburante, Fertilizzante e Dinamite a faccia in giù e li mischia ponendoli da parte.
- Piazza i restanti segnalini oggetto nella scatola.
- Piazza i gettoni Cerchi nel Grano e il segnalino Nave Madre a faccia in giù e li mischia ponendoli da parte.

GETTONI MARZIANI



CERCHI NEL GRANO
(CROP CIRCLE)



NAVE MADRE
(MOTHER SHIP)



DINAMITE
(DYNAMITE)



CARBURANTE
(FUEL)



FERTILIZZANTE
(FERTILIZER)

GETTONI OGGETTO

Sequenza del Turno

Durante un turno i giocatori devono effettuare le seguenti fasi in ordine:

1. Pesca una tessera dal mazzo Mappa e la piazza sul tavolo.
2. Combatti qualunque Marziano nel tuo attuale spazio (Vedere la sezione Regole di Combattimento).
3. Pesca fino a tre carte Evento, se ne hai meno di tre.
4. Fa un tiro di movimento. (Vedere la sezione Regole di movimento).
5. Muove fino ad un numero di spazi indicato dal tiro del dado più il numero di segnalini Vita che attualmente possiedi. Questo numero non cambia durante il movimento (che si guadagna o perde segnalini Vita). Tu ti devi fermare per combattere in ogni spazio occupato da Marziani. Puoi continuare il movimento dopo aver sconfitto un Marziano fino al totale del movimento.
6. Dopo aver mosso tira un dado da 6 facce. Tu devi muovere quel numero di Marziani, di uno spazio ciascuno se possibile.
7. Piazza un Marziano su ogni segnalino Cerchio nel Grano che non ne ha già uno sopra. Quando il segnalino Nave Madre è rivelato posiziona un segnalino su ogni tessera con un segnalino Cerchio nel Grano. Questo si deve fare in ciascun turno fino a quando tutti gli spazi legali sulle tessere sono occupati e continua ogni volta uno spazio si svuota. Si applicano le normali regole di piazzamento.
8. Alla fine del turno, tu puoi scartare una carta Evento dalla tua mano. Il gioco continua in senso orario in torno al tavolo.

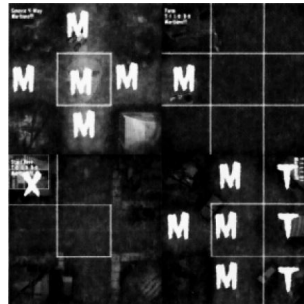
Piazzare Tessere.

Queste sono alcune regole che i giocatori devono seguire quando piazzano tessere.

- Le tessere possono essere ruotate a piacimento ma devono essere sempre piazzate legalmente ovvero tutte le strade devono essere connesse e non è possibile chiudere una strada piazzandoci davanti un edificio.
- Quando giochi una tessera con edificio immediatamente pesca segnalini Proiettile (Bullet) e Vita indicati (Life) e gettoni Oggetto. I gettoni vanno piazzati a faccia in giù dentro uno spazio edificio e non in uno spazio strada. Solo un gettone può essere posizionato su uno spazio (guarda le “T” nella seguente immagine) e vi rimane fino a quando non viene raccolto. Piazza un Marziano su ogni spazio strada della tessera appena piazzata. I Marziani non possono essere messi su spazi degli edifici.
- Se un giocatore piazza una tessera e chiude ogni altra possibilità di espansione della mappa (ovvero non è più possibile piazzare legalmente altre tessere), il giocatore perde il resto del turno e la partita prosegue con il giocatore successivo.

Il gioco continua fino a quando un giocatore colleziona 30 Marziani. Nel gioco cooperativo i giocatori perdono se non è Stato piazzato il gettone Nave Madre e non possono esser piazzate altre tessere.

- Quando una tessera senza edifici con nome è piazzata, mettila in gioco con un numero di Marziani pari al suo numero di spazi strada. Un Marziano per quadrato (Guarda le M nell'illustrazione).
- Le tessere **Fattoria (Farm)** si piazzano come tessere con quattro strade. Queste tessere sono accessibili come se avessero 4 Vie. Anche se entrano in gioco con solo un marziano su di loro è possibile piazzare marziani su tutti e nove gli spazi.
- Quando il mazzo (oppure i mazzi) delle tessere si esaurisce, i giocatori saltano questa fase e proseguono il loro turno giocando le fasi restanti.
- Se una tessera non è piazzabile in alcun modo, viene semplicemente scartata e il giocatore prosegue il suo turno normalmente.



