

ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET



MIGUEL COIMBRA - ALEXANDRE DE LA SERNA



ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET

A game by Serge Laget & Bruno Faidutti
2 - 4 players - 30-45 minutes

After a few moments, you come to your senses. The nausea and splitting headache are now familiar, as is the smell of the cryostasis coolant that just was drained from your Pod. Around you, other crew members are awakening.

But wait... what is this place? This is not the Waking Room of the ship you were put to sleep! What happened? Could it be that our transport was hijacked by organ traffickers and our cryotubes stored here?

As the rest of the humans awaken, the central computer broadcasts a message on the P.A. system: "Station Argo central systems. Xeno presence detected. All personnel proceed immediately to Escape Pods." The lights change colour to further stress the emergency.

First, the location change, now Aliens? What the...

- "Chief, where are we?"

Your team is awake, and reporting to you.

- "Don't know, don't care. You heard this. Let's find the Escape Pods and leave this place, stat!"

In Argo, each player controls a team of Astronauts. The goal of the game is to find the Escape Pods and save a maximum of your Astronauts. However the players also control the Aliens, and the seats in the Escape Pods are limited, so unpleasant things will happen. Players earn points by placing their Astronauts in Pods that leave the station and by killing other Astronauts with the Aliens.

Last but not least, Aliens also get points each time a human dies, and if the players use them too aggressively against each other the Aliens might win the game against all human players.

COMPONENTS:

- 31 Module tiles (including a large Waking Room tile)
- 6 Escape Pod tiles
- 3 Difficulty level tokens
- 4 x 5 Plastic Astronaut figures: Grunt, Robot, Explorer, Pilot, Chief
- 5 Aliens plastic figures
- 2 Player aids
- 1 Score Track
- 4 Player score markers, and 4 spare markers in case you lose one
- 4x15 Activation Tokens
- Alien Score Tracks for 2, 3 and 4 players



SERGE LAGET (L)

My name is Serge Laget. I work for the national education, keeping teachers of the first degree up to date on their knowledge. My free time is used for game design and I started that career in 1985 with 'Le Gang des Tractions Avant' Since then, many other games followed. Some are my own designs such as Mare Nostrum, others are team efforts. My favourites are Shadows over Camelot with Bruno Cathala and Ad Astra with Bruno Faidutti.

I am today especially happy to see Argo released now, with this very nice Flatlined Games version. I already worked with Miguel Coimbra for Cargo Noir and I really love his art.

BRUNO FAIDUTTI (R)

My name is Bruno Faidutti and I am also a Teacher. My first game, Baston, was released one year before Serge's.

About fifty have followed since, the most well known probably being Mascarade and Citadels, and my favourites Speed Dating and Animal Suspect, both created with Nathalie Grandperrin. I previously worked with Serge to create Castel, which I hope will soon be released, and Ad Astra.

Argo belongs to a genre I play less often, games with a lot of strategy and computing involved. This must be because of Serge's influence during the design process. I think this is my first game illustrated by Miguel Coimbra, which was long overdue.

SETTING UP THE GAME:



- (1) The Waking Room is placed on the table.
- (2) The Score Track is placed near the Waking Room tile, as well as the Alien Score Track for the number of players playing.
- (3) Select the difficulty level you want for the Aliens (Easy, Medium, Hard) and place the corresponding token to hide the first 1/2/3 spaces of the Alien Scoring track.
The Harder the level, the less aggression you can afford before the Aliens win.
- (4) Each player places a team of Astronauts in the colour of his choice in the Waking Room, and places his scoring disk on the scoring track.
- (5) Four random corridor Module tiles with no Alien symbol are placed next to the four doors of the Waking Room, each connected to the Waking Room.
- (6) The Escape Pod tiles are sorted in a face up stack, the highest point Escape Pods at the bottom of the pile and lowest at the top, and placed near the Waking Room tile. (With two players remove the two Pods marked 3+ players from the game and only use the four Pods marked 2+ players.)
- (7) The remaining Module tiles are shuffled and placed next to the Waking Room in a face down stack.
- (8) The three top tiles of the Module tiles stack are turned face up to form a display.

The image shows the setup for the score and alien score tracks. On the left, there are two vertical tracks for player scores, each with a colored scoring disk (red and green) and a red number '3' next to it. To the right is a horizontal Alien Score Track with a skull icon at the end and numbers 0, 7, 9, 11, 13, 16, 19, 22, 26. Below this are four horizontal tracks for player scores, each with a colored star icon (yellow, green, red, blue) and a target icon, and numbers 1 through 20, followed by a '+20' at the end.

The image shows a stack of seven Module tiles (labeled '7') and a stack of four Escape Pod tiles (labeled '6'). The Escape Pod tiles are numbered 2, 3, and 3+ from top to bottom. The Module tiles are numbered 8 and show various room layouts with alien symbols and hazards.

The image shows the Waking Room tile (labeled '1') which is a large octagonal room with four doors. It is surrounded by four corridor Module tiles (labeled '5') which are connected to the Waking Room.

GOAL OF THE GAME:

The goal of the game is to have more points than any other player and than the Aliens at game end. You earn points when your Astronauts leave the station with Escape Pods, by killing Aliens during the game, and by moving Aliens to kill other player's Astronauts during the game.

The Aliens earn points each time Astronauts die: Each time an Astronaut is killed, it is placed on the first leftmost available slot on the Alien score track. The current Alien score is the number on the first visible slot left. If the Alien Score track is filled completely, the game ends immediately on an Alien victory.

Use the Astronauts and Alien score tracks to keep track of scores during the game.



PLAYING THE GAME:

Play goes clockwise, starting with the last player who met an Alien. Alternatively, the player who looks most like an Alien starts.

Turn Order: On his turn, a player must perform the following phases. All these phases are mandatory.

1. Alien phase

- Move one Alien (if any Alien is present on the game board), then
- Aliens kill Astronauts (if applicable)

2. Building phase

- Add a tile to the station, then
- Add an Alien on the new tile (if applicable)

3. Action and Activation phase

Players have 2 actions that can be used to Move or Activate tiles:

- Move two different Astronauts,
- OR Move an Astronaut and Activate a Module
- OR Activate a Module and Move an Astronaut
- OR Activate two different Modules

You cannot Move the same Astronaut twice using two Move actions.

Exception: in the first turn of the game, each player can make only one action in this phase, Moving an Astronaut.

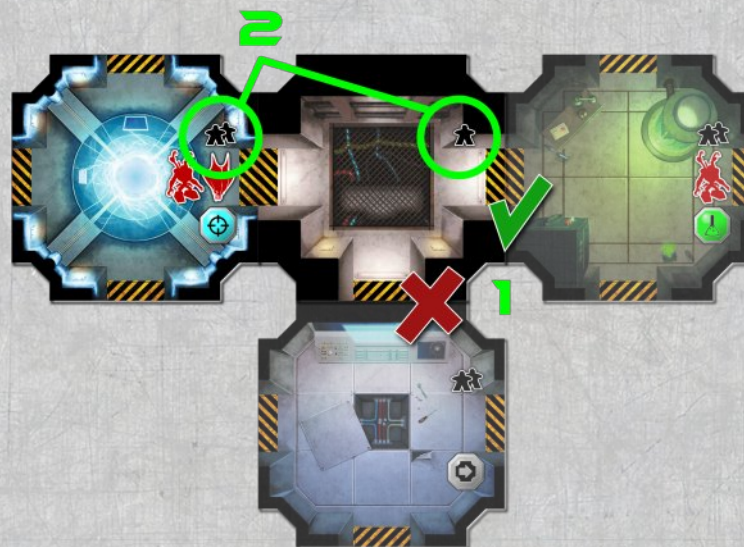
GENERAL MOVEMENT RULES:

Connections

Movement from tile to tile is only possible using the striped Yellow/black connections (1). Both tiles must have an adjacent striped yellow/black connection, you cannot traverse walls!

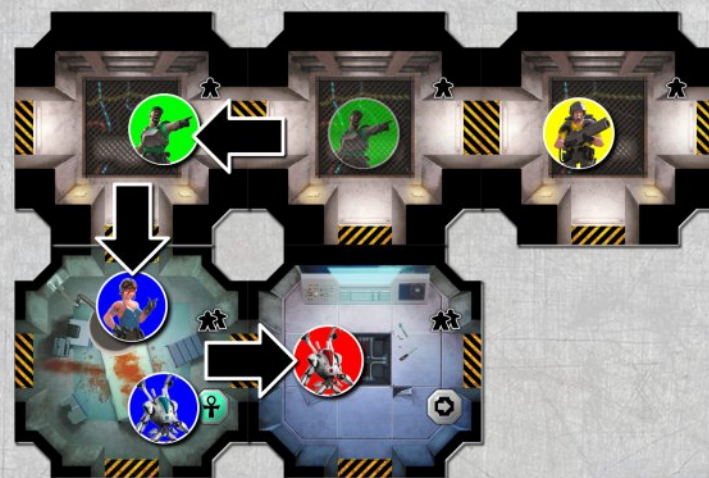
Room capacity

Each Module tile has a capacity limit on it (2). Corridor Module tiles can hold one Astronaut and Room tile can hold one or two. The Waking Room has no capacity limit. For Aliens the capacity is always one, in addition to the Astronaut capacity of the tile.



Pushing

When an Astronaut enters a tile that is already full, he must push another Astronaut from that tile to an adjacent tile. This can result in a chain reaction of Astronauts pushing each other. The active player makes all decisions and earns all rewards for the whole chain of pushing. Pushing happens because space is limited, so it is not possible to push an Astronaut to the tile the pusher is coming from. If there is no Room to push the incumbent Astronauts and the whole chain, you may not enter the tile with your Astronaut (no pushing in a dead end). Astronauts can be pushed into the Waking Room and into Escape Pods. Pushed Astronauts must be pushed to an already laid tile, they cannot be pushed outside the board.





Aliens

In addition of the Astronauts each tile can hold one Alien. Aliens may not enter or be pushed to the Waking Room, nor the Escape Pods. When an Alien enters or is pushed into a tile which already holds another Alien they push each other just as Astronauts do. Aliens are immune to Teleporter effects.

Remember: The active player makes all decisions when pushing, Teleporting, etc.

1. ALIEN PHASE

(Skip this phase if there is no Alien in the station)

Move an Alien

If there is at least one Alien in the station, the player must Move one of the Aliens to a neighbouring tile.

Aliens kill Astronauts

After Alien Movement, each Alien in a tile with one or more Astronauts in it kills one Astronaut on that tile, chosen by the active player (exceptions: Robot and Grunt, see below). The active player places the killed Astronauts on the Alien Score Track, and earns one point for each Astronaut killed (two points for a Chief).
Exception 1 - Suicide: You do never earn points if one of your Astronauts is killed during your turn, only the Aliens earn points for that death.

Exception 2 - Robots: Robots are not edible. A Robot is never killed by an Alien.

Exception 3 - Grunts: An Alien on a tile with two Astronauts must kill a Chief, Explorer or Pilot, if there is any (even if this means killing an Astronaut of the active player). An Alien can only kill a Grunt if the Grunt is the only available Astronaut on the tile (excluding Robots).

If an Alien enters a tile with two Grunts, the Alien is killed. The active player earns one point.

Example 1: Alien A Moves and kill the Pilot. Alien B could not be Moved



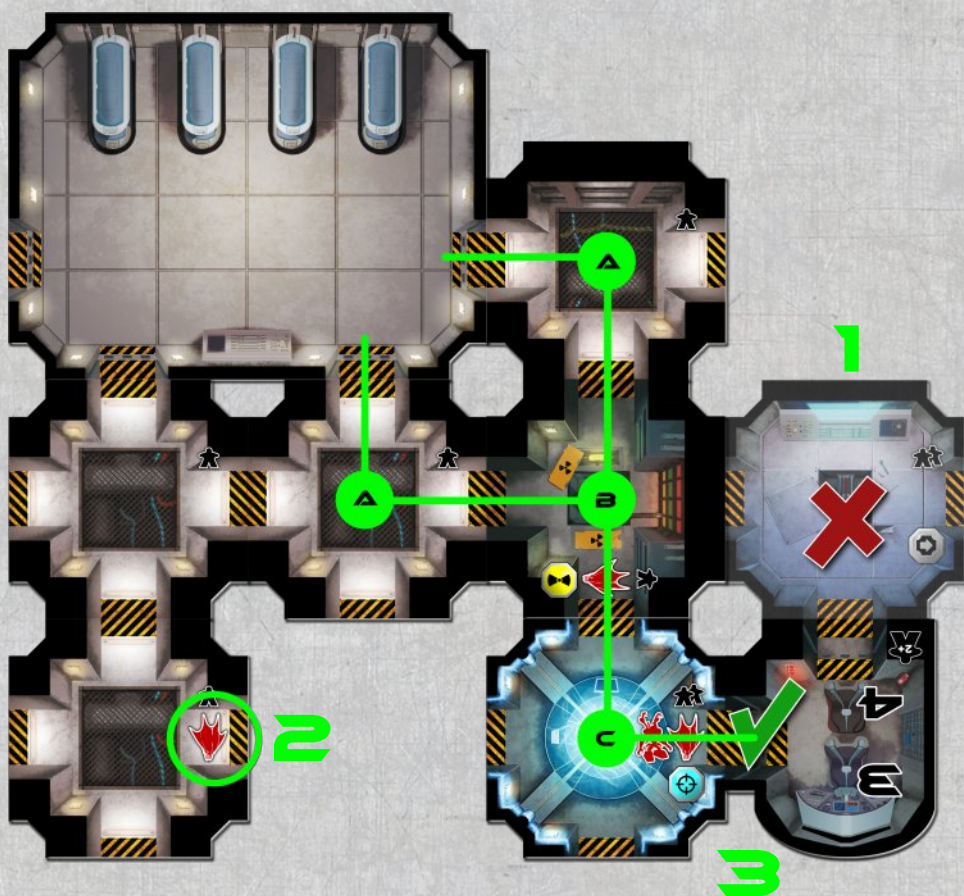
Example 2: Alien C Moves. Alien A kills the Grunt. Alien C does not kill the Robot.



2. BUILDING PHASE

Add a Module tile or an Escape Pod tile to the station

- The player takes one of the three face-up tiles or the topmost Escape Pod tile and connects it to the station. 'Connects' means that the new tile must be correctly connected with at least one of the tiles already in place, with their two Yellow/Black striped connectors facing each other. Only one side needs to be connected, you may create dead ends on other sides of the new tile. The player must place the new tile so that it is connected by at least one side to the station and that the whole station can be travelled into.
- The Module tiles must be placed adjacent and connected to at least another Module tile. You cannot place a Module tile adjacent and connected only to an Escape Pod, as when the Pod leaves the Module tile will not be accessible any more. (1)
- If the tile placed has an Alien symbol on it, and if there are fewer than five Aliens on the board, an Alien is placed on that tile. (2)
- If the tile placed is an Escape Pod, it must be placed at least three tiles away from the Waking Room – this means that it must be necessary to Move through at least three other tiles to Move from the Waking Room to the Escape Pod. (3)
- If the tile placed is a Module tile, the tile taken by the player is immediately replaced with the top tile from the Module tiles stack. When the stack is exhausted and there are no more tiles to place, this phase is skipped.



3. ACTIONS PHASE

Each player has two actions, Move and/or Activate. The same Astronaut cannot receive two Move actions, so the possibilities are:

- Move two different Astronauts, OR
- Move an Astronaut and then Activate a Module, OR
- Activate a Module and then Move an Astronaut, OR
- Activate two different Modules

Move action

Move an Astronaut to an adjacent tile.

Exception - The Explorer can Move two tiles with a single Move action. She must finish Movement before she can make another action so it is not possible to use the Explorer to Move one tile, Activate it, then Move a second tile.

Aliens and Movement

When an Astronaut is Moved, pushed or Teleported into a tile with an Alien, that Astronaut is killed (exception: Grunts). The active player earns one point and places the dead Astronaut on the Alien Score Track.

If a Grunt Moves, is pushed or is Teleported into a tile with an Alien, the Alien is killed. The active player earns one point and removes that Alien from the board. A player who kills one of his own Astronauts during his turn never earns points, but the dead Astronaut is placed on the Alien Score Track so his demise does award points to the Aliens.

Module Activation action

Each non-corridor, non-Teleporter Module tile has a specific effect when Activated by an Astronaut. The player may Activate a Module on which he has an Astronaut, and apply the Module's effect. The player places one of his Activation Tokens on that Module. Each Module can be Activated only twice during the game, and it must be by different players. Once there is a player Activation Token on a Module, this Module cannot be Activated again by the same player. Once two Activation Tokens are placed on a Module, that Module cannot be Activated again by anyone.

Exception - The Time machine functions differently and cannot be Activated during a player's own turn.



MODULES AND TILES EFFECTS

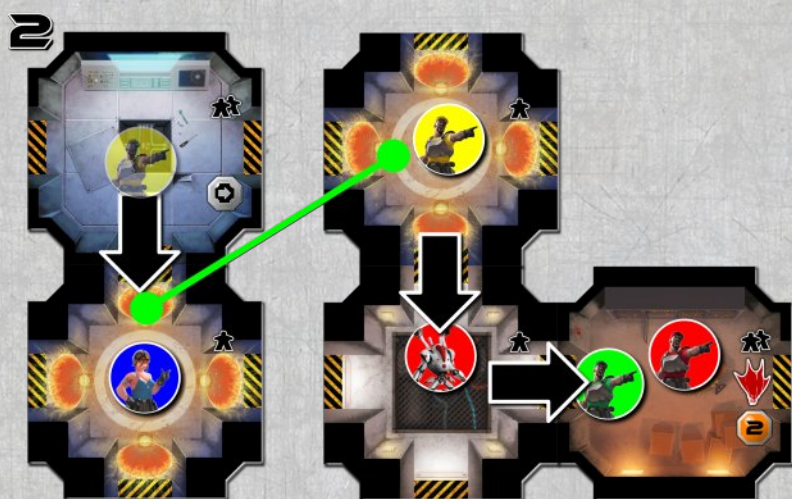


Teleporters

Any Astronaut who enters a Teleport tile through normal Movement or being pushed into it is immediately Teleported on an other Teleporter tile or to the Waking Room (Active Player's choice). If this other tile is full, he will push another Astronaut out, following normal Movement rules.

Teleportation is instantaneous and happens in the passageway, before the Astronaut actually enters the Room. It only happens when moving into the Room, not when leaving it. When an Astronaut enters a Teleporter tile with an Alien he is Teleported before he encounters the Alien. On the other hand he can be killed by or kill an Alien on the tile he is Teleported to. Aliens are not affected by Teleporters effects and are never Teleported.

