

Em Mind Invaders, todos assumem o papel de alienígenas invasores de mentes que disputam o controle de líderes mundiais e a recuperação de artefatos tecnológicos. Quem coletar um certo número de artefatos ganha a partida, porém entre os jogadores existe um humano infiltrado que pode conseguir alcançar seu objetivo primeiro!

COMPONENTES

- 72 cartas (56 x 87 mm)
- 5 cartas de Personagem
- 20 cartas de Força (4 por jogador em 5 cores)
- 5 cartas de Iniciativa
- 13 cartas de Líder
- 8 cartas de Agente
- 20 cartas de Recurso
- 1 carta de apoio (player aid)

VISÃO GERAL

Durante a partida, os jogadores revelam cartas de Força para decidir quem vence cada confronto. Os melhores colocados tem prioridade para escolher as valiosas cartas de **Líder**, **Agente** e **Recurso**. Atenção, pois as cartas podem

ter mais de um símbolo que pode ajudar ou atrapalhar sua estratégia!



OBJETIVO

Ser o **primeiro** a alcançar uma condição de vitória antes que seja eliminado.

Alienígena	
Vitória	4 cartas com ou 4 cartas com ou se Desmascarar Humano
Eliminação	3 cartas com ou 3 cartas com
Humano	
Vitória	4 cartas com ou 4 cartas com
Eliminação	3 cartas com

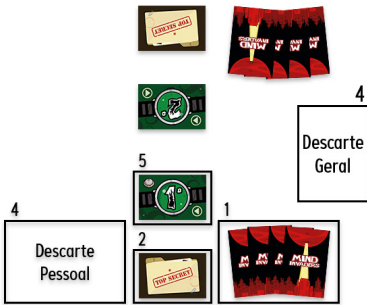
PREPARAÇÃO

1. Cada jogador recebe as quatro cartas de Força (valores de 1 a 4) de uma cor à sua escolha.

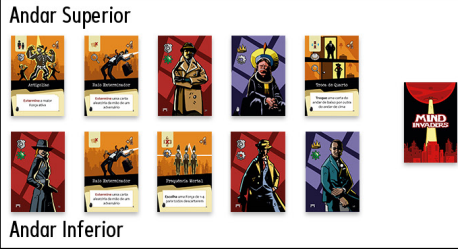


2. As cartas de Personagem são sorteadas e distribuídas, uma por jogador. **Partidas com 2-4 jogadores:** 1 Alienígena é excluído antes da distribuição. As cartas não utilizadas voltam para a caixa. Os jogadores devem manter seus Personagens em segredo até indicação em contrário.

3. Todas as cartas de **Líder**, **Agente** e **Recurso** são embaralhadas juntas, formando o monte de compra. Em seguida, são reveladas cartas do topo desse monte para formar duas fileiras. Estas representam os andares do Grand Hotel, e cada uma deve ter uma quantidade de cartas igual ao **número de jogadores + 1**.



3



4. Separam-se áreas na mesa para os descartes individuais dos jogadores e o descarte geral.

5. Determina-se quem será o primeiro a jogar. Esse participante recebe a carta de Iniciativa "1ª", com o **lado verde** para cima. Os demais recebem as cartas de Iniciativa restantes, também com o lado verde pra cima em ordem crescente (2ª, 3ª etc.) e no sentido horário a partir do primeiro jogador. As cartas de Iniciativa não utilizadas voltam para a caixa.



FLUXO DE PARTIDA

Os jogadores travam **disputas** pelas cartas no **andar inferior** do hotel em diferentes **rodadas** até que um dos gatilhos de fim de jogo seja disparado.

DISPUTA

A disputa é quando os jogadores devem alternadamente, baixar cartas na mesa, resolvê-las, até que todos decidam parar.

Fase I - Bloqueio: O jogador com a carta de iniciativa 1 deve bloquear uma carta do andar inferior (virar seu verso para cima, ou colocar um token sobre ela). Não poderá ser coletada nem será alvo de Recursos.