Regole del Movimento del giocatore

- Il massimo numero di caselle che un giocatore può percorrere è pari al tiro di un dado a sei facce più il numero di segnalini Vita che ha nel momento in cui tira il dado: 1 mossa = 1 quadrato.
- Non è consentito muoversi in diagonale. È ammesso percorrere oppure sostare su una casella già occupata da un altro giocatore.
- Il giocatore può anche decidere di muovere di un numero minore di caselle oppure decidere di non muovere affatto. Il giocatore può muovere solo su strade o edifici con un nome.
- Quando un giocatore raggiunge con la propria pedina una casella contenente un Alieno, deve fermarsi per combatterlo. Guarda la sezione regole di combattimento per i dettagli. Una volta ucciso il giocatore può proseguire il movimento.
- Se un giocatore raggiunge una casella contenente un segnalino (vita o munizione) o gettone oggetto può raccoglielo a patto che la casella non contenga un Alieno. Se raccoglie un oggetto doppione (che già possiede) lo rimette a faccia in giù nello stesso quadrato dove si trova.
- Un giocatore può raccogliere un massimo di 5 segnalini vita e 5 segnalini Proiettile.
- Marziani e giocatori possono muovere su un quadrato attraversando una linea bianca. Se quando muove un giocatore non incrocia una linea bianca, il movimento è illegale eccetto quando muove su una nuova tessera usando uno spazio strada.
- Il movimento può essere alterato dagli effetti di certe carte Evento e se un giocatore viene spostato durante il movimento (da una carta Evento giocata da un avversario), se dispone di altri punti, può continuare il movimento. Quando per gli effetti di una carta il movimento di un giocatore è raddoppiato, si moltiplica per due l'intero movimento ma eventuali bonus devono essere aggiunti dopo.

Regole di Combattimento

- Se all'inizio del turno la pedina del giocatore si trova in una casella contenente un Marziano o se durante il movimento si trova su uno spazio occupato da un Marziano ne consegue un combattimento.
- Il combattimento si risolve tirando un dado a sei facce. Se tiri un 4, 5 o 6, tu vinci e aggiungi il Marziano alla tua collezione; se tiri un 1, 2 o 3, tu perdi e devi scegliere se perdere un segnalino Vita o spendere segnalini Proiettile fino a raggiungere il punteggio minimo di 4. Ogni proiettile aumenta il punteggio di 1.
- Il combattimento continua fino a quando il giocatore vince o fino a quando finisce i segnalini Vita. Un giocatore non può mai volontariamente lasciare un combattimento.
- Morte di un giocatore: Quando un giocatore finisce i segnalini Vita, termina il movimento e la sua pedina viene messa nello spazio Casa. Inoltre perde il resto del movimento, perde la metà per eccesso dei Marziani nella sua collezione, qualunque gettone oggetto e carta che ha in gioco. Il resto del turno continua normalmente (movimento dei marziani e scarto di una carta). I gettoni oggetto, da lui posseduti, sono riposizionati tutti separatamente in edifici differenti tra i più vicini al quadrato dove è morto.
- Quando un giocatore muore ricomincia con 3 segnalini Proiettile e 3 Vita.
- Se il giocatore uccide un Marziano, questo viene aggiunto al proprio bottino di guerra e se un giocatore raggiunge il numero prefissato per vincere, la partita termina immediatamente. Gli zombie uccisi da ciascun giocatore sono visibili.

Regole mazzo Marziano

- Regole valide solo nel gioco Cooperativo nel gioco Competitivo le carte marziano sono considerate carte evento.
- Quando un giocatore muove sullo spazio con un'Icona Marziano, pesca una carta dal mazzo Marziano ed applica gli effetti immediatamente. Si scarta dopo che si sono completati gli effetti.
 - Se gli effetti della carta persistono oltre il turno del giocatore, lascia la carta davanti ad esso per iroccardarne gli effetti e la loro durata.
 - Quando giochi in modo Cooperativo, le carte Marziano non possono essere mai tenute nella mano di un giocatore.
 - Quando una carta Marziano è rilevata è considerata giocata dal giocatore attivo.

ICONA MARZIANO



Regole mazzo Evento

- Le carte Evento/Marziano possono essere giocate in qualsiasi momento almeno che la carta non indichi diversamente.
- Tu puoi giocare solo una carta evento durante un turno. turno (dall'inizio del proprio turno fino all'inizio del proprio turno successivo).
- Ogni giocatore può avere in mano al massimo tre carte Evento.
- Un giocatore può scartare una carta Evento soltanto alla fine del proprio turno. Scartare una carta indica la fine del turno e non si può fare nessuna azione dopo averla scartata.
- Quando si esaurisce il mazzo delle carte Evento, gli scarti vengono mescolati e si forma un nuovo mazzo.
- Le carte giocate e piazzate scoperte sul tavolo non rientrano nel limite delle carte in mano e usarne gli effetti non conta come giocarle

Movimento dei Marziani

- Alla fine del turno si tira un dado a sei facce e quel numero di Marziani viene mosso di uno spazio se possibile.
- I Marziani non muovono diagonalmente, ma possono muovere dentro e fuori dagli edifici.
- Su ciascun spazio può esserci un solo Marziano per volta.
- Gli spazi che contengono un Marziano possono contenere un Oggetto, Vita o Proiettile ma. Se il marziano si muove essi non si spostano.