(Optional rule for a meaner game: If only one of the Teleporter tiles is in play, any Astronaut who enters the Teleport tile – usually being pushed into it – is immediately Teleported into deep space and killed. The Teleporters do not Teleport to the Waking Room in this variant. The player who pushed the Astronaut into the Teleporter earns one point - unless it was his own Astronaut.)



Lab

Activate to swap an Astronaut in the station – either an opponent one or one of your own – and an Alien. The Lab cannot be used to send an Alien in the Waking Room or an Escape Pod.

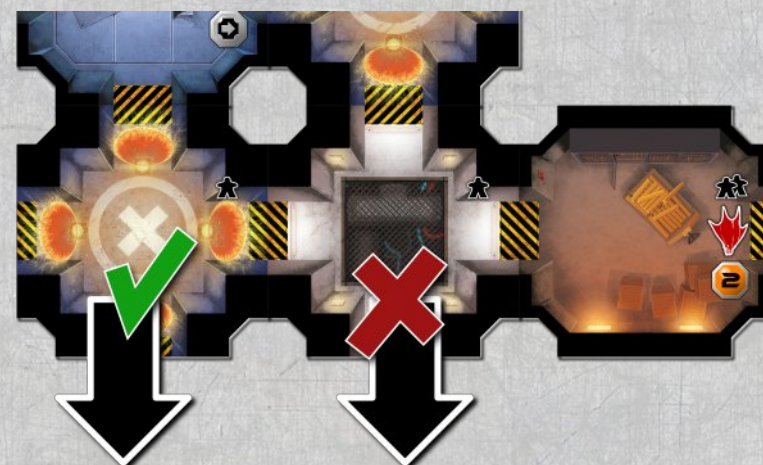
Robots cannot Activate the Lab or be swapped, since they don't interact with Aliens and the Lab only affects living beings. If the Moved Alien ends up in a Module with one or more Astronauts, it immediately kills it (unless it is a Robot) and the active player earns one point (unless it was his own Astronaut - no points for suicide).

If an Astronaut is swapped with an Alien that was in a Teleporter tile, the Astronaut is not Teleported, he stays in the Teleporter tile (Teleportation only happens on normal Movement into a Teleporter).



Control Room

Activate to Move and/or rotate one of the non-Escape Pod tiles in the station, with its contents. Take the tile and connect it somewhere else to the station. The tile Moved this way can be non-empty. All tiles in the station must remain connected, it is impossible to "cut" the station in two this way. Escape Pods can not be Moved or rotated this way. The Waking Room can not be Moved or rotated this way.



Time machine

The Time Machine is Activated by an Astronaut either at the beginning of another player's turn, or between another player's two actions. It can not be Activated during the player's own turn, and its Activation therefore doesn't count as one action.

The player who Activates the time machine can immediately, **out of turn**, Move one of his Astronauts or Activate one other Module where he has an Astronaut present. The active player then resumes his turn. The action he was about to perform when interrupted is cancelled and can be resumed, or he can change his mind and do another action instead.

If the Time Machine is used to interrupt a Move action that involves a chain of pushing, the whole chain is cancelled. The Time Machine effect must happen before or after the whole chain, it can not happen during the chain. The chain can then be resumed, or the active player can change his mind and do another action instead.

Activating the time machine is a free action and does not require the Activating player to spare an action from a previous turn. The Activating player needs to have an Astronaut in the Time Machine to Activate it.



Jump Room

Activate the Jump Room to Move the Astronaut that Activated it twice. Activating the Jump Room and moving that Astronaut twice is considered a single action. If the Explorer Activates the jump Room she can Move 2x up to 2 tiles for a total Movement of up to 4 tiles.



Laser

Activate to kill an Alien in a Room orthogonally adjacent to one of your Astronauts or to your Robot. The Robot is not cleared for combat and may not Activate the Laser Module.



Infirmary

Activate to "regenerate" one of the Astronauts that has been killed by an Alien earlier in the game: Take any Astronaut from the Alien score track and place it in the Waking Room. This does cost the Aliens points: Move the first Astronaut from the Alien score track into the now empty slot of the resurrected Astronaut, to keep the Alien score current.



"Blue is the active player. During the Alien phase he wants to Move Alien A. Yellow player interrupts him by Activating the Time machine Module. Yellow Moves the Pilot, and blue may now proceed with the Alien phase. He now can Move Alien A as announced, or Move another Alien instead."



Warehouse

Activate to earn two points. If the Chief Activates the Warehouse, earn four points instead.



Escape Pod

When an Astronaut enters an Escape Pod, he is placed on the empty seat with the lowest point value, and cannot be Moved any more until the end of the game – seat belts are now locked. As soon as an Escape Pod is full, the Escape Pod takes off, back to earth and the players score points according to their seat point value. The Escape Pod also takes off immediately when an Alien enters the tile immediately next to an Escape Pod yellow/black connection if there is at least one Astronaut in it. It doesn't leave if completely empty.



Security Center

Activate to launch a non-empty Escape Pod. That Escape Pod takes off immediately.



Core Room

Radiation make it impossible to stay a full turn in this room. At the end of the player's turn, any of his Astronauts that were already present in the Core Room at the start of the turn are killed.



Safe Room

The Safe Room is protected: Aliens cannot enter or be pushed into the Safe Room.

ASTRONAUT ABILITIES



Explorer

Explorers Move two tiles instead of one for each Movement action.



Pilot

When entering an Escape Pod, the Pilot must chose:

- She can Move it to any other legal position in the station – even nearer than three tiles away from the Waking Room. A Pilot can however not Move an Escape Pod to connect it to a tile with an Alien.
- She can leave alone in the Escape Pod, immediately scoring points (lowest value seat).
- She can choose to just stay there, as other Astronauts would do. Once the choice is made it cannot be changed. The choice must be announced when entering the Escape Pod.



Robot

Robots are unaffected by Aliens. They ignore Aliens and are ignored by Aliens. They cannot affect Aliens either. Robots are considered as Astronauts/humans for all other rules. Robots cannot Activate these Rooms: Lab, Laser. As a reminder these tiles have a red No Robot icon.



Grunt

A Grunt moving to a tile with one Alien kills the Alien. An Alien moving to a tile with a Grunt will kill him only if there is no other non-Robot Astronaut on the tile. An Alien moving on a tile with two Grunts is killed by the Grunts, and only the active player earns one point.



Chief

The Chief has no special ability, but being the Chief he is twice as important as any other Astronaut. A player who kills another player's Chief earns two points instead of one. A Chief who escapes in an Escape Pod scores twice the value on his seat. Chiefs do not double the Module tiles' effects.

Exception - see Warehouse.



Alien abilities

They kill. They are not affected by Teleporters. They are many. They can win the game against all players. And they have very bad breath.

END OF THE GAME

The game can end in three ways:

- If all six (four with 2 players) Escape Pods have left the station, the game ends immediately.
- When the last tile is connected to the station, the current player plays his normal turn. After that all players play one more turn and the game ends.
- If at the start of a player's turn all his Astronauts are either gone, seated in Escape Pods, or have been killed (i.e. he has no Astronauts he can Move during his turn), the game ends immediately.

In all three cases, The station is doomed, as are all the Escape Pods that have not left yet. Escape Pods that have not left the station are lost and score no points.

SCORING

Players score all points during the game:

- Each Astronaut who leaves the Station scores as many points as written on his Escape Pod seat (Chiefs score double) when the Escape Pod leaves.
- Points for the Warehouse or for killing are also earned during the game.
- There is no end-of-game bonuses. All points are scored during the game.

If the Aliens have more points than the best player, the Aliens win and all players lost. Otherwise, the player with the highest score wins.

In the event of a tie between humans, the player who Activated the most tiles wins.

If there is still a tie, the player with the most Astronauts who left the station, then it's a shared victory.

If the Alien Score track is filled completely, the game ends immediately on an Alien victory.

SUPPORT

Flatlined Games is very careful about the quality of its products. Should your new game box be damaged, missing parts, or have a manufacturing defect, contact us directly. If you have rules questions, we will also gladly answer them:

- On our website: <http://www.flatlinedgames.com/contact>
- By mail: Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

We are also active on the game page on Boardgamegeek.com and on French forum trictrac.net. Please contact us first on our website for a quick answer.



DEVELOPMENT AND PLAY TESTING



First, thanks to Bruno and Serge, who have been willing to let me literally break the game apart and create a new game with the pieces together. This was a fantastic journey, and made Argo a very robust game.

The authors and publisher also wish to thank the members of player groups Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Société, and clubs Esprits Joueurs, and In Ludo veritas, the wonderful audience of the 'off' of the 'Festival International du Jeu de Cannes', the visitors of 'Ludinord' and 'Paris est Ludique', all the individual playtesters, and so many more it's not possible to individually name them here.

THANKS

Flatlined Games is a single person company and that game could never have been published without the help of many other people. Thanks to Bruno Faidutti and Serge Laget for trusting us with their game, and to all players who helped test and develop the game. Thanks to Miguel Coimbra and Alexandre de la Serna for their patience, flexibility and talent.

©Flatlined Games 2016 - All rights reserved. Argo, the Argo logo, Flatlined Games and the Flatlined games logo are registered trademarks of Flatlined games.



ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET

Un jeu de Serge Laget et Bruno Faidutti
2 - 4 Joueurs - 30-45 minutes Traduction: Eric Hanuise

Après quelques moments, vous recouvrez vos esprits. La nausée et le terrible mal de crâne vous sont familiers, ainsi que l'odeur du liquide de cryostase qui vient d'être vidé de votre tube. Autour de vous, le reste de l'équipage émerge.

Mais... Qu'est-ce que c'est que cet endroit? Ce n'est pas la salle de réveil ou vous avez été placé en stase! Que s'est-il passé? Le transport aurait été piraté par des trafiquants d'organes? Les cryotubes entreposés ici?

Alors que les autres humains émergent, l'ordinateur central fait une annonce sur les haut-parleurs.

- Ordinateur: "Station Argo, système central. Présence xéno détectée. Ordre d'évacuation immédiate. Tout le personnel aux navettes."

L'éclairage change de couleur, ajoutant à l'urgence de l'annonce.

D'abord l'endroit, puis des Aliens ? Mais que...

- "Chef, ou sommes-nous ?"

Votre équipe est réveillée et se présente au rapport.

- "Aucune idée, et qu'importe. Vous avez entendu: On trouve les navettes et on décarre d'ici. On Bouge!"

Dans Argo, chaque joueur contrôle une équipe d'Astronautes. Le but du jeu est de trouver les Navettes et de sauver autant de vos Astronautes que possible. Mais voilà, les joueurs contrôlent aussi les Aliens, et les places dans les Navettes sont limitées, des désagréments sont donc à prévoir. Les joueurs gagnent des points en plaçant leurs Astronautes dans des Navettes qui quittent la station et en tuant d'autres Astronautes avec les Aliens.

De plus, les Aliens aussi gagnent des points à chaque fois qu'un Astronaute meurt, et si les joueurs les utilisent trop agressivement les Aliens pourraient bien gagner la partie contre tous les Humains présents.

MATÉRIEL

- 31 Tuiles Module (dont une grande tuile Salle de réveil)
- 6 Tuiles Navettes
- 3 Marqueurs de niveau de difficulté
- 4 x 5 Figurines Astronautes: Soldat, Robot, Exploratrice, Pilote, Chef
- 5 Figurines Aliens
- 2 Aides de jeu
- 1 Piste de score
- 4 Marqueurs de score, et 4 marqueurs de réserve en cas de perte
- 4x15 Marqueurs d'Activation
- Pistes de score Alien pour 2, 3 et 4 joueurs

SERGE LAGET (G)

Je m'appelle Serge Laget. Je travaille dans l'éducation nationale où j'assure la formation continue des enseignants du premier degré. Je consacre mes temps libres à la création ludique et j'ai commencé ma carrière d'auteur avec le "Gang des Tractions Avant" en 1985.

Depuis, pas mal d'autres jeux ont vu le jour ; en solo comme Mare Nostrum ou en duo avec un co-auteur. Les Chevaliers de la Table Ronde avec Bruno Cathala et Ad Astra avec Bruno Faidutti sont parmi mes préférés. Je suis particulièrement heureux de pouvoir proposer aujourd'hui ARGO au public, dans cette très belle édition de Flatlined Games. J'avais déjà travaillé avec Miguel Coimbra pour les illustrations de Cargo Noir et j'apprécie particulièrement son style.

BRUNO FAIDUTTI (D)

Je m'appelle Bruno Faidutti, et moi aussi je suis prof. Mon premier jeu, Baston, est sorti un an avant celui de Serge.

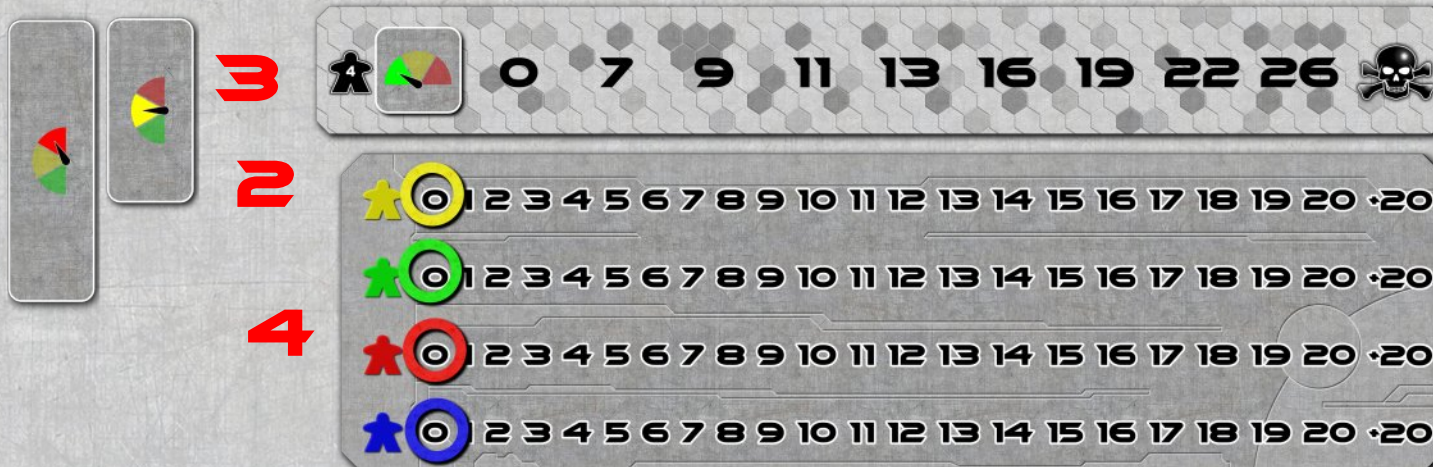
Depuis, il y en a eu une cinquantaine, les plus connus étant sans doute Mascarade et Citadelles, et mes préférés Speed Dating et Animal Suspect, tous deux conçus avec Nathalie Grandperrin. J'ai déjà collaboré avec Serge pour concevoir Castel, dont j'espère qu'il ressortira bientôt, et Ad Astra. Argo appartient à un genre que je pratique assez peu, les gros jeux assez stratégiques et calculatoires, mais ce doit-être dû à l'influence de Serge. Je ne crois pas avoir déjà eu de jeu illustré par Miguel Coimbra, mais il n'est jamais trop tard pour bien faire.



MISE EN PLACE:



- (1) La salle de réveil est placée au centre de la table.
- (2) La Piste de score est placée près de la Salle de réveil, ainsi que la Piste de score Alien pour le nombre de joueurs.
- (3) Choisissez le marqueur de difficulté Alien de votre choix (Facile, Moyen, Difficile) et placez-le sur les 1/2/3 premiers espaces de la Piste de score Alien. Plus le niveau est difficile, plus il est facile aux Aliens de gagner si les joueurs les manoeuvrent agressivement.
- (4) Chaque joueur place une équipe d'Astronautes à sa couleur dans la Salle de réveil et son marqueur de score sur la Piste de score.
- (5) Quatre tuiles Module de corridors sans symbole Alien sont placées connectées aux quatre portes de la Salle de réveil.
- (6) Les Navettes sont triées en une pile face visible, celles avec les points les plus élevés en bas et les moins élevés en haut de la pile, et placées près de la tuile Salle de réveil. (A deux joueurs, retirez les deux Navettes marquées 3+ joueurs du jeu et n'utilisez que les quatre Navettes marquées 2+ joueurs.)
- (7) Les tuiles Modules restantes sont mélangées et placées en pile face cachée près de la Salle de réveil.
- (8) Les trois tuiles Modules du dessus de la pile sont révélées pour former une pioche.



BUT DU JEU:

Le but du jeu est d'avoir plus de points que chacun des autres joueurs et que les Aliens à la fin de la partie. Vous gagnez des points quand vos Astronautes quittent la station dans une Navette, en tuant des Aliens durant la partie, et en déplaçant des Aliens pour tuer les Astronautes des autres joueurs durant la partie. Les Aliens gagnent des points chaque fois que des Astronautes meurent: Chaque Astronaute tué est placé sur le premier espace disponible à gauche sur la Piste de score Alien. Le score des Aliens est le premier chiffre visible, le plus à gauche. Si la Piste de score Alien est totalement remplie, le jeu se termine immédiatement sur une victoire Alien.

Utilisez les Pistes de score Astronaute et Alien pour tenir le score à jour en cours de partie.



LE TOUR DE JEU

Chacun joue à son tour en sens horaire, en commençant par le dernier joueur à avoir rencontré un Alien. Alternativement, le joueur ressemblant le plus à un Alien commence.

Ordre du tour: A son tour, un joueur doit effectuer les phases suivantes. Toutes ces phases sont obligatoires.

1. Phase Alien

- Déplacez un Alien s'il y en a sur le plateau de jeu, ensuite
- Les Aliens tuent chacun un Astronaute (si possible)

2. Phase de construction

- Ajoutez une tuile à la station, ensuite
- Placez un Alien sur la nouvelle tuile (si symbole Alien et moins de 5 Aliens en jeu)

3. Phase d'Actions et d'Activations

Le joueur a deux actions utilisables pour se Déplacer ou pour Activer des tuiles:

- Déplacez deux Astronautes différents
- OU Déplacez un Astronaute et Activez un Module
- OU Activez un Module et Déplacez un Astronaute
- OU Activez deux Modules différents

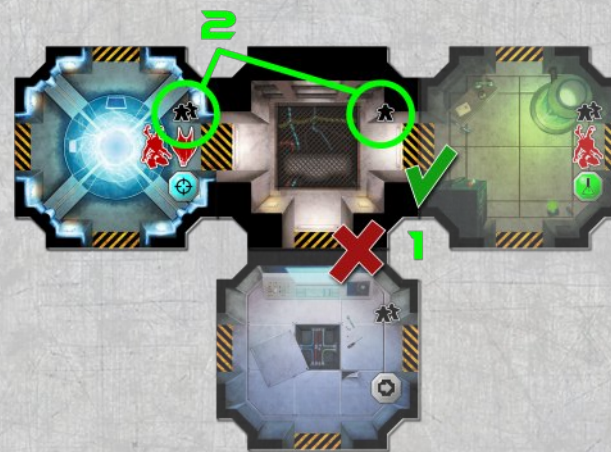
Vous ne pouvez pas Déplacer deux fois le même Astronaute avec vos deux actions.