Fase II - Forças Ocultas: Conforme a ordem de iniciativa, cada jogador na sua vez seleciona uma ou mais cartas de sua mão para baixar fechada(s) na mesa (Força ou Recurso). Quando essa fase acontece pela primeira vez numa disputa, pelo menos uma das cartas deve ser de Força.

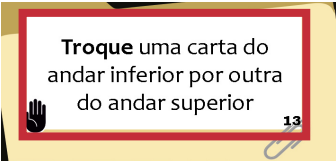
Importante: Uma carta de Recurso só pode ser baixada se estiver acompanhada de alguma carta de Força, OU se existir uma carta de Força já ativa baixada anteriormente.

Dica: Use suas cartas de Força com sabedoria, pois elas só retornarão pra sua mão quando **TODOS** jogadores tiverem usado **TODAS** as suas cartas de Força também.

Fase III - Revelar Forças: Conforme a ordem de iniciativa, cada jogador na sua vez revela sua(s) carta(s) baixadas e na

sequência que preferir pode:

- usar um para desbloquear uma carta do andar inferior e bloquear outra nesse mesmo andar. (opcional)
- usar o efeito e o bônus de Força de uma ou mais cartas de Recurso. Os efeitos dos Recursos **devem ser feitos obrigatoriamente**, caso seja possível.



Além de usar o efeito da carta de Recurso, o jogador deve mantê-la visível na mesa até a **Coleta**, para aproveitar o bônus de Força.

Fase IV - Manter ou Intensificar Força: Conforme a ordem de iniciativa, cada jogador **na sua vez** decide-se por

Manter Força (parar) - O jogador vira a carta de iniciativa para o lado **vermelho** , e não baixará mais cartas até o fim daquela disputa.

Intensificar Força (continuar) - O jogador continua com a carta de iniciativa do lado **verde** e repete as fases II, III e IV até que todos os jogadores decidam manter sua Força.

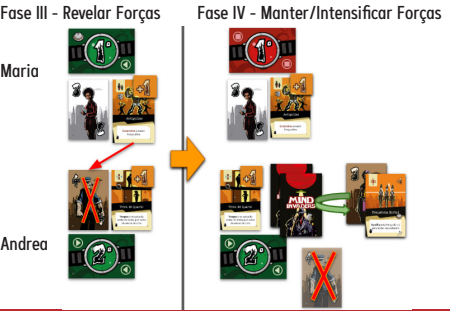
Exemplo: Maria: Iniciativa 1, revelou Força 3, e Antigolias (força total 4);

Andrea: Iniciativa 2, revelou Força 4 e Troca de Quarto (força total 5).

Seguindo a Iniciativa, a Antigolias de Maria é resolvida, destruindo a Força 4 de Andrea, deixando-a com força 1. Andrea, na sua vez, resolve a Troca de Quarto, mesmo sem a carta de Força.

Maria decide Manter Força (virando para vermelho), mas Andrea decide Intensificar Força (mantendo verde).

Andrea precisa baixar pelo menos 1 carta de Força caso queira utilizar outra carta de Recurso, pois cartas de Recurso só podem ser baixadas junto com alguma de Força, ou caso haja uma carta de Força já baixada na mesa.



Quando todos os jogadores estiverem com a carta de iniciativa do lado vermelho, ou seja, optaram por manter sua Força, siga para a Coleta de cartas.

COLETA

O jogador com maior Força na disputa é o primeiro a coletar uma carta do andar inferior, seguido pelos demais em ordem decrescente. Em caso de empate, siga a ordem das cartas de iniciativa.

Lembrete: cartas coletadas com o ícone no canto inferior esquerdo vão para a mão dos jogadores, enquanto cartas com ícone permanecem abertas na mesa diante de quem as coletou.

Após um jogador coletar uma carta, se esta acionar uma condição de vitória ou eliminação isso acontece antes mesmo que do próximo jogador coletar uma carta.

Da mesma forma, caso um jogador colete uma carta que possibilite a investigação, também poderá efetuá-la imediatamente, caso queira.