Gettoni Marziani

- Quando una tessera Fattoria è aggiunta al tavolo, piazza un gettone Marziano (Cerchi nel Grano o Nave Madre) al centro della tessera e piazza un Marziano su di esso.
- Quando un giocatore arriva sul gettone deve uccidere il Marziano che si trova sopra per girare il gettone a faccia in su.
- Alla fine del turno di ciascun giocatore se non ci sono Marziani sopra ai gettoni Marziano (sia a faccia in su che in giù), piazzaci sopra un Marziano.
- Quando è rilevata la Nave Madre piazza un Marziano su di essa. Fai la stessa cosa alla fine di ciascun turno fino a quando tutti gli spazi legali sulla tessera sono occupati e continua ogni volta c'è uno spazio vuoto. Le regole di piazzamento si applicano normalmente.

Regole aggiuntive e chiarimenti:

- Ciascun giocatore può avere solo una copia per ciascuna arma in gioco e può solo usare un'arma durante il combattimento.
- Non si può attaccare nessun altro giocatore senza l'effetto delle carte.
- Non si può nascondere il numero di Marziani uccisi o gli oggetti posseduti.
- Nel gioco cooperativo i Marziani uccisi vengono rimossi dal gioco (dentro la scatola) e non messi nella riserva disponibile.

Chiarimenti

- **Edificio con nome** - Named Building – (tessera senza dicitura "Generic" o "Non-name" – senza nome):
- **Martial Law e Teleportation** - Legge marziale e Teletrasporto: (regola della casa) tratta la tessera Farm - Fattoria come un edificio con nome.
- **How to Cook Humans** - Come cucinare gli umani: (regola della casa) se necessario, i gettoni Carburante possono condividere un "quadrato" con segnalini già presenti.
- **Searchlight** - Faro: non può essere usato se darà doppioni dei gettoni Oggetto.
- **Nuclear Capability** - Capacità nucleare: la tessera al bordo tavolo è una che non è circondata da altre tessere nella configurazione attuale.

Mazzo Marziani

| | |
|---|---|
| Big Eyes. Small Mouth | Grandi occhi. Piccola bocca. Fino all'inizio del prossimo turno del giocatore attivo, ciascun giocatore, può giocare una carta addizionale. |
| Bright Lights | Luci brillanti. Guarda uno dei gettoni Marziano sul tavolo. |
| Faked Crop Circles | Falsi cerchi nel Grano. Scambia due gettoni Cerchi nel Grano. I gettoni possono essere indipendentemente sia a faccia in su che a faccia in giù. |
| Green Slime | Melma verde. Tutti i giocatori devono scartare tutte le carte nella loro mano e ripescare lo stesso numero di carte scartate compresa questa. |
| How to cook Humans | Come cucinare gli Umani. Nel gioco cooperativo tutti i gettoni Carburante in gioco sono piazzati in nelle Stazioni di Servizio (Gas Station). Nel gioco competitivo, il giocatore bersaglio piazza i suoi gettoni Carburante nelle Stazioni di Servizio. |
| Landing Party | Atterraggio. Ciascun giocatore può prendere un arma dal mazzo Evento. Sceglie il giocatore di turno per primo. |
| Levitation | Levitazione. Nessun giocatore può muovere fino all'inizio del prossimo turno del giocatore attivo. |
| Mass Hysteria | Isteria di massa. Metti un Marziano su ciascuna tessera che non ne contiene nessuno. Piazza un massimo di 5 marziani. |
| Memory Drain | Assorbi memoria. Nel gioco cooperativo un giocatore a caso scarta tutti i suoi oggetti che ha in gioco. Nel gioco competitivo il giocatore bersaglio scarta tutti i suoi oggetti che ha in gioco. |
| Pod People | Ultracorpi. Piazza un Marziano su ciascun quadrato con ciascun giocatore se non vi sono Marziani su di essi. |
| Stupid Humans! | Stupidi Umani. Tutti i tiri di dado sono diminuiti di uno fino all'inizio del prossimo turno del giocatore attivo. |
| The end of the world as we know it | La fine del mondo come lo conosciamo. Nessuna tessera viene pescata fino all'inizio del prossimo turno del giocatore attivo. |
| This is nothing like the video game! | Questo non è per niente come il videogioco! Nel gioco cooperativo tutti i giocatori scartano 3 segnalini Vita e 3 Proiettile se ne hanno di più. Nel gioco competitivo il giocatore bersaglio scarta 3 segnalini Vita e 3 Proiettile. |
| Tractor Beam | Raggio traente. Nel gioco cooperativo un giocatore casuale deve riposizionarsi nella casella iniziale. Nel gioco competitivo il giocatore bersaglio è mosso dal suo attuale spazio su una qualunque strada o edificio legale sul tavolo. |
| We come in peace | Noi veniamo in pace. Ogni giocatore perde un segnalino Vita. |