Exception: Lors du premier tour de la partie, chaque joueur ne peut effectuer qu'une action à cette phase, Déplacer un Astronaute.

RÈGLES GÉNÉRALES DE DÉPLACEMENT

Connections

Le Déplacement de tuile en tuile n'est possible que par les passages jaunes et noirs (1). Les deux tuiles doivent avoir un passage connecté, vous ne pouvez pas traverser les murs!



Capacité des salles

Chaque tuile Module a une capacité indiquée (2). Les tuiles Corridor peuvent accueillir un Astronaute et les tuiles Module un ou deux. La Salle de réveil n'a pas de limite de capacité. Outre les Astronautes, chaque tuile peut accueillir un seul Alien.

Pousser

Quand un Astronaute entre dans une tuile déjà pleine, il doit pousser un autre Astronaute hors de cette tuile vers une tuile connectée adjacente. Ceci peut amener une réaction en chaîne d'Astronautes se poussant les uns les autres. Le joueur actif prend toutes les décisions et gagne toutes les récompenses pour toute la chaîne de poussée. On se pousse parce que l'espace est limité, il n'est donc pas possible de pousser un Astronaute vers la tuile d'où vient le pousseur. S'il est impossible par manque de place de pousser un Astronaute, alors le déplacement qui entrainerait la poussée est impossible (on ne peut pas pousser dans un cul de sac). Les Astronautes peuvent être poussés dans la Salle de réveil et les Navettes.

Les Astronautes doivent être poussés dans une tuile déjà en jeu, il n'est pas possible de les pousser hors du plateau.



Aliens

En plus des Astronautes, chaque tuile peut accueillir un Alien. Les Aliens ne peuvent pas entrer ou être poussés dans la Salle de réveil ni dans les Navettes. Quand un Alien entre ou est poussé dans une tuile qui contient déjà un autre Alien, ils se poussent exactement comme les Astronautes. Les Aliens sont immunisés aux effets des Téléporteurs.

Rappel: Le joueur actif prend toutes les décisions quand il pousse, téléporte, etc.

1. PHASE ALIEN

(Sautez cette phase s'il n'y a pas d'Alien dans la station)

Déplacer un Alien

S'il y a au moins un Alien dans la station, le joueur doit Déplacer un Alien vers une tuile adjacente.

Chaque Alien tue un Astronaute

Après le Déplacement des Aliens, chaque Alien sur une tuile avec un ou plusieurs Astronautes en tue un, choisi par le joueur actif (exceptions: Robot et Soldat, voir ci-dessous). Le joueur actif place les Astronautes tués sur la Piste de score Alien et marque un point pour chaque Astronaute tué (deux points pour un Chef).

Exception 1 - Suicide: Vous ne marquez jamais de points si un de vos Astronautes est tué à votre tour, seuls les Aliens profitent de cette mort.

Exception 2 - Robots: Les Robots ne sont pas comestibles. Un Robot n'est jamais tué par un Alien.

Exception 3 - Soldats: Un Alien sur une tuile avec deux Astronautes doit tuer un Chef, Exploratrice ou Pilote s'il y en a (même si cela signifie tuer un Astronaute du joueur actif). Un Alien ne peut tuer un Soldat que si c'est le seul Astronaute restant sur la tuile (à l'exception des Robots).

Si un Alien entre dans une tuile avec deux Soldats, il est tué. Le joueur actif gagne un point.

Exemple 1: L'Alien A se Déplace et tue la Pilote.

L'Alien B ne pourrait pas être déplacé.

Exemple 2: L'Alien C se Déplace.

L'Alien A tue le Soldat. L'Alien C ne tue pas le Robot.



2. PHASE DE CONSTRUCTION

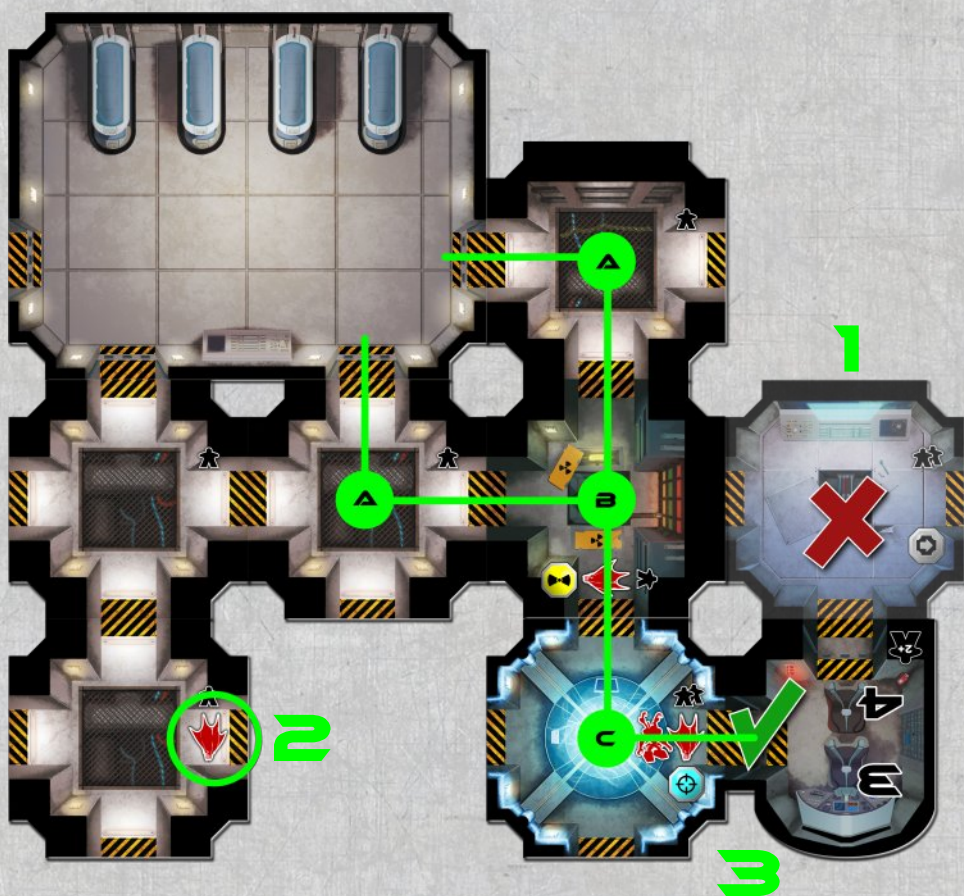
Ajoutez une tuile Module ou une Navette à la station

- Le joueur prend une des trois tuiles de la pioche ou la Navette du dessus de la pile et la connecte à la station. 'Connecte' signifie que la nouvelle tuile doit être raccordée correctement à au moins une des tuiles déjà en place, avec leurs deux connecteurs jaune/noir face à face. Il suffit qu'un seul passage soit connecté, il est permis de créer des culs de sac sur d'autres côtés de la tuile.

Le joueur doit placer la tuile de manière à connecter au moins un côté avec la station et que toute la station soit accessible.

- Les tuiles Modules doivent être placées adjacentes et connectées à au moins une autre tuile Module. Vous ne pouvez pas placer une tuile Module adjacente seulement à une Navette, car quand elle partira la tuile Module ne sera plus connectée à la station (1)
- Si la nouvelle tuile porte un symbole Alien, et qu'il y a moins de cinq Aliens en jeu, un Alien est placé sur cette tuile. (2)
- Si la tuile placée est une Navette, elle doit être placée à au moins trois tuiles de la Salle de réveil - ceci signifie qu'il faut devoir traverser au moins trois tuiles pour aller de la Salle de réveil à la Navette. (3)
- Si la tuile placée est une tuile Module, la tuile prise dans la pioche est immédiatement remplacée par celle du dessus de la pile de tuiles Modules.

Quand la pile est vide et qu'il n'y a plus de tuiles Module à mettre en jeu, cette phase est sautée.



3. PHASE ACTIONS

Chaque joueur dispose de deux actions, Déplacement et/ou Activation. Le même Astronaute ne peut pas effectuer deux actions Déplacement, les possibilités sont donc:

- Déplacez deux Astronautes différents
- OU Déplacez un Astronaute, puis Activez un Module
- OU Activez un Module puis Déplacez un Astronaute
- OU activez deux Modules différents

Action Déplacement

Déplacez un Astronaute vers une tuile adjacente connectée.

Exception - L'Exploratrice peut se Déplacer de deux tuiles avec une seule action Déplacement. Elle doit terminer son Déplacement avant d'effectuer une seconde action, il n'est donc pas possible de se Déplacer d'une tuile, Activer, puis continuer le Déplacement vers une seconde tuile.

Aliens et Déplacement

Quand un Astronaute est Déplacé, poussé ou téléporté dans une tuile avec un Alien, cet Astronaute est tué (exception: Soldats). Le joueur actif gagne un point et place l'Astronaute mort sur la Piste de score Alien.

Si un Soldat est Déplacé, poussé ou téléporté dans une tuile avec un Alien, cet Alien est tué. Le joueur actif gagne un point et retire cet Alien du plateau. Un joueur qui tue son propre Astronaute durant son tour ne gagne jamais de points, mais l'Astronaute mort est placé sur la Piste de score Alien, son trépas profitant aux Aliens.

Action Activation

Chaque Module non-corridor, non-Téléporteur a un effet spécial quand un Astronaute l'Active. Le joueur peut Activer un Module sur lequel se trouve un de ses Astronautes et appliquer l'effet du Module. Le joueur place un de ses jetons d'Activation sur le Module. Chaque Module ne peut être Activé que deux fois durant la partie, et ce doit être par des joueurs différents. Une fois qu'il y a un marqueur d'Activation sur un Module, ce joueur ne peut plus l'Activer. Une fois que deux marqueurs d'Activation différents sont placés sur un Module, celui-ci ne peut plus être Activé par personne.

Exception - La Machine Temporelle fonctionne différemment et ne peut être Activée par le joueur actif.



MODULES ET EFFETS DES TUILES



Téléporteurs

Tout Astronaute pénétrant dans un Téléporteur par Déplacement ou en étant poussé est immédiatement téléporté vers un autre Téléporteur ou dans la Salle de réveil (choix du joueur actif). Si cette autre tuile est pleine, il devra pousser un autre Astronaute, en suivant les règles normales de Déplacement.

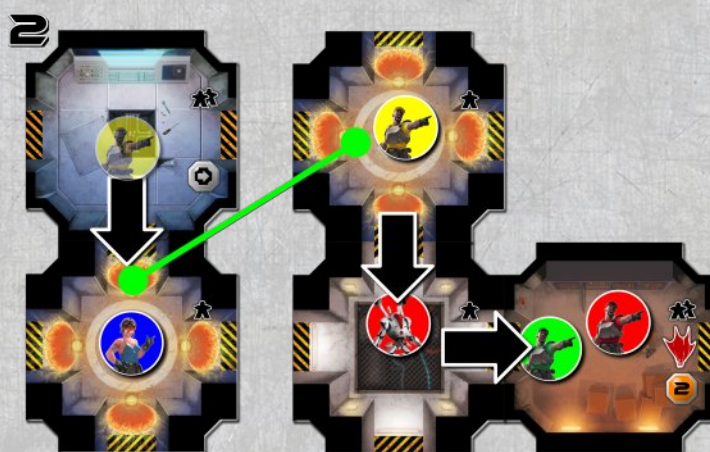
La téléportation est instantanée et se produit dans le passage, avant que l'Astronaute n'entre effectivement dans la pièce.

Elle ne se produit qu'en entrant dans la pièce, pas en en sortant. Quand un Astronaute entre dans un Téléporteur contenant un Alien il est téléporté avant de rencontrer l'Alien. Cependant, il pourra être tué par un Alien sur la tuile de destination.

Les Aliens ne sont pas affectés par les Téléporteurs et ne sont jamais téléportés.

(Règle optionnelle pour un jeu plus méchant: Si une seule tuile Téléporteur est en jeu, un Astronaute qui y entre - généralement parce qu'on l'y pousse - est immédiatement téléporté dans l'espace et tué. Les Téléporteurs ne téléportent pas dans la Salle

de réveil dans cette variante. Le joueur qui a poussé l'Astronaute dans le Téléporteur gagne un point - à moins que ce ne soit un de ses propres Astronautes.)



Salle de saut

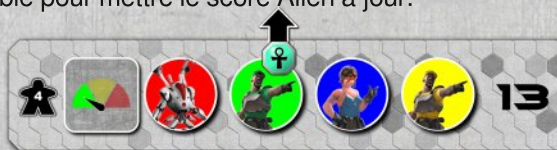
Activez la Salle de saut pour Déplacer deux fois l'Astronaute qui l'a Activée. Activer la Salle de saut et Déplacer l'Astronaute deux fois est considéré comme une seule action. Si l'Exploratrice Active la Salle de saut, elle peut se Déplacer 2x de maximum 2 tuiles pour un Déplacement total allant jusqu'à 4 tuiles.

Laser

Activez-le pour tuer un Alien dans une pièce orthogonalement adjacente à l'un de vos Astronautes ou à votre Robot. Le Robot n'est pas autorisé à combattre et ne peut pas Activer le Module Laser.

Infirmierie

Activez pour "régénérer" un des Astronautes qui a été tué par un Alien plus tôt dans la partie: prenez un des Astronautes de la Piste de score Alien et placez-le dans la Salle de réveil. Ceci fait perdre des points aux Aliens : Déplacez l'Astronaute le plus à droite de la Piste de score Alien dans l'espace devenu disponible pour mettre le score Alien à jour.



Labo

Activez pour échanger un Astronaute dans la station - le vôtre ou celui d'un adversaire - et un Alien.

Le Labo ne peut être utilisé pour envoyer un Alien dans la Salle de réveil ou dans une Navette.

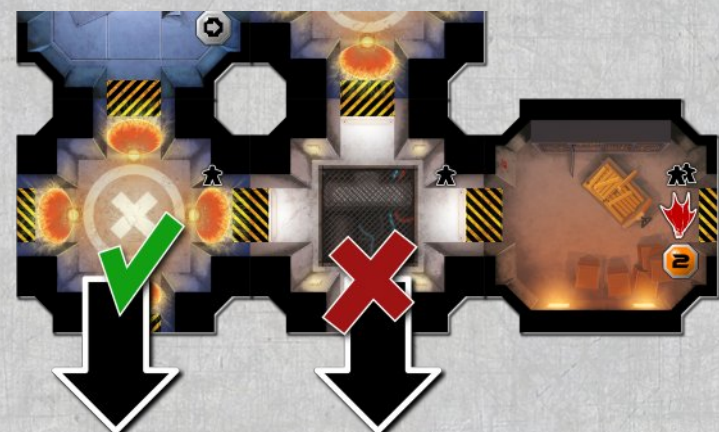
Les Robots ne peuvent Activer le Labo ou être échangés, car ils n'interagissent pas avec les Aliens et le Labo n'affecte que les êtres vivants.

Si l'Alien déplacé arrive dans un Module avec un ou plusieurs Astronautes, il en tue immédiatement un (à moins que ce ne soit un Robot) et le joueur actif gagne un point (à moins que ce ne soit un de ses Astronautes - pas de points pour un suicide.)

Si un Astronaute est échangé avec un Alien qui était dans un Téléporteur l'Astronaute n'est pas téléporté, il reste dans le Téléporteur. (La téléportation ne se produit que lors d'un Déplacement normal vers un Téléporteur.)

Salle de contrôle

Activez pour Déplacer et/ou tourner une des tuiles non-Navette de la station, avec son contenu. Prenez la tuile et connectez-la ailleurs à la station. La tuile déplacée peut être occupée par des Astronautes et/ou un Alien. Toutes les tuiles de la station doivent rester connectées, il n'est pas possible de "couper" la station en deux de cette manière. Les Navettes ne peuvent pas être déplacées ou tournées de cette manière. La Salle de réveil ne peut pas être déplacée ou tournée de cette manière.



Machine temporelle

La Machine temporelle est Activée par un Astronaute soit au début du tour d'un autre joueur, soit entre ses deux actions. Elle ne peut pas être Activée pendant son tour par le joueur actif, et son Activation ne compte pas comme une action. Le joueur Activant la Machine temporelle peut immédiatement, hors de son tour, Déplacer un de ses Astronautes ou Activer un autre Module. Le joueur actif reprend ensuite son tour. L'action qu'il était sur le point d'effectuer est annulée, et peut être reprise, ou il peut changer d'avis et effectuer une autre action à la place.

Si la Machine temporelle est utilisée pour interrompre une action impliquant une chaîne de poussées, toute la chaîne est annulée. L'effet de la Machine temporelle doit se produire avant ou après la chaîne, il ne peut pas se produire durant la chaîne. La chaîne peut ensuite être reprise, ou le joueur actif peut changer d'avis et effectuer une autre action à la place.

Activer la Machine temporelle est une action gratuite et ne demande pas d'économiser une action d'un tour précédent.

Le joueur Activant la Machine temporelle doit avoir un Astronaute dedans pour l'utiliser.



"Bleu est le joueur actif. Durant la phase Alien, il désire Déplacer l'Alien A. Jaune l'interrompt en Activant la Machine temporelle. Jaune Déplace sa Pilote et Bleu peut maintenant continuer sa Phase Alien. Il peut Déplacer l'Alien A comme annoncé, ou Déplacer un autre Alien à la place."



Entrepôt

Activez pour gagner deux points. Si le Chef Active l'Entrepôt, il gagne quatre points au lieu de deux.



Navette

Quand un Astronaute entre dans une Navette il est placé sur le siège vide indiquant le moins de points, et ne peut plus être Déplacé jusqu'à la fin de la partie - son harnais de sécurité est maintenant verrouillé.

Dès qu'une Navette est remplie, elle décolle en direction de la Terre et les joueurs obtiennent les points indiqués sur les sièges de leurs Astronautes. une Navette décolle aussi immédiatement si un Alien est Déplacé à côté d'une de ses connexions et qu'il y a au moins un Astronaute ou Robot à l'intérieur. Elle ne part pas si elle est vide.