Investigação

A qualquer momento, **descarte quatro** cartas com o símbolo "lupa" e escolha um jogador para revelar a carta de personagem dele. Se ele for **Humano**, será **desmascarado** e você **vence** a partida. Se ele for **Alienígena**, nada acontece.

LIMPEZA

Encerrada a coleta, cada jogador **descarta** todas as suas cartas de **Força ativa** em seu **descarte individual**. (Cartas de Recurso usadas como bônus de Força vão para o **descarte geral**)

As cartas restantes no **andar inferior** vão para o **descarte geral**.

Em seguida, desloque as cartas do **andar superior para o inferior**.

Revele cartas do monte para preencher novamente o andar superior

Por fim, cada jogador vira sua iniciativa para o lado verde, e a entrega para o jogador à sua esquerda.

No final desta fase, caso **NENHUM** jogador tenha cartas de Força na mão, **TODOS os jogadores compram de volta todas suas cartas de Força de seus respectivos descartes individuais. Caso contrário, participarão da próxima disputa APENAS os jogadores que ainda possuem cartas de Força na mão.**

Inicie uma nova disputa.

FIM DE JOGO

A partida termina com a vitória súbita de um jogador quando:

- ele reúne na mesa e/ou na mão as cartas necessárias

para cumprir a **condição de vitória** informada em sua carta de Personagem;

- um Alienígena Desmascara um Humano (vide quadro Investigação);

- se todos os outros jogadores forem eliminados.

Caso um jogador compre uma carta que cause, ao mesmo tempo, a vitória E a eliminação, **este jogador é eliminado**.

Em caso de Eliminação, as cartas de Força desse jogador voltam para a caixa, enquanto as demais (mão e mesa) vão para o **descarte geral**. A maior carta de Iniciativa também é devolvida à caixa.

O número de cartas que compõem cada andar do hotel será modificado na próxima fase de limpeza. O número de cartas em cada andar passa a ser a **quantidade de jogadores não eliminados +1**.

EXPLICAÇÃO DAS CARTAS

	Remova uma carta com símbolo de qualquer jogador (inclusive de si mesmo), e coloque-a no descarte geral.
	Devolva para sua mão até 2 cartas de Força atualmente no seu descarte individual.

	Remova uma carta com símbolo de qualquer jogador (inclusive de si mesmo), e coloque-a no descarte geral.
	Remova a carta de maior valor de Força ativa para o descarte individual do respectivo jogador. Em caso de empate, Remova todas as cartas de maior valor, e coloque-as nos respectivos descartes individuais. Os recursos continuam na mesa contando como Força e são resolvidos normalmente quando chegar a vez.
	Escolha um número de 1 a 4, cada jogador com uma carta de Força com esse valor na mão deve enviá-la para seu descarte individual.
	Escolha um adversário e descarte aleatoriamente uma carta da mão dele. Se for uma carta de Força, envie-a para o descarte individual do dono. Caso contrário, envie-a para o descarte geral.
	Se houver uma carta com o símbolo no andar superior do hotel, colete-a imediatamente. Em seguida, complete o andar com a carta do topo do monte de compra.
	Troque uma carta do inferior do hotel (desde que não esteja bloqueada pelo Disco Voador) por uma do andar superior.

No momento da coleta, o jogador com o **MENOR total de Força** escolhe a primeira carta, seguido pelo segundo menor, e assim por diante. Em caso de empate, o jogador com a **MAIOR** carta de **iniciativa** escolhe primeiro.

Ficou com alguma dúvida?
Acesse o QR Code:

CRÉDITOS
Game Design: Nordan Manz
Game Develop: Thiago Castro, André Ruz, Andrea Bombonato, Fernando Celso Jr.
Arte e Ilustração: Nordan Manz
Design Gráfico: Nordan Manz
Redação: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Diagramação: Marcel Lambertini, João Luciano, Fernando Celso Jr.
Revisão: Igor Raposo, Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz
Playtests: Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Ana Barretta, João Luciano, Larissa Lima, Cassiano, Tharik, Pietra, Matheus, Valéria e De Paula, Otaviano Barneschi, Joka Jr
Agradecimentos: Ian, Iris, Miguel, Jhonny e Zenaide