Mazzo Evento

| | |
|--|---|
| Agent XXXX (Classified) | Agente XXXX (Classificato). Tutti i giocatori aggiungono un Proiettile alla loro collezione. |
| Candy | Dolci. Scegli una tessera. Tutti o alcuni Marziani (a tua scelta) sono mossi su spazi legali di una tessera adiacente. |
| Four – sided Dice | Dado a quattro facce. Arma: Gioca questa carta davanti a te e mettilci sopra tre pedine Proiettile. Scarta questa carta per prevenire che qualunque Marziano muova verso di te fino all'inizio del tuo prossimo turno. |
| Get off my land! | Fuori dalla mia terra! Questo non è per niente come il videogioco! Bersaglia una tessera. Tutti i Marziani su di essa sono rimossi dal gioco. |
| Homeband Security | Sicurezza Nazionale. Nessun Marziano può muovere fino alla fine del tuo prossimo turno. |
| It's GO Time! | E' il tempo di ANDARE! Gioca questa carta durante il tuo turno. Fai un altro turno addizionale dopo questo. |
| Martial Law | Legge Marziale. Quando questa carta è giocata tutti i giocatori vengono spostati nell'edificio più vicino. |
| MP3 Player | Letto MP3. Arma: Gioca questa carta davanti a te. Scarta questa carta per cancellare la carta "Memory Drain". |
| Nuclear Capabilities | Capacità Nucleare. Scarta una tessera senza un edificio con nome dal bordo del tavolo. Colleziona ogni Marziano su di essa. |
| Presidential Address | Discorso Presidenziale. Gioca questa carta per rimuovere un marziano da ciascuna tessera fino al massimo di 5 Marziani possono essere rimossi |
| Searchlight | Faro. Arma: Gioca questa carta davanti a te. Scarta per scambiare un tuo gettone Oggetto con quello che tu scegli di un altro giocatore o con quello all'interno di un edificio. |
| Shotgun | Fucile a pompa Arma: Gioca questa carta davanti a te e mettilci sopra tre pedine Proiettile. Scarta un Proiettile ogni volta per i prossimi tre combattimenti per sommare 1 al tiro del dado. Scarta questa carta dopo che l'ultimo proiettile è stato usato. |
| Signal Jammer | Disturbatore di segnale. Arma: Gioca questa carta davanti a te. Scarta questa carta per prevenire per prevenire gli attacchi dei Marziani fino a fine turno. Anche tu puoi non attaccarli. |
| Take her instead! | Prendila al mio posto. Quando tu stai per essere il bersaglio di "Tractor Beam" gioca questa carta su un altro giocatore invece che te. |
| Teleported | Teletrasporto. Gioca questa carta dalla tua mano per spostare la tua pedina su un qualunque quadrato legale di qualunque tessera. |
| There is no way we can lose! | Non c'è modo di perdere! Gioca questa carta per raddoppiare il tuo movimento questo turno. |
| This is not happening | Questo non sta succedendo. Nel gioco cooperativo quando una carta è pescata dal mazzo Marziano gioca questa carta per rimpiazzarla con una nuova carta. Nel gioco competitivo quando un giocatore gioca una carta Marziano contro di te cancella quella carta. |
| This is not the human you are looking for | Questo non è l'umano che state cercando. Gioca questa carta per negare gli effetti di una carta Evento o Marziano giocata che bersaglia la tua pedina. Essa può bersagliare un'altra pedina. |
| Wait! I've played this game before! | Aspetta! Io ho già giocato a questo gioco. Incrementa tutti i tuoi tiri di dado fino alla fine del turno. |
| You are making me very - very angry! | Tu mi stai facendo veramente - veramente arrabbiare. Gioca questa carta per poter giocare immediatamente usare tutte le carte nella tua mano. |