Centre de sécurité

Activer pour lancer une navette non-vide. La navette part immédiatement.



Réacteur

Les radiations ne permettent pas d'y rester un tour complet. A la fin du tour du joueur, chacun de ses Astronautes qui y était déjà présent au début de son tour meurt irradié.



Refuge

Cette pièce est protégée: Les Aliens ne peuvent pas y entrer ou y être poussés.

LES ASTRONAUTES



Exploratrice

L'Exploratrice se Déplace de deux tuiles au lieu d'une pour chaque action de Déplacement.



Pilote

Quand elle entre dans une Navette, la Pilote doit choisir:

- Elle peut Déplacer la Navette vers une autre connexion légale de la Station - même à moins de trois tuiles de la Salle de réveil. Une Pilote ne peut jamais Déplacer une Navette pour la connecter à une tuile contenant un Alien.
- Elle peut partir seule dans la Navette, en marquant immédiatement les points (siège de la moindre valeur).
- Elle peut décider de rester sur place, comme le ferait un autre Astronaute.

Une fois son choix fait, elle ne peut plus revenir dessus.

Le choix doit être annoncé quand elle entre dans la Navette.



Robot

Les Robots ne sont pas affectés par les Aliens. Ils ignorent les Aliens et sont ignorés par les Aliens. Ils ne peuvent pas non plus affecter les Aliens. Les Robots sont considérés comme des Astronautes humains pour toutes les autres règles.

Les Robots ne peuvent pas Activer les pièces suivantes: Labo, Laser. Ces Modules ont une icône Robot rouge pour s'en rappeler.



Soldat

Un Soldat se déplaçant dans une tuile qui contient un Alien tue cet Alien. Un Alien qui se Déplace dans une tuile contenant un Soldat ne le tuera que s'il n'y a pas d'autre Astronaute non-Robot sur la tuile. Un Alien qui se déplace dans une tuile contenant deux Soldats est tué par les Soldats, et seul le joueur actif gagne un point.



Chef

Le Chef n'a aucune capacité spéciale, mais comme c'est le Chef il est deux fois plus important que n'importe quel autre Astronaute. Un joueur qui tue le Chef d'un autre joueur gagne deux points au lieu de un. Un Chef qui s'échappe dans une Navette marque le double des points indiqués sur son siège. Les Chefs ne doublent pas les effets des tuiles.

Exception - voir Entrepôt.



Les Aliens

Ils tuent. Ils ne sont pas affectés par les Téléporteurs. Ils sont nombreux. Ils peuvent gagner la partie face aux autres joueurs. Et ils ont très mauvaise haleine.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu peut se terminer de trois façons:

- Si les six Navettes ont quitté la Station, la partie se termine immédiatement.
- Quand la dernière tuile est connectée à la station, le joueur actif effectue normalement son tour. Après cela les autres joueurs jouent encore un tour et la partie est terminée.
- Si au début du tour d'un joueur tous ses Astronautes sont soit partis, assis dans des Navettes ou ont été tués (c.a.d. il n'a plus d'Astronautes qu'il peut utiliser à son tour), La partie se termine immédiatement.

Dans les trois cas, la station est condamnée, ainsi que toutes les Navettes qui n'ont pas encore décollé. Les Navettes qui n'ont pas décollé sont perdues et ne rapportent pas de points.

SCORE

Les joueurs marquent tous leurs points durant la partie:

- Chaque Astronaute qui quitte la station marque autant de points qu'indiqué sur son siège (Double pour un Chef) au moment ou elle décolle.
- Les points pour l'Entrepôt et les tués sont aussi marqués en cours de partie.
- Il n'y a pas de bonus de fin de partie. Tous les points sont marqués durant la partie.

Si les Aliens ont plus de points que le meilleur joueur, tout le monde a perdu et les Aliens gagnent. Sinon, le joueur avec le score le plus élevé l'emporte.

En cas d'égalité entre humains, le joueur ayant Activé le plus de tuiles l'emporte.

S'il y a encore égalité, le joueur dont le plus d'Astronautes ont quitté la station, ensuite c'est une victoire partagée.

Si la Piste de score Alien est totalement remplie, le jeu se termine immédiatement sur une victoire Alien.

SUPPORT

Flatlined Games est très attentif à la qualité de ses produits. Si votre nouvelle boîte de jeu était endommagée, incomplète, ou devait présenter un défaut de fabrication, contactez-nous directement. Si vous avez des questions de règles, nous y répondrons aussi avec plaisir:

- Sur notre site web: <http://www.flatlinedgames.com/fr/contact>
- Par mail: Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, Belgique.

Nous sommes aussi actifs sur Trictrac.net et sur Boardgamegeek.com.

Contactez-nous sur notre site web de préférence pour une réponse rapide.



DÉVELOPPEMENT ET TESTS



Premièrement, merci à Bruno et Serge, qui ont accepté de littéralement casser le jeu pour en refaire un avec les morceaux. Ce fut une aventure fantastique et a permis de faire d'Argo un jeu très robuste. Les auteurs et l'éditeur souhaitent remercier les membres des groupes de joueurs Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Société, et des clubs Esprits Joueurs, et In Ludo veritas, le merveilleux public du 'off' du 'Festival International du Jeu de Cannes', les visiteurs de 'Ludinord' et 'Paris est Ludique', tous les playtesteurs, et bien d'autres encore qu'il ne serait pas possible de citer nommément ici.

REMERCIEMENTS

Flatlined Games est une société d'une seule personne, et ce jeu n'aurait jamais pu être publié sans l'aide de nombreuses autres personnes. Merci à Bruno Faidutti et Serge Laget de m'avoir fait confiance et à tous les joueurs qui ont aidé à tester et développer le jeu. Merci à Miguel Coimbra et Alexandre de la Serna pour leur patience, leur flexibilité et leur talent.

©Flatlined Games 2016 - All rights reserved. Argo, the Argo logo, Flatlined Games and the Flatlined games logo are registered trademarks of Flatlined games.



ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET

Een spel van Serge Laget & Bruno Faidutti
2 - 4 spelers - 30-45 minuten
Vertaling: Mark Gerrits

Langzaam kom je weer bij je positieven. De barstende hoofdpijn en misselijkheid ben je ondertussen wel al gewoon, net als de geur van het koelmiddel dat net uit je cryotube gepompt is. Overall rond je worden andere bemanningsleden wakker.

Maar wacht... waar ben je? Dit is niet de ontwaakkamer van het schip waar je in bent gaan slapen! Wat is er gebeurd? Hebben organensmokkelaars je schip gekaapt en daarna je cryotubes hier geplaatst? Terwijl de andere mensen verder ontwaken, weerklinkt er plots een boodschap van de centrale computer door de luidsprekers: "Ruimtestation Argo hoofdsysteem. Buitenaardse aanwezigheid gedetecteerd. Personeel moet zich onmiddellijk naar de reddingsboten begeven." De lichten verspringen van kleur om de noodsituatie te onderstrepen.

Eerst de onbekende locatie en nu... Aliens?

"Chef, waar zijn we?"

Je team is wakker en meldt zich aan.

"Geen idee en kan me niet schelen. Je hebt het gehoord. Laten we de reddingsboten vinden en het hier aftrappen, vlug!"

In Argo controleert elke speler een team van Astronauten. Het doel van het spel is om de reddingsboten te vinden en met zoveel mogelijk van je Astronauten te ontsnappen. Maar de andere spelers controleren ook de Aliens en de plaatsen in de reddingsboten zijn beperkt. Het zou wel eens vlug onaangenaam kunnen worden. Spelers verdienen punten door hun Astronauten te plaatsen in reddingsboten die het ruimtestation verlaten en door andere Astronauten te doden met de Aliens. Maar pas op, de Aliens krijgen ook punten elke keer er een Astronaut sterft. Als de spelers de Aliens te agressief tegen elkaar gebruiken, dan kunnen de Aliens het spel winnen.

SPELMATERIAAL:

- 31 Moduletegels (inclusief een grote ontwaakkamer tegel)
- 6 reddingsboot tegels
- 3 moeilijkheidsfiches
- 4 x 5 Astronaut figuren: soldaat ('Grunt'), robot ('Robot'), verkenners ('Explorers'), piloot ('Pilot'), chef ('Chief')
- 5 Aliens figuren
- 2 overzichtsboarden
- 1 scorebord
- 4 scorefiches, en 4 reserve fiches
- 4x15 activatiefiches
- Alien scoreboarden voor 2, 3 en 4 spelers

SERGE LAGET (L)

Mijn naam is Serge Laget. Ik werk voor het ministerie van onderwijs, waar ik zorg dat de kennis van leraren van de eerste graad actueel blijft. In mijn vrije tijd ontwikkel ik spellen en die loopbaan begon ik in 1985 met 'Le Gang des Tractions Avant'. Sindsdien zijn er vele spellen gevolgd. Sommigen zijn mijn eigen ontwerpen zoals Mare Nostrum, anderen zijn samenwerkingen. Mijn favorieten zijn Shadows over Camelot met Bruno Cathala en Ad Astra met Bruno Faidutti. Ik ben heel blij om Argo vandaag verwezenlijkt te zien in deze mooie uitgave van Flatlined Games. Ik werkte al eens samen met Miguel Coimbra voor Cargo Noir en ik ben een enorme fan van zijn tekeningen.

BRUNO FAIDUTTI (R)

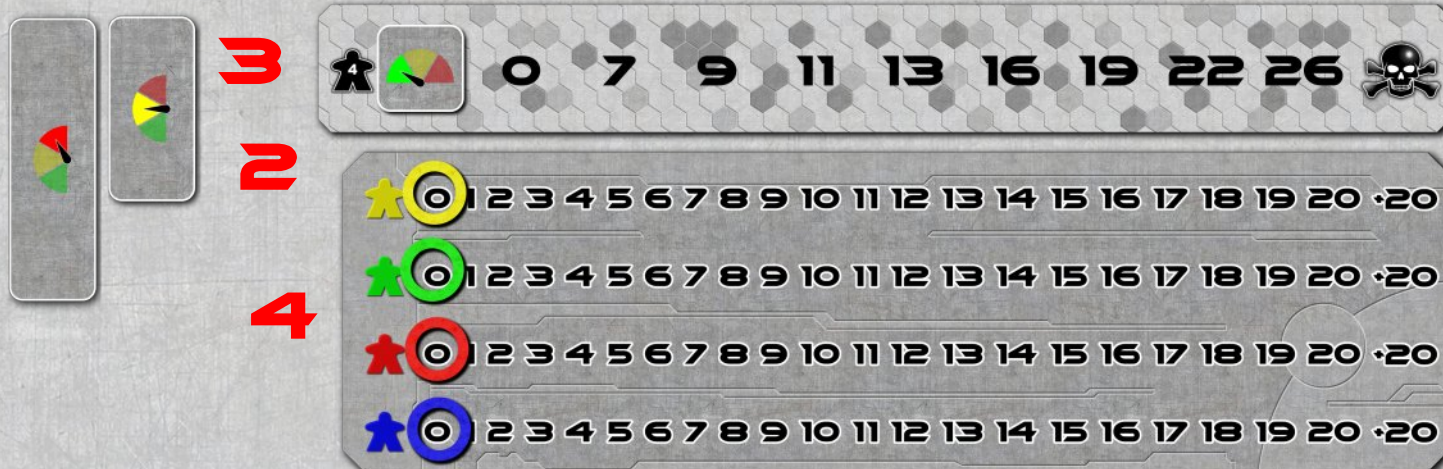
Mijn naam is Bruno Faidutti en ik ben ook een leraar. Mijn eerste spel, Baston, kwam een jaar voor dat van Serge uit. Sindsdien zijn er zo een vijftig gevolgd, waaronder waarschijnlijk meest bekend Mascarade en Machiavelli, en mijn favorieten Speed Dating en Animal Suspect, beiden ontwikkeld samen met Nathalie Grandperrin. Vroeger werkte ik al samen met Serge aan Castel, dat hopelijk vlug zal uitkomen, en Ad Astra. Argo behoort tot een genre dat ik minder vaak speel, spellen met veel strategie en berekeningen. Dat moet de invloed van Serge geweest zijn tijdens de ontwikkeling. Ik denk dat dit mijn eerste spel is dat geïllustreerd is door Miguel Coimbra, dat werd hoog tijd.



VOORBEREIDING:



- (1) Plaats de ontwaakkamer op de tafel.
- (2) Plaats het scorebord nabij de ontwaakkamer. Doe hetzelfde voor het Alien scorebord dat overeenkomt met het aantal spelers.
- (3) Selecteer de moeilijkheidsgraad voor de Aliens (gemakkelijk, gemiddeld, moeilijk) en plaats de corresponderende fiche zodat de eerste 1/2/3 plaatsen van het Alien scorebord bedekt worden. Hoe hoger de moeilijkheid, des te minder agressie de spelers zich kunnen veroorloven vooraleer de Aliens winnen.
- (4) Elke speler kiest een kleur en plaatst haar team van Astronauten in de ontwaakkamer en haar scorefiche op het scorebord.
- (5) Plaats vier willekeurige corridor Moduletegels zonder Alien symbool langs de vier deuren van de ontwaakkamer zodanig dat ze met de ontwaakkamer verbonden zijn.
- (6) Sorteert de reddingsboten en plaats ze nabij de ontwaakkamer in een open stapel zodat de reddingsboten met de hoogste scores onderaan de stapel liggen en die met de laagste scores bovenaan. (Met twee spelers, verwijder de twee reddingsboten met de markering '3+ spelers' uit het spel en speel alleen met de vier reddingsboten '2+ spelers')
- (7) Schud de overige Moduletegels en plaats ze nabij de ontwaakkamer in een gesloten stapel.
- (8) Trek de eerste drie tegels van de Module stapel en plaats ze open neer.



DOEL VAN HET SPEL:

Het doel van het spel is om op het einde meer punten te hebben dan eender welke speler en de Aliens. Je wint punten wanneer je Astronauten het ruimtestation verlaten in reddingsboten, door Aliens te doden en door de Astronauten van andere spelers te doden via het bewegen van de Aliens.

De Aliens verdienen punten telkens als er een Astronaut sterft: Wanneer een Astronaut sterft, dan wordt zij geplaatst op de eerste vrije plaats op het Alien scorebord. De Alien score is altijd het nummer op de eerste zichtbare plaats. Als het Alien scorebord volledig vol is, dan eindigt het spel meteen met een overwinning voor de Aliens.



SPELVERLOOP:

Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. De startspeler is de speler die het laatst een Alien heeft ontmoet. Of als alternatief kan de speler die er het meest als een Alien uitziet beginnen.

Tijdens haar beurt doorloopt een speler de volgende fases. Alle fases zijn verplicht.

1. Alienfase

Beweeg één Alien (als er een Alien op het bord aanwezig is), en dan De Aliens doden Astronauten (indien van toepassing)

2. Bouwfase

Voeg een tegel aan het ruimtestation toe

Plaats een Alien op de nieuwe tegel (indien van toepassing)

3. Actiefase

De speler heeft twee acties die kunnen gebruikt worden om te bewegen of te activeren:

- Beweeg twee verschillende Astronauten OF
- Beweeg een Astronaut en Activeer dan een Module OF
- Activeer een Module en Beweeg dan een Astronaut OF
- Activeer twee verschillende Modules

Je mag niet twee keer dezelfde Astronaut bewegen via de Beweegactie.

Uitzondering: tijdens de eerste speelronde mag elke speler maar één actie uitvoeren, Bewegen.

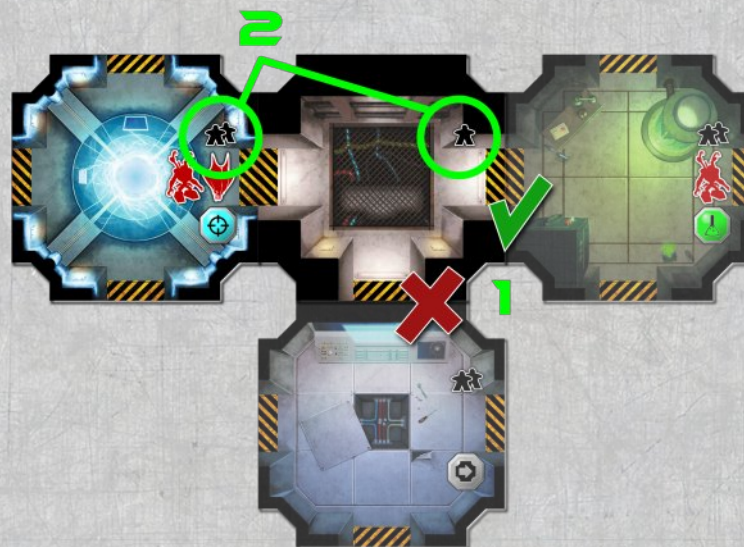
BEWEGINGSREGELS:

Verbindingen

Beweging van een tegel naar een andere tegel is alleen mogelijk via de geel-zwart gestreepte verbindingen (1). Beide tegels moeten een aangrenzende geel-zwarte verbinding hebben. Je kan niet door muren wandelen!

Capaciteit van de Modules

Elke Moduletegel heeft een maximum capaciteit (2). Corridor Moduletegels kunnen één Astronaut bevatten en kamertegels kunnen één of twee Astronauten bevatten. Voor Aliens is de capaciteit altijd één, losstaand van de Astronaut capaciteit.



Duwen

Wanneer een Astronaut een volle tegel binnengaat, dan wordt één van de Astronauten in die tegel naar een aangrenzende tegel geduwd. Dit kan leiden tot een kettingreactie van Astronauten die elkaar duwen. De actieve speler neemt alle beslissingen en verdient alle bonussen tijdens de hele keten van verplaatsingen. Er wordt geduwd omdat er plaatsgebrek is, dus het is niet mogelijk om een Astronaut naar een tegel te duwen waar de duwer vandaan komt. Als er geen tegel is om de Astronaut(en) naar toe te duwen, dan mag de oorspronkelijke Astronaut de tegel niet betreden (er kan dus niet in een volle doodlopende tegel geduwd worden). Astronauten kunnen naar de ontwaakkamer en reddingsboten geduwd worden. Astronauten worden altijd geduwd naar reeds geplaatste tegels, ze kunnen niet uit het bord geduwd worden.





Aliens

Behalve de Astronauten kan elke tegel één Alien bevatten. Aliens mogen niet de ontwaakkamer of reddingsboten binnengaan of er in geduwd worden. Wanneer een Alien een tegel binnengaat die al een andere Alien bevat, dan wordt die Alien geduwd, analoog aan de manier waarop Astronauten geduwd worden. Aliens zijn immuun voor de effecten van de teleporteerder. *Herinnering: De actieve speler neemt alle beslissingen voor duwen, teleporteren,*

...

