

A.E.R.O.

← AGENTES ESPACIAIS DE RESGATE ORBITAL →

CAÇADA AO MELECA!

Um jogo do universo de

ASTRONAUTAS

FICHA TÉCNICA

Autores: Inka e Markus Brand

Arte e Design Gráfico: Renato Faccini

Tradução: Romir Paulino

Revisão: Leandro Nunes

Um jogo para 2 a 4 jogadores

A partir de 8 anos

Duração: 15min

A gangue do **Meleca** está a solta, aterrorizando os planetas de nossa galáxia! Apenas um grupo qualificado poderia dar um basta nesse grupo de malfeitores, o **A.E.R.O.** (Agentes Espaciais de Resgate Orbital). Nossos heróis precisarão capturar cada membro desta terrível gangue e seu principal mentor, o Meleca! Mas cuidado, não será uma tarefa simples!

A.E.R.O. é um jogo de **dados** onde os jogadores precisam buscar o melhor resultado possível a cada turno, combinando a **maior quantidade** de vilões e o **maior resultado** numérico possível. *Quem será o agente mais eficiente?*



CONTEÚDO

4 dados de bandidos

4 dados numerados

24 marcadores de bandidos – 6 de cada tipo

7 peças de planetas (para usar no jogo Astronautas)

1 Livro de regras

OBJETIVO DO JOGO

Acumular a **maior quantidade de pontos** após seis rodadas!

ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

Destaque cuidadosamente os **marcadores de bandidos** e **peças de planetas** de suas molduras.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Você precisará de **papel e caneta** para anotar os pontos. Cada jogador recebe **6 marcadores de bandido**, um de cada tipo diferente. Estes marcadores são posicionados na frente do jogador, com o **lado colorido para cima** (significa que os bandidos não estão presos ainda).

O JOGO COMEÇA

A **ordem de jogo** é realizada no sentido **horário** e a partida completa possui **seis rodadas**.

O jogador mais novo é o jogador inicial e rola **todos** os oito dados.

O objetivo é conseguir o valor **mais alto** na rolagem dos dados. Este valor é calculado pela quantidade do bandido avaliado, multiplicada pelo **menor** valor dos dados numerados. A escolha de qual bandido será avaliado é feita pelo jogador, ao **final** de sua rolagem.

IMPORTANTE: Ao final de cada turno é **obrigatório** que todo os jogadores escolham um dos seis bandidos para pontuar. A escolha é individual, e cada bandido só será pontuado uma única vez por partida.

COMO SÃO ROLADOS OS DADOS?

O jogador da vez deve separar pelo menos um dado após cada rolagem, que será usado na contabilização dos pontos, ao final de sua jogada.

O jogador pode separar quantos dados quiser, independentemente de serem dados de bandidos ou numéricos e de seus resultados. Dados separados não podem ser rolados novamente.

EXEMPLO

- 1 Letícia faz sua primeira rolagem:
- 2 Ela separa os dois dados que mostram o Mosca e os dois resultados 5. Ainda restam quatro dados, e ela decide continuar rolando.
- 3 Ela rola os quatro dados e então separa apenas o de resultado 4. Os outros resultados não a interessam e, portanto, ela rola os demais dados novamente.
- 4 Letícia separa o Mosca e rola os dois dados restantes novamente.
- 5 Ela separa o dado numérico de valor 5 e rola novamente seu último dado, resultando em Palhaço Lixeira, resultado este que ela é obrigada a utilizar junto de seus demais dados.

PONTUAÇÃO ("PRISÃO")



Ao final de seu turno, o jogador deve selecionar um dos bandidos disponíveis (ou seja, bandidos que ele tenha selecionado no dado naquele turno e que não tenham sido pontuados ainda) e **multiplicar** sua quantidade (1 a 4) pelo **menor** resultado entre seus quatro dados numerados.

EXEMPLO

O resultado da rolagem de Letícia foi:



Ela escolhe **pontuar** ("prender") o Mosca. Desta forma, ela multiplica a quantidade de Moscas disponíveis (**3**) pelo seu menor resultado dentre os dados numéricos (**4**):

$$3 \text{ Mosca} \times 4 = 12 \text{ pontos}$$

Os pontos do jogador são anotados e ele deve virar seu marcador correspondente ao bandido que acaba de ser avaliado para o lado **preto e branco** com as barras, indicando que aquele bandido está preso (e, portanto, não pode ser mais pontuado por este jogador nesta partida).

IMPORTANTE: Pode acontecer de um jogador, no final de sua rolagem, não possuir nenhum bandido disponível para ser pontuado ("preso"). Neste caso, o jogador irá virar um marcador de bandido ainda não pontuado e anotar 0 pontos.

Em seguida, o próximo jogador em sentido horário tem a vez. Ele rola todos os oito dados...

A PRISÃO DO MELECA!



Nos quatro dados numerados existem, além dos valores, **OLHOS VERMELHOS**.



Se, ao final da rolagem, os dados numerados mostrarem tanto valores quanto olhos, cada olho conta como um **resultado 1**. Nesta situação, a quantidade de bandidos

será **multiplicada por 1** ao final do turno. Se, ao final da rolagem, os dados numerados mostrarem **4 olhos**, então o Meleca foi preso e os olhos passam a valer 7 ao invés de 1. Nesta situação, a quantidade de bandidos será **multiplicada por 7**.

FINAL DO JOGO



O jogo termina ao final da **sexta** rodada, quando todos os jogadores tiverem todos os seus **marcadores de bandidos** virados para o lado "Preso". A pontuação de cada jogador é totalizada. **O jogador com mais pontos é o ganhador!**

Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



Contém 7 peças
Promo para o jogo
ASTRONAUTAS