1. ALIENFASE

(Sla deze fase over als er geen Aliens in het ruimtestation zijn)

Beweeg één Alien

Als er minstens één Alien in het ruimtestation is, dan moet de speler één van de Aliens bewegen naar een aangrenzende tegel.

De Aliens doden Astronauten

Na de Alien te hebben bewogen, doodt elke Alien op een tegel met één of meerdere Astronauten één van die Astronauten, gekozen door de actieve speler (uitzonderingen: robots en soldaten, zie verder). De actieve speler plaatst de gedode Astronauten op het Alien scorebord en verdient één punt voor elke gedode Astronaut (twee punten voor een chef)

Uitzondering 1 - Zelfmoord: Een speler wint nooit punten voor de dood van één van haar Astronauten tijdens haar beurt. Alleen de Aliens verdienen punten in dit geval.

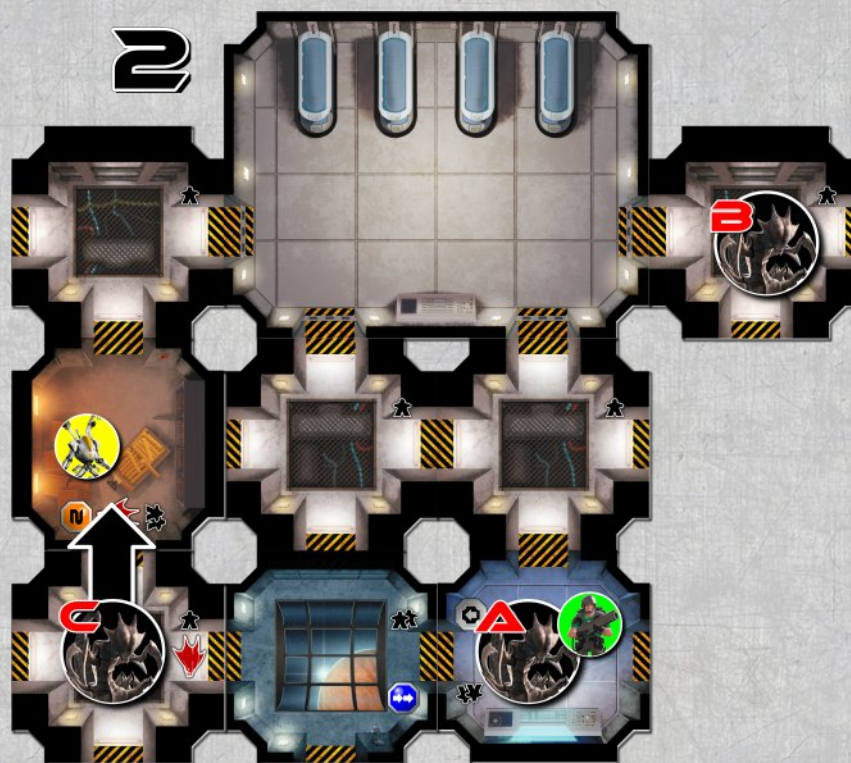
Uitzondering 2 - Robots: Robots zijn niet eetbaar. Een Alien doodt nooit een robot.
Uitzondering 3 - Soldaten: Een Alien op een tegel met twee Astronauten moet een chef, verkenners of piloot doden als er aanwezig zijn (zelfs als dit betekent dat de actieve speler één van haar eigen Astronauten moet doden). Een Alien kan alleen maar een soldaat doden als de soldaat de enige Astronaut op de tegel is (behalve robots).

Als een Alien een tegel met twee soldaten betreedt, dan sterft de Alien. De actieve speler wint één punt.

*Voorbeeld 1: Alien A Beweegt en doodt de piloot.
Alien B kon niet worden bewogen.*



*Voorbeeld 2: Alien C Beweegt.
Alien A doodt de soldaat. Alien C doodt de robot niet.*



2. BOUWFASE

Voeg een Moduletegel of een reddingsboot toe aan het ruimtestation

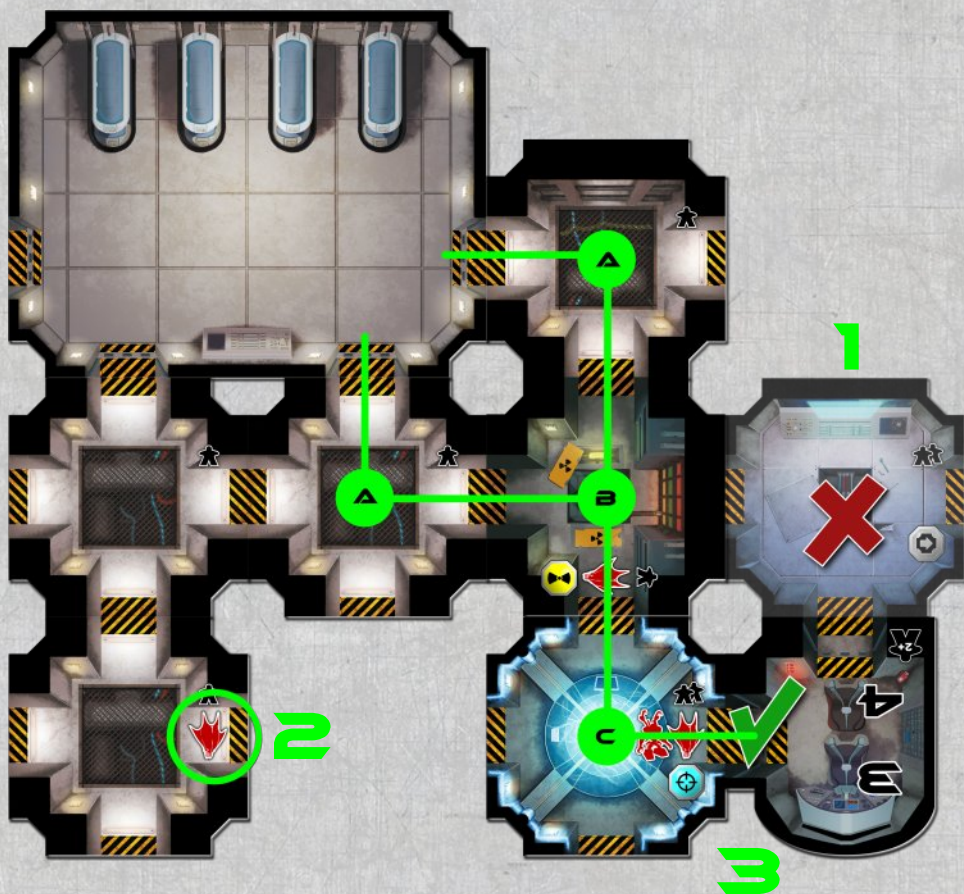
De speler neemt één van de drie open tegels of de bovenste reddingsboot en verbindt die met het ruimtestation. De nieuwe tegel moet correct aansluiten op minstens één van de tegels in het ruimtestation zodanig dat de geel-zwart gestreepte verbindingen tegen elkaar liggen. Slechts één kant van de nieuwe tegel moet aansluiten, het is toegelaten om doodlopende eindes te creëren voor de andere verbindingen van de nieuwe tegel. De speler moet de tegel plaatsen zodat hij met minstens één zijde aansluit aan het ruimtestation en zodat het hele ruimtestation bereikbaar is vanuit de tegel.

De Moduletegels moeten aansluiten aan minstens één andere Moduletegel. Het is verboden om een Moduletegel alleen maar laten aan te sluiten aan een reddingsboot want dan zou de tegel onbereikbaar worden wanneer de reddingsboot vertrekt. (1)

Als de geplaatste tegel een Alien symbool heeft en er minder dan vijf Aliens op het bord zijn, plaats dan een Alien op de tegel. (2)

Reddingsboten moeten geplaatst worden op een minimumafstand van drie tegels van de ontwaakkamer m.a.w. om van de ontwaakkamer naar een reddingsboot te gaan, moet er door minstens drie andere tegels bewogen worden. (3)

Wanneer een Moduletegel geplaatst wordt, dan wordt er onmiddellijk een nieuwe Moduletegel opengelegd. Als de stapel leeg is en er zijn geen tegels meer om te plaatsen, dan wordt de bouwphase overgeslagen.



3. ACTIEFASE

Tijdens haar beurt heeft elke speler twee acties: bewegen en/of activeren. Dezelfde Astronaut kan niet twee keer de Beweegactie uitvoeren, dus de mogelijkheden zijn:

- Beweeg twee verschillende Astronauten OF
- Beweeg een Astronaut en Activeer dan een Module OF
- Activeer een Module en Beweeg dan een Astronaut OF
- Activeer twee verschillende Modules

Beweegactie

Beweeg een Astronaut naar een aangrenzende tegel volgens de bewegingsregels. Uitzondering: De verkenner kan twee tegels bewegen met een enkele Beweegactie. Ze moet haar beweging volledig beëindigen vooraleer de volgende actie kan gebeuren, het is dus niet mogelijk om met de verkenner één tegel te bewegen, die te activeren en dan naar een tweede tegel te bewegen.

Aliens en bewegen

Wanneer een Astronaut wordt bewogen, geduwd of geteleporteerd naar een tegel met een Alien, dan sterft de Astronaut (uitzondering: soldaten en robots). De actieve speler verdient één punt en plaatst de dode Astronaut op het Alien scorebord. Wanneer een soldaat wordt bewogen, geduwd of geteleporteerd naar een tegel met een Alien, dan sterft de Alien. De actieve speler verdient één punt en verwijdert de Alien van het bord.

Een speler die één van haar eigen Astronauten doodt verdient geen punten, maar de dode Astronaut wordt nog altijd op het Alien scorebord geplaatst en geeft zo dus wel punten aan de Aliens.

Activatie

Elke Moduletegel die niet een corridor of teleporteerder is, heeft een specifiek effect dat door een Astronaut kan geactiveerd worden. De speler mag een Module activeren waarop ze een Astronaut heeft en het effect van de Module uitvoeren. De speler plaatst één van haar activatiefiches op de tegel. Elke Module kan maar twee keer geactiveerd worden tijdens het spel, en alleen maar door verschillende spelers. Eenmaal de activatiefiche van een speler op een Module ligt, kan ze die Module niet meer activeren. Eenmaal er twee activatiefiches op een Module liggen, kan de Module niet langer geactiveerd worden.

Uitzondering: De tijdmachine werkt anders en kan niet geactiveerd worden tijdens de beurt van de speler zelf.



MODULE- EN TEGELEFFECTEN



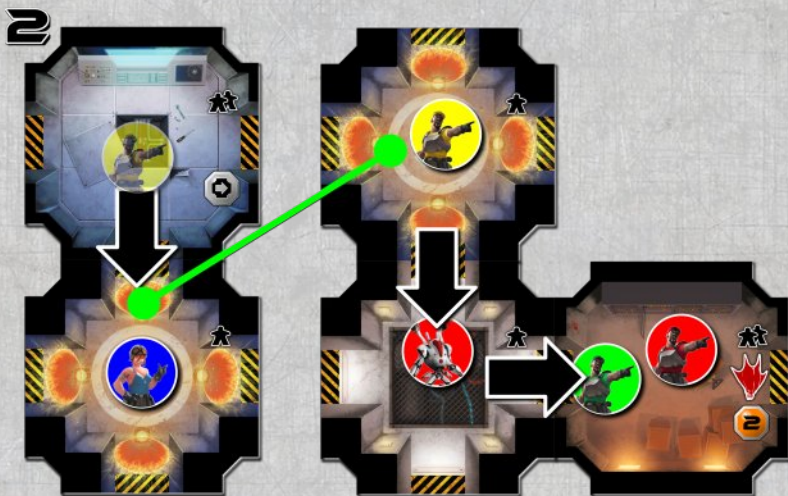
Teleporteerders

Een Astronaut die een teleporteerder binnengaat door een normale beweging of door een duw, wordt onmiddellijk geteleporteerd naar een andere teleporteerder of naar de ontwaakkamer (actieve speler kiest). Als de andere teleporteerder vol is, dan wordt die Astronaut geduwd volgens de normale bewegingsregels.

Teleportatie is ogenblikkelijk en gebeurt in de deuropening, vooraleer de Astronaut de eigenlijke teleporteerder tegel betreedt. Het gebeurt alleen wanneer een Astronaut de teleporteerder zou binnengaan, niet bij het buitengaan. Wanneer een Astronaut een teleporteerder met een Alien erin binnengaat, dan wordt zij geteleporteerd voordat ze de Alien tegenkomt. Maar anderzijds kan de Astronaut wel gedood worden door een Alien die zich bevindt in de teleporteerder waar zij naar toe teleporteert. Aliens ondervinden geen hinder van de teleporteerders en worden nooit

geteleporteerd.

(Optionele regel voor een gemener spel: Als er maar één teleporteerder in het spel is, dan wordt elke Astronaut die de teleporteerder binnengaat - waarschijnlijk omdat ze geduwd werd - onmiddellijk naar de open ruimte geteleporteerd en gedood. Er kan niet geteleporteerd worden naar de ontwaakkamer in deze variant. De speler die de Astronaut van een andere speler in de teleporteerder duwde verdient één punt.)



Snelkamer

Activeer om de Astronaut in de snelkamer onmiddellijk twee keer te bewegen. De activatie van de snelkamer en de twee bewegingen tellen als één enkele actie.

Als de verkenners de snelkamer Activeert, dan mag ze twee keer twee tegels bewegen voor een totale beweging van maximum vier tegels.



Laser

Activeer de laser om een Alien te doden in een aangrenzende kamer aan één van je Astronauten (inclusief de robot).

De robot is niet geschikt voor gevechten en mag dus de laser Module niet activeren.



Ziekenboek

Activeer om een dode Astronaut te "reïncarneren". Neem een Astronaut van het Alien scorebord en plaats haar in

de ontwaakkamer. Hierdoor verliezen de Aliens punten: Beweeg de verste Astronaut naar de leeggekomen plaats om de score van de Aliens te vernieuwen.



Labo

Activeer om een Astronaut (van jezelf of van een tegenstander) in het ruimtestation van plaats te wisselen met een Alien.

Het labo kan niet gebruikt worden om een Alien naar de ontwaakkamer of een reddingsboot te sturen.

Robots kunnen het labo niet activeren noch van plaats wisselen door het effect van het labo, aangezien zij niet met Aliens interageren en het labo alleen maar levende wezens verplaatst.

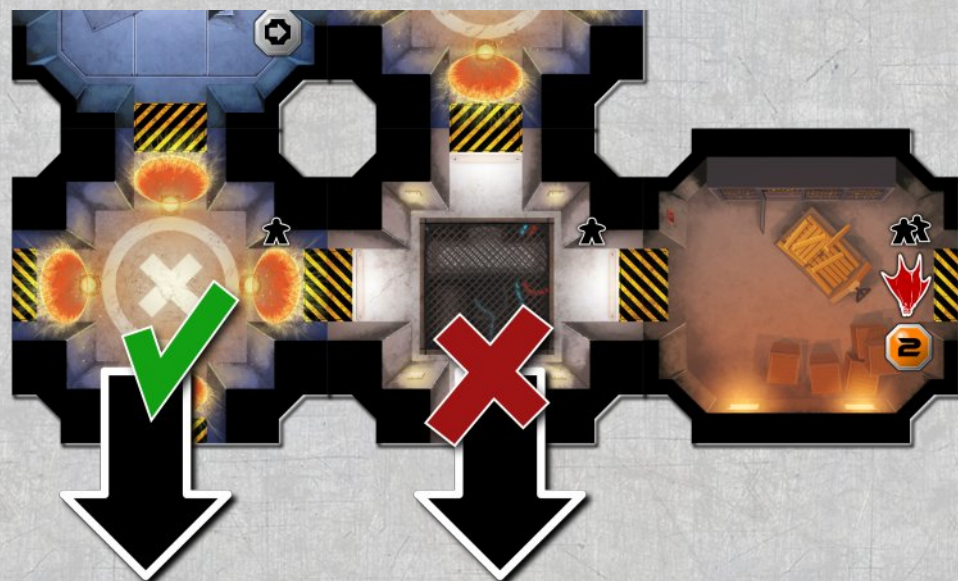
Als de Alien belandt in een Module met een Astronaut, dan doodt hij die onmiddellijk (tenzij het een robot is). De actieve speler verdient één punt, tenzij de Astronaut van haar was (geen punten voor zelfmoord).

Als een Astronaut verwisseld wordt met een Alien in een teleporteerder, dan wordt de Astronaut niet geteleporteerd, zij blijft staan op de teleporteerder tegel (teleportatie gebeurt alleen bij het normaal binnengaan van een teleporteerder)



Controlekamer

Activeer om in het ruimtestation een Moduletegel te verplaatsen en/of te draaien. De tegel mag al dan niet leeg zijn, de inhoud Beweegt mee. Alle tegels in het ruimtestation moeten geconnecteerd blijven, het is verboden om het ruimtestation in twee te delen. Reddingsboten en de ontwaakkamer mogen niet verplaatst of gedraaid worden met de controlekamer.





Tijdmachine

De tijdmachine mag geactiveerd worden door een Astronaut op het begin van de beurt van een andere speler of tussen de twee acties van een andere speler. Een speler mag de tijdmachine niet activeren tijdens haar eigen beurt. De activatie van de tijdmachine telt dus niet als een actie. De speler die de tijdmachine Activeert mag onmiddellijk, buiten haar beurt, één van haar Astronauten bewegen of een andere Module activeren. De actieve speler hervat daarna haar beurt. De actie die zij aan het nemen was of op het punt stond te nemen wanneer ze onderbroken werd is geannuleerd en kan opnieuw uitgevoerd worden of vervangen worden door een andere actie als ze zich bedacht heeft.

Als de tijdmachine gebruikt werd om een beweging te onderbreken waarbij Astronauten geduwd werden, dan wordt de hele keten geannuleerd. Het effect van de tijdmachine moet gebeuren voor of na de hele keten, niet ertussen.

De keten kan dan herhaald worden of de actieve speler kan van gedachten veranderen en een andere actie uitvoeren. De tijdmachine activeren telt als een gratis actie en de speler moet dus geen extra actie opsparen in een voorgaande beurt. De activerende speler moet een Astronaut in de tijdmachine hebben om die te mogen activeren.

“Blauw is de actieve speler. Tijdens de Alienfase wil ze Alien A bewegen. De gele speler onderbreekt haar door de tijdmachine te activeren. Geel Beweegt de piloot. Blauw mag nu terug beginnen met de Alienfase. Zij kan nu Alien A bewegen zoals aangekondigd of zich bedenken en een andere Alien bewegen.”



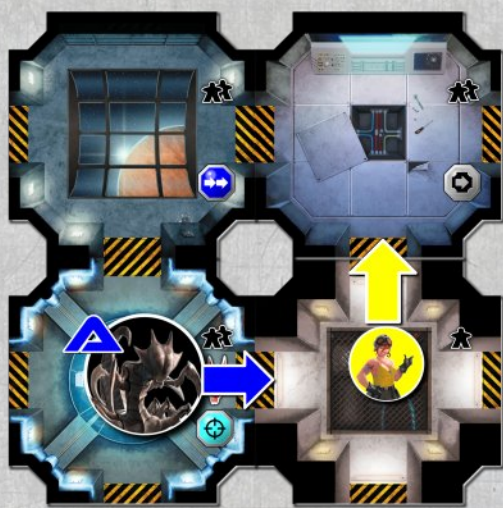
Warenhuis

Activeer om twee punten te verdienen. Als de chef het warenhuis Activeert, dan verdien je vier punten in plaats van twee.

Reddingsboot

Wanneer een Astronaut een reddingsboot betreedt, dan wordt zij op de lege plaats met de laagste score gezet. Deze Astronaut kan niet meer bewogen worden tot het einde van het spel. Gordels blijven aan!

Zodra de reddingsboot vol is vertrekt die richting aarde en de spelers verdienen punten voor de inzittende Astronauten, gelijk aan de aangegeven waarden. De reddingsboot vertrekt ook onmiddellijk wanneer een Alien een aangrenzende geconnecteerde tegel betreedt, als er al minstens één Astronaut in de reddingsboot is. Een reddingsboot vertrekt niet leeg.



Beveiligingskamer

Activeer om een reddingsboot die niet leeg is te lanceren. De reddingsboot vertrekt onmiddellijk.

Kernreactor

Door de radio-actieve straling is het onmogelijk om langer dan één beurt in deze kamer te overleven. Op het einde van de speler haar beurt sterven al haar Astronauten die op het begin van de beurt al aanwezig waren in de kernreactor.

Bunker

De bunker is beschermd: Aliens kunnen er niet binnengaan of in geduwd worden.



BEKWAAMHEDEN VAN DE ASTRONAUTEN

Verkenner ('Explorer')

De verkenner Beweegt twee tegels in plaats van één voor elke Bewegactie.

Piloot ('Pilot')

Wanneer de piloot een reddingsboot betreedt, heeft ze de keuze: Ze mag de reddingsboot verplaatsen naar een andere legale positie in het ruimtestation, zelfs dichterbij dan de normale drie tegels afstand van de ontwaakkamer. Een piloot mag de reddingsboot niet bewegen zodat die zou connecteren met een tegel met daarin een Alien.

Ze kan onmiddellijk met de reddingsboot richting aarde vertrekken. Verdien onmiddellijk punten (de lagere waarde). Ze kan gewoon plaatsnemen op de laagste plaats, zoals een gewone Astronaut.

Eenmaal de keuze gemaakt is, dan kan die niet meer veranderd worden. De keuze moet gemaakt worden op het moment dat de piloot de reddingsboot betreedt.

Robot ('Robot')

Er is geen interactie tussen robots en Aliens. Robots negeren Aliens en Aliens negeren robots. Robots kunnen Aliens ook nooit beïnvloeden. Voor de rest gedragen robots zich als gewone menselijke Astronauten.

Robots kunnen het Labo en de Laser niet activeren. Als herinnering hebben deze Modules een 'Geen Robot' icoon.

Soldaat ('Grunt')

Een soldaat die een kamer met een Alien betreedt, doodt de Alien. Een Alien die een tegel met een soldaat betreedt, zal die alleen maar doden als er geen andere menselijke Astronaut aanwezig is. Een Alien die een tegel betreedt met daarin twee soldaten, sterft. Alleen de actieve speler verdient één punt voor een gedode Alien.

Chef ('Chief')

De chef heeft geen speciale bekwaamheid maar hij is dubbel zo belangrijk als de andere Astronauten. Een speler die de chef van een andere speler doodt, verdient twee punten in plaats van één. Een chef die ontsnapt in een reddingsboot verdient twee keer zoveel punten als aangegeven op zijn plaats. *Chefs verdubbelen niet de effecten van Modules, behalve het warenhuis.*



Bekwaamheden van de Aliens.

Aliens doden. Ze worden niet verplaatst door de teleporteerders. Ze zijn met veel. Ze kunnen het spel winnen tegen alle spelers. Hun adem stinkt.

SPELEINDE

Het spel kan op drie manieren eindigen:

- Alle zes reddingsboten zijn vertrokken. Het spel eindigt onmiddellijk
- De laatste tegel is aan het ruimtestation gekoppeld. De huidige speler speelt haar beurt uit. Alle andere spelers spelen nog één beurt.
- Alle Astronauten van een speler zijn ofwel weg, in wachtende reddingsboten of dood (met andere woorden, de speler heeft geen Astronauten meer die ze tijdens haar beurt kan bewegen). De huidige speler speelt haar beurt uit. Alle andere spelers spelen nog één beurt.

Ongeacht het einde, het ruimtestation is gedoemd net zoals alle reddingsboten die nog niet vertrokken zijn. Reddingsboten die het ruimtestation niet zijn kunnen ontluchten, scoren geen punten.

SCORE

Spelers scoren al hun punten tijdens het spel:

Elke Astronaut in een reddingsboot scoort evenveel punten als aangegeven op zijn plaats in de reddingsboot (chefs scoren dubbel) wanneer de reddingsboot het ruimtestation verlaat.

Punten voor het activeren van de warenhuis Module of voor het doden van Astronauten of Aliens worden verdiend tijdens het spel.

Er zijn geen bonussen op het einde van het spel. Alle punten worden gescoord tijdens het spel.

Als de Aliens meer punten hebben dan de beste speler, dan winnen de Aliens en verliezen alle spelers. Anders wint de speler met de meeste punten.

Als er gelijkstand is tussen de spelers, dan wint de speler die de meeste Modules Activeerde. Is dit ook gelijk, dan wint de speler van wie de meeste Astronauten het ruimtestation konden ontluchten. Indien dit ook gelijk is, dan is het een gedeelde overwinning.

Als het Alien scorebord volledig vol is, dan eindigt het spel meteen met een overwinning voor de Aliens.



SUPPORT



Flatlined Games is heel zorgvuldig in het bewaken van de kwaliteit van onze producten. Indien je nieuwe speldoos beschadigd zou zijn, er onderdelen zouden ontbreken of er een bouwfout zou zijn, contacteer ons dan onmiddellijk. Als je nog vragen zou hebben over de regels, dan beantwoorden we die ook graag:

Op onze website: <http://www.flatlinedgames.com/contact>

Via de post: Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1070 Anderlecht, België

We zijn ook actief op de spelpagina op boardgamegeek.com en op het Franse forum trictrac.net. Voor een vlug antwoord, contacteer ons eerst op onze website.

ONTWIKKELING EN TESTEN

Eerst en vooral, bedankt aan Bruno en Serge, die bereid waren om mij het spel in stukken te laten breken en samen een nieuw spel uit de brokstukken te maken. Dit was een fantastisch avontuur en heeft Argo tot een heel robuust spel gemaakt. De auteurs en uitgever bedanken ook de speelgroepen Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Société, Esprits Joueurs, en In Ludo veritas, het prachtige publiek van de 'off' op het 'Festival International du Jeu de Cannes', de bezoekers van Ludinord en 'Paris est Ludique', al de individuele playtesters, en zo veel meer mensen dat het onmogelijk is om iedereen hier bij naam te noemen.

DANKWOORD

Flatlined Games is een éénpersoonszaak en dit spel had nooit kunnen uitkomen zonder de hulp van vele mensen. Met dank aan Bruno Faidutti en Serge Laget om hun spel aan ons toe te vertrouwen, en aan alle spelers die hielpen met het testen en ontwikkelen van het spel. Ook dank aan Miguel Coimbra en Alexandre de la Serna voor hun geduld, flexibiliteit en talent.

©Flatlined Games 2016 - All rights reserved. Argo, the Argo logo, Flatlined Games and the Flatlined games logo are registered trademarks of Flatlined games.



ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET

2-4 Spieler • 30-45 Minuten

Es dauert einige Augenblicke, bis du vollends zu Bewusstsein kommst. Die Übelkeit und die hämmernden Kopfschmerzen sind alte Vertraute, genauso wie der Geruch der Kühlflüssigkeit, die gerade aus deinem Kryostase-Behälter abgelassen wird. Um dich herum erwachen langsam auch andere Besatzungsmitglieder. Aber Moment ... was ist das für ein Ort? Das ist nicht der Aufwachraum des Schiffes, in dem du in den Kälteschlaf versetzt wurdest! Was ist passiert? Könnte es sein, dass euer Transporter von Organhändlern überfallen wurde, die dann eure Kryobehälter hier zwischengelagert haben?

Während der Rest der Mannschaft erwacht, ertönt die Stimme des Zentralcomputers aus allen Lautsprechern: „Station Argo, Zentralsystem. Xeno-Präsenz entdeckt. Das gesamte Personal hat sich unverzüglich zu den Rettungskapseln zu begeben.“ Die Beleuchtung verändert drastisch die Farbe, um die Notlage zu verdeutlichen. Erst der Ortswechsel, und jetzt auch noch Aliens? Was zur ...

„Kommandant, wo sind wir?“

Dein Team ist erwacht und versammelt sich um dich.

„Weiß ich nicht, will ich auch nicht wissen. Ihr habt's gehört. Lasst uns die Rettungskapseln suchen, und dann nichts wie weg von hier. Vorwärts!“

In Argo kontrolliert jeder Spieler ein Astronauten-Team. Ziel des Spiels ist es, die Rettungskapseln zu finden und möglichst viele eigene Astronauten zu retten. Da alle Spieler jedoch auch die Aliens steuern und die Plätze in den Rettungskapseln begrenzt sind, könnte es extrem unangenehm werden. Man erhält Punkte, indem man seine Astronauten in die Kapseln bringt, bevor diese vom Raumschiff abdocken, und indem man mit den Aliens die Astronauten der anderen Spieler ausschaltet. Zu guter Letzt bekommen auch die Aliens Punkte für jeden toten Astronauten und wenn die Spieler zu gnadenlos Jagd aufeinander machen, könnte es passieren, dass die Aliens gegen alle menschlichen Spieler gewinnen.

SPIELMATERIAL

31 Modulplättchen
(inkl. Aufwachraum-Plättchen)
6 Rettungskapsel-Plättchen
3 Schwierigkeitsgrad-Marker
25 Plastikfiguren

2 Spielhilfen
1 Wertungstafel
8 Wertungsmarker
60 Aktivierungsmarker
3 Alien-Wertungstafeln

SERGE LAGET (L)

Mein Name ist Serge Laget. Ich arbeite als pädagogischer Berater und halte in diesem Bereich Lehrer auf dem aktuellen Wissensstand. Meine Freizeit gehört ganz der Entwicklung von Spielen.

Diese Karriere begann ich 1985 mit dem Spiel *Le Gang des Traction-Avant*.

Danach sollten noch viele weitere Spiele folgen. Einige davon, wie z. B. *Mare Nostrum*, habe ich allein entwickelt, andere sind in Teamarbeit entstanden.

Meine absoluten Lieblingsprojekte waren *Schatten über Camelot* mit Bruno Cathala und *Ad Astra* mit Bruno Faidutti.

Heute darf ich mich besonders glücklich schätzen, dass *Argo* in Form dieser wundervollen Version von Flatlined Games veröffentlicht wird.

Mit Miguel Coimbra habe ich bereits an *Cargo Noir* gearbeitet und ich liebe seine Illustrationen.

BRUNO FAIDUTTI (R)

Mein Name ist Bruno Faidutti und ich bin Lehrer. Mein erstes Spiel, *Baston*, wurde ein Jahr vor Serges veröffentlicht.

Darauf folgten noch etwa fünfzig weitere Spiele. Die bekanntesten davon dürften *Mascarade* und *Ohne Furcht und Adel* sein. Meine persönlichen Favoriten sind *Speed Dating* und *Animal Suspect*, die ich beide zusammen mit Nathalie Grandperrin entwickelt habe.

Ich habe bereits zuvor schon mit Serge zusammengearbeitet. Gemeinsam haben wir *Castel* (welches hoffentlich bald veröffentlicht wird) und *Ad Astra* entwickelt.

Argo gehört zu der Sparte, die ich selbst eher selten spiele: Es erfordert viel Strategie und Kalkül.

Hier spürt man deutlich Serges Einfluss am Entwicklungsprozess.

Ich glaube, dies ist mein erstes Spiel, das von Miguel Coimbra illustriert wurde. Das war schon lange überfällig!



VOR DEM SPIEL



3



0

7

9

11

13

16

19

22

26



2



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

+20



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

+20

4



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

+20



2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

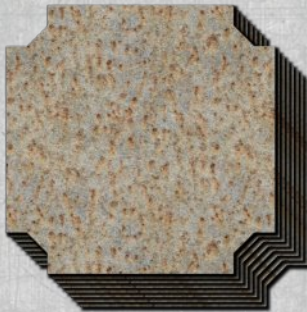
18

19

20

+20

7



6

1



8

5

1. Der Aufwachraum wird in die Tischmitte gelegt.
2. Die Wertungstafel wird in die Nähe des Aufwachraums gelegt, ebenso die Alien-Wertungsleiste für die passende Anzahl an Spielern.
3. Wählt den gewünschten Schwierigkeitsgrad der Aliens (Leicht, Mittel, Schwer) und legt den entsprechenden Marker so auf die Alien-Wertungsleiste, dass er die ersten 1/2/3 Felder bedeckt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, umso vorsichtiger muss man die Aliens nutzen, damit sie das Spiel nicht gewinnen.
4. Jeder Spieler stellt alle Astronauten in der von ihm gewählten Farbe in den Aufwachraum und legt seinen Wertungsmarker auf die Wertungstafel.
5. Vier zufällig bestimmte Korridor-Modulplättchen ohne Alien-Symbol werden angrenzend an die vier Türen des Aufwachraums gelegt, so dass sie mit dem Aufwachraum verbunden sind.
6. Die Rettungskapsel-Plättchen formen einen offenen Stapel, wobei die Plättchen mit den höchsten Punktwerten ganz unten im Stapel liegen und die mit den niedrigsten ganz oben. Beim Spiel mit 2 Spielern werden die beiden Rettungskapseln mit dem Vermerk ‚3+‘ aus dem Spiel genommen und nur die vier Kapseln mit ‚2+‘ verwendet.
7. Alle verbliebenen Modulplättchen werden gemischt und bilden einen verdeckten Stapel.
8. Die obersten drei Modulplättchen von diesem Stapel werden aufgedeckt und bilden eine offene Auslage neben dem Stapel.

ZIEL DES SPIELS

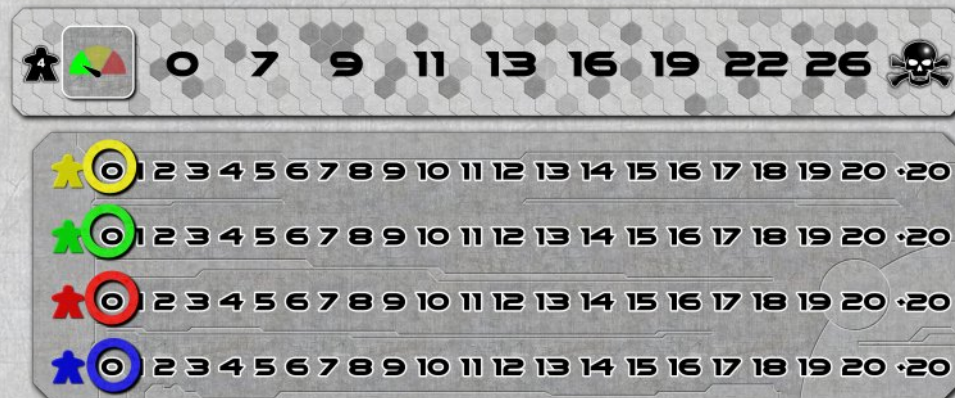
Das Ziel des Spiels ist es, bei Spielende mehr Punkte als alle Mitspieler und als die Aliens zu haben.

Während des Spiels erhält man Punkte, wenn die eigenen Astronauten erfolgreich mit einer Rettungskapsel fliehen, wenn die eigenen Astronauten Aliens töten, oder wenn man mit den Aliens die Astronauten der Mitspieler ausschaltet.

Die Aliens selbst sammeln während des Spiels ebenfalls Punkte: Jedes Mal wenn ein Astronaut stirbt, wird dieser auf das vorderste noch freie Feld der Alien-Wertungsleiste gestellt.

Wenn die Alien-Wertungsleiste komplett gefüllt ist, endet das Spiel sofort und die Aliens gewinnen das Spiel.

Der aktuelle Spielstand wird während des Spiels auf den Wertungstafeln festgehalten.



SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der zuletzt ein Alien gesehen hat. Alternativ könnt ihr auch den Spieler anfangen lassen, der am meisten wie ein Alien aussieht.

In seinem Zug muss ein Spieler die folgenden drei Phasen durchführen. Er darf keine Phase auslassen.

1. Alien-Phase

- ein Alien bewegen (wenn momentan ein Alien im Spiel ist), danach
- Aliens töten Astronauten (falls zutreffend)

2. Bau-Phase

- der Raumstation ein Modulplättchen hinzufügen, danach
- ein Alien auf das neue Plättchen stellen (falls zutreffend)

3. Aktions- & Aktivierungsphase

Die Spieler verfügen über zwei Aktionen, die sie zur Aktivierung von Plättchen oder zur Bewegung nutzen können. Sie können also:

- zwei verschiedene Astronauten bewegen ODER
- einen Astronauten bewegen und dann ein Modul aktivieren ODER
- ein Modul aktivieren und dann einen Astronauten bewegen ODER
- zwei verschiedene Module aktivieren

Es ist nicht erlaubt, zweimal den gleichen Astronauten zu bewegen.

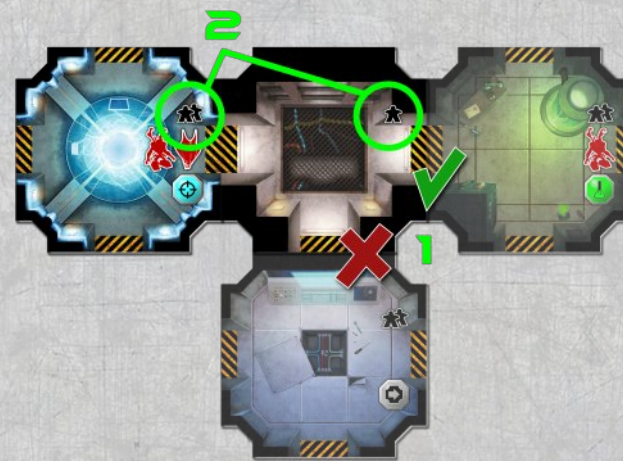
Ausnahme: Im ersten Spielzug jedes Spielers steht ihm nur eine Aktion zur Verfügung.

ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN

Verbindungen

Die Bewegung von Plättchen zu Plättchen ist nur über die gelb-schwarz gestreiften Anschlüsse möglich (1). Dabei müssen beide Plättchen über passende aneinandergrenzende Anschlüsse verfügen.

Es ist nicht erlaubt, sich durch Wände zu bewegen!



Raumkapazität

Jedes Modulplättchen hat ein aufgedrucktes Kapazitätslimit (2). Korridore können maximal 1 Astronauten aufnehmen, Räume 1 oder 2. Die Kapazität des Aufwachraums ist unbegrenzt. Für Aliens beträgt die Kapazität eines Plättchens immer 1, und zwar zusätzlich zur aufgedruckten Höchstmenge an Astronauten.

Schieben

Betrifft ein Astronaut ein Modul, das bereits voll besetzt ist, so muss er einen bereits anwesenden Astronauten auf ein benachbartes Plättchen schieben. Dies kann zu einer Kettenreaktion führen, bei der mehrfach Astronauten auf bereits volle Plättchen weiterverschoben werden. Der aktive Spieler trifft immer alle Entscheidungen über die Schubrichtungen. Er erhält auch sämtliche Punkte, die durch das Schieben in einer Kettenreaktion ggf. vergeben werden.

Der Grund für die Schieberei ist der Platzmangel und die Enge der Raumstation. Deshalb ist es auch nicht möglich, einen Astronauten auf das Plättchen zu schieben, von dem der Schiebende gerade gekommen ist.

Falls es mangels benachbarter Plättchen keine Möglichkeit gibt, alle notwendigen Verschiebungen durchzuführen, darf die Bewegungsaktion mit dem Astronauten gar nicht erst durchgeführt werden (sprich: Kein Schieben in eine Sackgasse). Astronauten können auch in den Aufwachraum oder in Rettungskapseln geschoben werden.

Geschobene Astronauten müssen immer auf einem bereits ausliegenden Plättchen landen. Sie dürfen nicht aus der Raumstation geschoben werden.



Aliens

Zusätzlich zu den Astronauten kann jedes Modul auch genau 1 Alien aufnehmen. Aliens dürfen niemals in den Aufwachsraum oder die Rettungskapseln bewegt oder geschoben werden.

Wird ein Alien in ein Modul bewegt oder geschoben, das schon ein Alien enthält, so schieben sich diese nach den gleichen Regeln, wie es auch Astronauten tun.

Aliens sind immun gegen die Auswirkungen eines Teleporters.

Wichtig: Der aktive Spieler trifft stets alle Entscheidungen über eventuelle Schubrichtungen, Teleporter o.ä.



1. ALIEN-PHASE



(Diese Phase wird übersprungen, wenn sich momentan kein Alien auf der Raumstation befindet.)

Ein Alien bewegen

Wenn sich mindestens 1 Alien auf der Station befindet, so muss der aktive Spieler eines der Aliens auf ein benachbartes Modul bewegen.

Aliens töten Astronauten

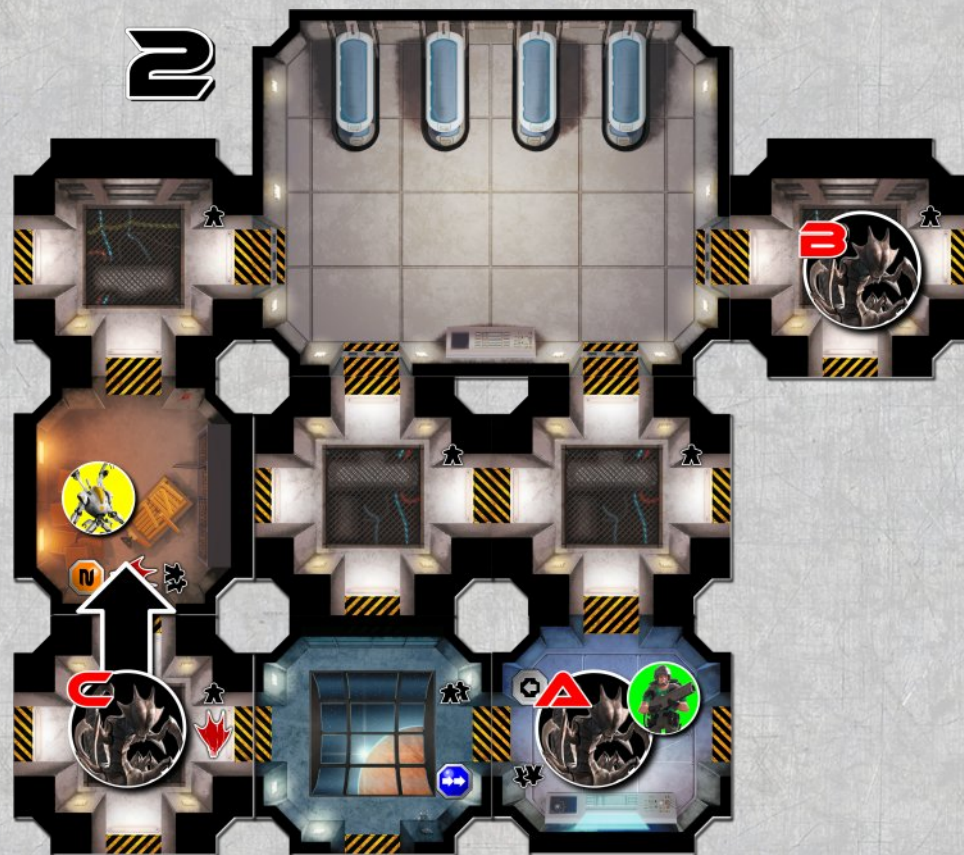
Befindet sich nach der Alien-Bewegung ein Alien im selben Modul wie ein oder mehrere Astronauten, so tötet es einen der Astronauten dort. Der aktive Spieler hat die Wahl, welcher Astronaut getötet wird (Ausnahme: Roboter und Soldat; siehe unten). Der aktive Spieler stellt den getöteten Astronauten auf die Alien-Wertungsleiste und erhält selbst 1 Punkt (2 Punkte für einen Kommandanten).

Es gibt 3 Ausnahmen:

- 1 - Selbstmord: Man erhält niemals Punkte dafür, dass während des eigenen Zuges ein eigener Astronaut stirbt. Nur die Aliens erhalten dafür Punkte auf ihrer Wertungstafel.
- 2 - Roboter: Roboter sind nicht essbar. Ein Roboter kann niemals von einem Alien getötet werden.
- 3 - Soldaten: Ein Alien in einem Modul mit zwei Astronauten muss immer einen Kommandanten, eine Kundschafterin oder eine Pilotin töten, falls vorhanden (selbst wenn das dazu führt, dass man einen eigenen Astronauten töten muss). Ein Alien kann nur dann einen Soldaten töten, wenn der Soldat der einzige Astronaut auf dem Plättchen ist (Roboter nicht mitgezählt). Betritt ein Alien ein Modul mit 2 Soldaten, so wird das Alien getötet. Der aktive Spieler erhält dafür 1 Punkt.

Beispiel 1: Alien A bewegt sich und tötet den Piloten. Alien B hätte sich nicht bewegen können.

Beispiel 2: Alien C bewegt sich. Alien A tötet den Soldaten. Alien C kann den Roboter nicht töten.



2. BAU-PHASE

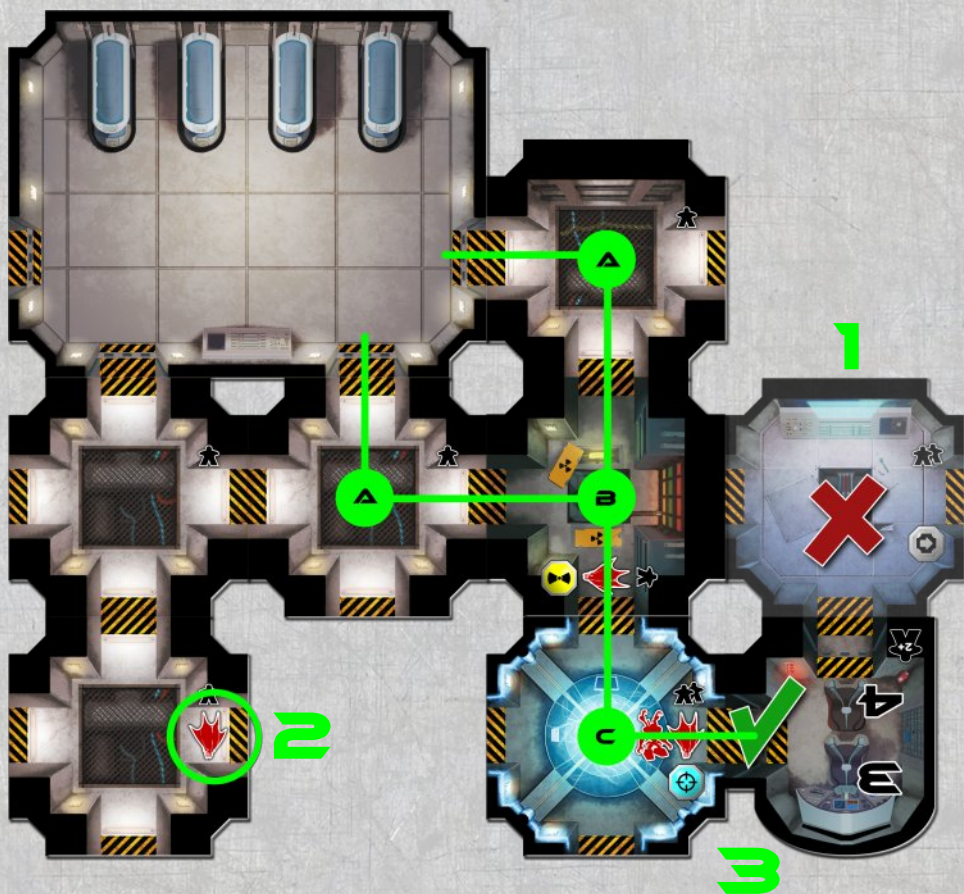
Der Raumstation ein Modulplättchen oder eine Rettungskapsel hinzufügen

Der Spieler wählt eines der drei offen ausliegenden Modulplättchen aus der Auslage oder die oberste noch verfügbare Rettungskapsel und verbindet das Plättchen mit der Raumstation. Eine korrekte Verbindung besteht dann, wenn das neue Plättchen direkt benachbart an mindestens ein bereits ausliegendes Plättchen angelegt wird und die gelb-schwarzen Anschlüsse aneinander angrenzen. Es reicht, wenn diese korrekte Verbindung nur auf einer Seite des neuen Plättchens besteht; bei weiteren angrenzenden Seiten kann es sich auch um Sackgassen handeln. Der Spieler muss das Modul so platzieren, dass die gesamte Station vom Plättchen aus erreichbar ist. Das neue Modul darf nicht so angelegt werden, dass es ausschließlich mit einer bereits vorhandenen Rettungskapsel verbunden ist. So wird verhindert, dass die Station zweigeteilt wird, sobald eine Kapsel die Raumstation verlässt. (1)

Wenn das neu platzierte Modul über ein Alien-Symbol verfügt und weniger als fünf Aliens im Spiel sind, wird ein neues Alien auf dieses Modul platziert. (2)

Wenn es sich bei dem neuen Plättchen um eine Rettungskapsel handelt, muss diese so an die Station gelegt werden, dass sie sich mindestens drei Plättchen entfernt vom Aufwachraum befindet. Anders gesagt: Es ist notwendig, dass man sich über mindestens drei andere Plättchen bewegt, ehe man vom Aufwachraum aus die Kapsel erreicht. (3)

Hat man eines der drei Modulplättchen aus der Auslage gewählt, so wird sofort ein neues Modul-Plättchen vom Stapel aufgedeckt und in die Auslage gelegt. Sind Stapel und Auslage aufgebraucht, wird die Bau-Phase übersprungen.



3. AKTIONS- & AKTIVIERUNGSPHASE

Jeder Spieler hat zwei Aktionen, die er zur Bewegung und/oder Aktivierung verwenden kann. Derselbe Astronaut kann keine zwei Bewegungsaktionen im gleichen Zug zugewiesen bekommen. Somit bleiben dem Spieler folgende Kombinationsmöglichkeiten:

- zwei verschiedene Astronauten bewegen ODER
- einen Astronauten bewegen und dann ein Modul aktivieren ODER
- ein Modul aktivieren und dann einen Astronauten bewegen ODER
- zwei verschiedene Module aktivieren

Bewegungsaktion

Der Spieler bewegt einen Astronauten auf ein benachbartes Plättchen. Ausnahme: Die Kundschafterin darf sich mit einer Bewegungsaktion bis zu zwei Plättchen weit bewegen. Sie muss ihre komplette Bewegung beendet haben, ehe der Spieler eine weitere Aktion durchführen darf. Es ist also nicht möglich, die Kundschafterin ein Plättchen weit zu bewegen, dann dieses Modul zu aktivieren, und danach mit der Kundschafterin weiterzuziehen.

Aliens und Bewegungen

Wird ein Astronaut auf ein Plättchen bewegt, geschoben oder teleportiert, auf dem sich ein Alien befindet, so wird der Astronaut sofort getötet (Ausnahme: Soldat). Der aktive Spieler erhält 1 Punkt und stellt den getöteten Astronauten auf die Alien-Wertungsleiste.

Wird ein Soldat auf ein Plättchen bewegt, geschoben oder teleportiert, auf dem sich ein Alien befindet, so wird das Alien sofort getötet. Der aktive Spieler erhält 1 Punkt und entfernt das Alien aus der Raumstation.

Ein Spieler, der in seinem Spielzug einen eigenen Astronauten ausschaltet, erhält dafür keine Punkte. Der tote Astronaut wird jedoch trotzdem auf die Alien-Wertungsleiste gestellt.

Aktivierungsaktion

Alle Module außer Korridoren und Teleportern haben einen speziellen Effekt, wenn sie von einem Astronauten aktiviert werden. Ein Spieler kann diesen Effekt nur auslösen, wenn sich einer seiner Astronauten auf dem Modul befindet. Dazu legt der Spieler einen seiner Aktivierungsmarker auf dieses Modul. Jedes Modul darf nur 2x im gesamten Spiel aktiviert werden, und die Aktivierungen müssen von unterschiedlichen Spielern kommen. Sobald also ein Spieler einen seiner Aktivierungsmarker auf ein Modul gelegt hat, kann er es für den Rest des Spiels nicht erneut aktivieren. Sobald 2 Aktivierungsmarker auf einem Modul liegen, kann es von niemandem mehr aktiviert werden.

Ausnahme: Die Zeitmaschine funktioniert etwas anders und wird nicht während des eigenen Spielzugs aktiviert.



EFFEKTE VON MODULEN UND ANDEREN PLÄTTCHEN

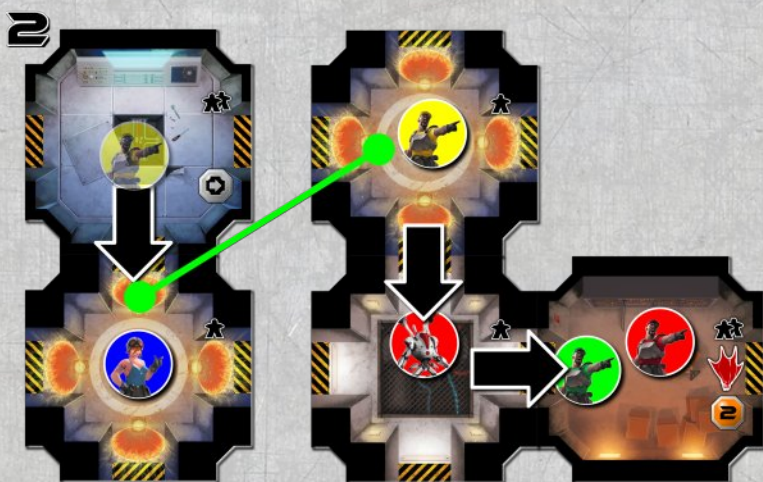


Teleporter

Ein Astronaut, der ein Teleporter-Modul mit seiner normalen Bewegung betritt oder hineingeschoben wird, teleportiert sofort auf ein anderes Teleporter-Modul oder den Aufwachraum (nach Wahl des aktiven Spielers). Wenn das Zielplättchen voll ist, so schiebt er dort einen anderen Astronauten heraus, wie in den allgemeinen Bewegungsregeln beschrieben. Teleportation geschieht direkt beim Übergang auf das Teleporter-Plättchen, ohne dass der Astronaut die Raummitte tatsächlich erreicht.

Die Teleportation wird nur durchgeführt, wenn ein Astronaut das Modul betritt, nicht wenn er es verlässt. Betritt ein Astronaut ein Teleporter-Modul, in dem sich ein Alien befindet, so wird er teleportiert, ehe er dem Alien begegnet. Er kann jedoch in jedem Fall von einem Alien getötet werden (oder es selbst töten), das sich auf dem Plättchen befindet, zu dem er teleportiert wird. Aliens ignorieren Teleporter-Effekte und werden selbst nie teleportiert.

(Optionale Regel für ein gemeineres Spiel:) Solange nur ein Teleporter-Modul im Spiel ist, wird jeder Astronaut, der es betritt, sofort aus der Raumstation herusteportiert und stirbt. In dieser Variante können Astronauten nicht von einem Teleporter in den Aufwachraum versetzt werden. Wird ein Astronaut aus der Station herusteportiert, erhält der aktive Spieler 1 Punkt, es sei denn, der herusteportierte Astronaut gehörte ihm selbst.



Sprung-Raum

Wird der Sprungraum aktiviert, darf sich der Astronaut, der ihn aktiviert hat, sofort 2x bewegen. Die Aktivierung und die darauf folgende doppelte Bewegung zählen als eine einzige Aktion. Wenn die Kundschafterin den Sprung-Raum aktiviert, darf sie sich zweimal bis zu 2 Plättchen weit bewegen, also insgesamt bis zu 4.



Laser

Wird der Laser aktiviert, darf man ein Alien töten, das sich in einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Raum zu einem beliebigen eigenen Astronauten (auch zum Roboter) befindet. Der Roboter darf jedoch nicht derjenige sein, der den Raum aktiviert.



Krankenstation

Wird die Krankenstation aktiviert, kann man einen zuvor von den Aliens getöteten Astronauten zurück ins Spiel holen. Der Spieler wählt einen beliebigen Astronauten von der Alien-Wertungsleiste und stellt ihn in den Aufwachraum. Das reduziert die Gesamtpunkte der Aliens. Der zuletzt auf der Alien-Wertungsleiste platzierte Astronaut wird ggf. versetzt, um die entstandene Lücke zu schließen.



Labor

Wird das Labor aktiviert, darf man die Position eines beliebigen Astronauten – auch eines gegnerischen – mit der eines beliebigen Aliens vertauschen. Der Tausch darf nicht durchgeführt werden, wenn dadurch ein Alien im Aufwachraum oder einer Rettungskapsel landen würde.

Roboter können das Labor weder aktivieren, noch darf ihre Position vertauscht werden. Das Labor funktioniert nur mit Lebewesen.

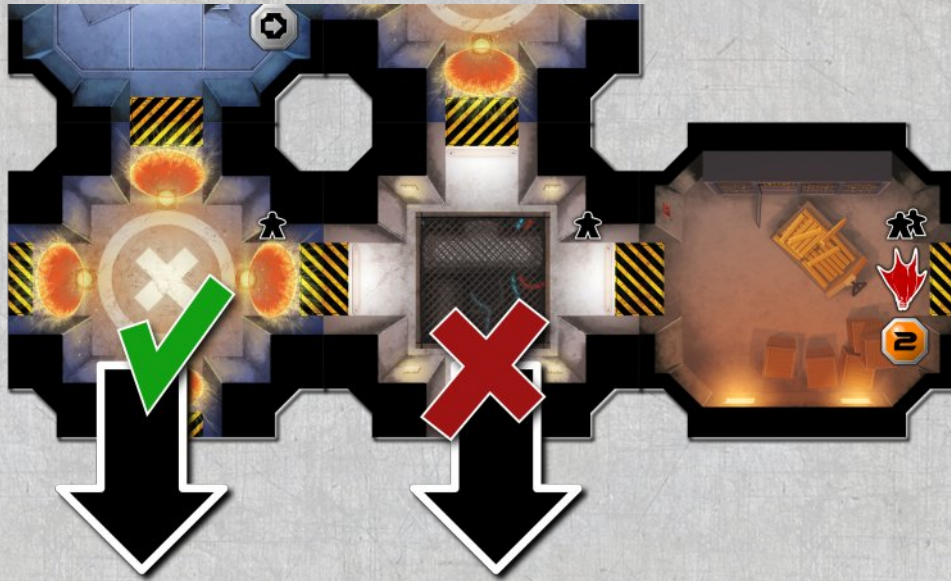
Landet ein Alien durch den Positionswechsel auf einem Plättchen mit einem Astronauten, dann wird der Astronaut getötet und der aktive Spieler erhält 1 Punkt (es sei denn, es war sein eigener Astronaut).

Wenn ein Astronaut durch den Positionswechsel in ein Teleporter-Modul gelangt, wird er nicht teleportiert. (Teleportation geschieht nur, wenn man das Modul mit den allgemeinen Bewegungsregeln betritt.)



Kontrollraum

Wird der Kontrollraum aktiviert, darf man ein beliebiges Modul der Raumstation mitsamt Inhalt versetzen und dabei beliebig drehen. Der Spieler nimmt das Plättchen auf und verbindet es an anderer Stelle mit der Raumstation. Alle Plättchen der Raumstation müssen dabei miteinander verbunden bleiben. Es ist also nicht erlaubt, die Station dadurch in mehrere Teile zu trennen. Der Aufwachraum und die Rettungskapseln dürfen mit diesem Effekt nicht versetzt werden.



Zeitmaschine

Die Zeitmaschine wird am Anfang des Zuges eines anderen Spielers oder zwischen zwei Aktionen eines anderen Spielers aktiviert. Sie kann nicht im eigenen Zug aktiviert werden. Demnach kostet eine Aktivierung auch keine Aktion.

Der Spieler, der die Zeitmaschine mit einem seiner Astronauten aktiviert hat, darf sofort außerhalb der regulären Spielreihenfolge einen seiner Astronauten bewegen oder mit ihm ein anderes Modul aktivieren. Danach setzt der aktive Spieler seinen Zug fort. Hatte er seine nächste Aktion vor der Unterbrechung bereits angekündigt, aber noch nicht ausgeführt, darf er sie jetzt durchführen oder aber auch eine andere Aktion wählen.

Handelte es sich bei der geplanten Aktion des aktiven Spielers um eine Bewegung, die eine Kettenreaktion auslöst, so darf diese nicht mittendrin unterbrochen werden.

Der Effekt der Zeitmaschine tritt entweder vor oder nach der gesamten Aktion ein.

Das Aktivieren der Zeitmaschine benötigt keine Aktion.

Es ist also nicht notwendig, dass der Spieler eine seiner Aktionen aus dem vorangegangenen Zug aufgehoben hat.

Der aktivierende Spieler muss einen Astronauten auf dem Zeitmaschinen-Modul haben, um die Zeitmaschine aktivieren zu können.

Beispiel:

Blau ist der aktive Spieler. Während der Alien-Phase möchte er Alien A bewegen. Spieler Gelb unterbricht ihn, indem er die Zeitmaschine aktiviert. Gelb bewegt die Pilotin. Erst jetzt darf Blau mit der Alien-Phase weitermachen. Er kann Alien A wie zuvor angekündigt bewegen oder ein anderes Alien für die Bewegung wählen.



Warenlager

Der Spieler, der das Warenlager aktiviert, erhält sofort 2 Punkte. Wenn er es mit dem Kommandanten aktiviert, erhält er stattdessen sogar 4 Punkte.



Rettungskapsel

Wenn ein Astronaut eine Rettungskapsel betritt, wird er auf den freien Sitz mit der niedrigsten noch vorhandenen Punktzahl gestellt. Ab jetzt kann für den Rest des Spiels nicht mehr bewegt werden; die Sicherheitsgurte sind schon geschlossen. Sobald die Rettungskapsel voll ist, löst sie sich sofort von der Raumstation und macht sich auf den Weg in Richtung Erde. Eine Raumkapsel löst sich auch dann, wenn ein Alien ein Modul betritt, das direkt benachbart zu den Rettungskapseln liegt. Das gilt aber nur, wenn sich mindestens 1 Astronaut in der Kapsel befindet. Eine komplett leere Kapsel hebt niemals ab. Die Spieler erhalten sofort Punkte für jeden ihrer geretteten Astronauten. Die Anzahl der Punkte ist dem jeweiligen Platz in der Rettungskapsel zu entnehmen.



Sicherheitszentrale

Der Spieler, der die Sicherheitszentrale aktiviert, darf eine beliebige, nicht leere Rettungskapsel starten. Die Rettungskapsel löst sich sofort von der Station.



Reaktorkammer

Die Strahlung macht es unmöglich, hier einen kompletten Zug zu verbringen. Am Ende des Zuges sterben alle Astronauten des aktiven Spielers in der Reaktorkammer, die sich schon zu Beginn seines Zuges dort befunden haben.



Schutzraum

Dieser Raum ist gesichert. Aliens können dieses Modul weder betreten noch hineingeschoben werden.

ASTRONAUTEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Kundschafterin

Die Kundschafterin bewegt sich pro Bewegungsaktion bis zu 2 Plättchen weit.





Pilotin

Sobald die Pilotin eine Rettungskapsel betritt, muss sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen:

Sie kann die Rettungskapsel an eine beliebige andere, 'legale' Stelle der Station versetzen.

Die Rettungskapsel darf auf diese Weise auch näher an den Aufwachraum gesetzt werden als eigentlich erlaubt.

Die Pilotin darf die Kapsel allerdings nicht so versetzen, dass diese mit einem Modul verbunden ist, in dem sich ein Alien befindet.

Sie kann mit der Kapsel sofort von der Station fliehen, selbst wenn sie alleine darin ist. Der Spieler erhält Punkte gemäß dem Sitz mit der niedrigeren Punktzahl.

Sie kann einfach in der Rettungskapsel bleiben, wie es ein anderer Astronaut auch täte.

Sobald sie sich für eine Möglichkeit entschieden hat, kann sie sich nicht mehr umentscheiden. Die Entscheidung muss sofort beim Betreten der Kapsel getroffen werden.



Roboter

Der Roboter interagiert niemals mit Aliens. Er ignoriert sie und sie ignorieren ihn. In allen anderen Belangen zählt der Roboter jedoch als normaler Astronaut bzw. Mensch.

Er darf jedoch folgende Module nicht aktivieren: Labor & Laser. Zur Erinnerung an diese Regel verfügen diese Plättchen auch über ein entsprechendes *Keine Roboter*-Symbol.



Soldat

Wenn sich der Soldat in ein Modul mit einem Alien bewegt, dann tötet er es. Wenn ein Alien ein Modul mit einem Soldaten betritt, wird der Soldat nur dann getötet, wenn sich kein anderer Astronaut (mit Ausnahme eines etwaigen Roboters) dort befindet. Ein Alien, das ein Modul mit 2 Soldaten betritt, wird von diesen getötet und der aktive Spieler erhält 1 Punkt.



Kommandant

Der Kommandant hat keine besonderen Fähigkeiten, aber er ist doppelt so wichtig wie alle anderen Astronauten. Ein Spieler, der den Kommandanten eines anderen Spielers tötet, erhält 2 Punkte statt 1. Ein Kommandant, der erfolgreich mit einer Rettungskapsel flieht, bringt dem Spieler doppelt so viele Punkte wie auf seinem Sitz abgebildet sind. Kommandanten verdoppeln jedoch nicht die Effekte von Modulen, wenn sie diese aktivieren.

Die einzige Ausnahme hierzu bildet das Warenlager.



Aliens

Sie töten. Sie ignorieren Teleporter. Sie sind überall.

Sie können das Spiel gegen alle menschlichen Spieler gewinnen. Und sie haben Mundgeruch.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf 3 unterschiedliche Arten enden:

- wenn alle 6 Rettungskapseln die Station verlassen haben, endet das Spiel sofort.
- wenn das letzte Plättchen mit der Raumstation verbunden wurde, führt der aktive Spieler seinen Zug noch komplett aus. Danach sind alle Spieler ein letztes Mal an der Reihe, ehe das Spiel endet.
- alle Astronauten eines Spielers wurden entweder getötet, haben die Station verlassen oder sitzen angeschnallt in einer Rettungskapsel. (Der Spieler kann in seinem Zug also keinen Astronauten mehr bewegen.) Alle Spieler außer ihm sind noch einmal an der Reihe, ehe das Spiel endet.

In allen 3 Fällen ist die Raumstation verloren, genau wie alle Rettungskapseln, die bei Spielende noch nicht gestartet sind. Astronauten, die sich noch in diesen Kapseln befinden, bringen keine Punkte mehr.



WICHTIGES ZUR PUNKTWERTUNG

Alle Punkte werden direkt während des laufenden Spiels vergeben.

Jeder Astronaut, der erfolgreich die Station verlässt, bringt so viele Punkte wie auf seinem Sitz in der Rettungskapsel angegeben ist. (Ein Kommandant verdoppelt seine Punkte.)

Während des Spiels werden außerdem Punkte für das Aktivieren des Warenlagers vergeben sowie für das Töten von Aliens oder Astronauten der Mitspieler.

Es gibt keine Schlusswertung bei Spielende.

Haben die Aliens mehr Punkte als der beste menschliche Spieler, so gewinnen die Aliens das Spiel und alle Spieler haben verloren. Ansonsten gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Im Falle eines Unentschiedens zwischen 2 oder mehr Spielern gewinnt derjenige, der die meisten Module aktiviert hat. Steht es immer noch Unentschieden, so gewinnt der Spieler, der die meisten seiner Astronauten retten konnte.

Ist diese Zahl ebenfalls gleich, dann teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg. Sobald die Alien-Wertungsleiste komplett gefüllt ist, endet das Spiel sofort und die Aliens gewinnen das Spiel.

CREDITS

Deutsche Ausgabe:

Übersetzung: Norman Müller

Redaktion: Jasmin Ickes, Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Ferdinand Köther, Philipp Korsmeier und Oliver Habel

Produktionsmanagement: Heiko Eller

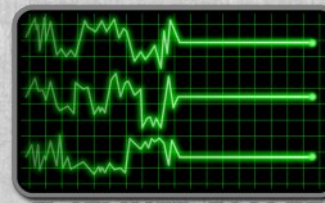
ENTWICKLUNG UND TESTRUNDEN

Mein Dank als Verleger gilt zunächst Bruno und Serge. Sie haben mir erlaubt ihr Spiel komplett in seine Einzelteile zu zerlegen und daraus etwas ganz Neues zu erschaffen. Es war wirklich eine fantastische Reise, die Argo ganz nebenbei zu einem sehr robusten Spiel gemacht hat.

Die Autoren und der Verleger möchten außerdem folgenden Gruppen danken: Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Société, Esprit Joueurs und In Ludo Veritas. Unser Dank gilt außerdem dem wundervollen Publikum aus dem 'off' beim 'Festival International du Jeu de Cannes', den Besuchern von 'Ludinord' und 'Paris est Ludique', all den Spieletestern und so vielen anderen, dass es unmöglich ist, sie hier alle aufzuführen.

DANKSAGUNGEN

Flatlined Games ist ein Ein-Mann-Unternehmen und dieses Spiel hätte ohne all die Mithelfer nicht veröffentlicht werden können. Vielen Dank an Bruno Faidutti und Serge Laget, die uns ihr Spiel anvertraut haben, und an all die Spieler, die uns geholfen haben das Spiel zu testen und weiterzuentwickeln. Danke auch an Miguel Coimbra und Alexandre de la Serna für ihre Geduld, ihre Flexibilität und ihr Talent.



FLATLINED GAMES

Heidelberger
Spieleverlag



ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET

Un gioco di Serge Laget & Bruno Faidutti
2-4 giocatori - 30-45 minuti
Tradotto da: Mirko "Gotcha" Biagi

Dopo un po' di tempo, riprendi i sensi. La nausea e l'emicrania ti colpiscono, come l'odore del liquido di raffreddamento criostatico appena drenato dalla tua capsula. Intorno a te, gli altri membri dell'equipaggio si stanno risvegliando.

Un momento ... che cos'è questo posto? Questa non è la Camera di Risveglio della nave dove eravamo stati messi a dormire! Cos'è successo? Può essere che la nostra nave sia stata dirottata da trafficanti di organi e le nostre criocapsule portate qui? Nel momento in cui tutte le persone si risvegliano, il computer centrale trasmette un messaggio sul sistema P.A.: "Sistemi centrali della stazione Argo presenza di Xenomorfi rilevata.

Tutto il personale si diriga immediatamente alle Capsule di Salvataggio ". Le luci cambiano colore a evidenziare ulteriormente l'emergenza.

Prima, il risveglio in un altro luogo, ora Alieni? Ma che ...

- "Capo, dove siamo?"

La tua squadra si è risvegliata, rivolgendosi a te.

- "Non lo so, e non mi interessa. Avete sentito. Troviamo le Capsule di Salvataggio e lasciamo questo posto, subito!"

In Argo, ogni giocatore controlla una squadra di Astronauti. L'obiettivo del gioco è quello di trovare le Capsule di Salvataggio e portare in salvo il maggior numero dei tuoi Astronauti. Tuttavia i giocatori

controllano anche gli Alieni, e i posti nelle Capsule di Salvataggio sono limitati, creando una spiacevole situazione. I giocatori guadagnano punti facendo entrare i loro Astronauti nelle Capsule che lasceranno la stazione, e eliminando gli altri Astronauti usando gli Alieni.

Ultimo ma non meno importante, gli Alieni ottengono punti ogni volta che un Astronauta muore, e se i giocatori li usano troppo frequentemente l'uno contro l'altro gli alieni potrebbero vincere la partita

invece dei giocatori.

COMPONENTI

- 28 Tessere Modulo (inclusa la Camera di Risveglio)
- 6 Tessere Capsule di Salvataggio
- 3 Segnalini livello di difficoltà
- 4 x 5 Miniature colorate degli Astronauti: 1 Grunt, 1 Robot, 1 Esploratrice, 1 Pilota, 1 Capo
- 5 Alieni

- 25 Supporti in plastica per gli Alieni e gli Astronauti
- 2 Schede Riassuntive
- 1 Segnapunti
- 4 Segnalini punteggio del giocatore, e 4 segnalini di riserva in caso di perdita
- 4x1 5 Segnalini attivazione
- Segnapunti Alieno per 2, 3 e 4 giocatori

SERGE LAGET (S)

Mi chiamo Serge Laget. Lavoro per l'educazione nazionale, mantenendo gli insegnanti di primo grado aggiornati sulla loro conoscenza. Durante il tempo libero lavoro sulla progettazione di giochi, ed ho iniziato la carriera nel 1985 con "Le Gang des Tractions Avant". Da allora, sono susseguiti molti altri giochi. Alcuni sono miei progetti, come Mare Nostrum, altri sono stati fatti in gruppo. I miei preferiti sono Shadows over Camelot con Bruno Cathala e Ad Astra con Bruno Faidutti.

Sono particolarmente felice adesso di vedere Argo pubblicato, con questa bellissima versione di Flatlined Games. Ho già lavorato con Miguel Coimbra per il Cargo Noir ed ho apprezzato moltissimo il suo stile.

BRUNO FAIDUTTI (B)

Mi chiamo Bruno Faidutti e sono anche un Insegnante. Il mio primo gioco, Baston, è stato pubblicato un anno prima di quello di Serge. Ne sono susseguiti una cinquantina, i più noti probabilmente sono Mascarade e Citadels, ed i miei preferiti sono Speed Dating e Animal Suspect, entrambi creati con Nathalie Grandperrin. Ho già lavorato con Serge per creare Castel, che spero verrà presto prodotto, e Ad Astra.

Argo appartiene ad un genere a cui gioco meno, giochi che coinvolgono molto strategia e calcolo, ma ciò è dovuto all'influenza di Serge. Credo che questo sia il mio primo gioco illustrato da Miguel Coimbra, da molto tempo atteso.



IMPOSTAZIONE DEL GIOCO:



- (1) La Camera di Risveglio viene posta sul tavolo.
- (2) Il Segnapunti viene posto vicino alla Camera di Risveglio, così come il Segnapunti Alieno in base al numero di giocatori.
- (3) Seleziona il livello di difficoltà desiderato per gli alieni (Facile, Medio, Difficile) e posiziona il segnalino corrispondente a coprire i primi 1/2/3 spazi nel Segnapunti Alieno. Più difficile è il livello, e meno punti serviranno agli Alieni per vincere.
- (4) Ogni giocatore mette una squadra di Astronauti del colore scelto nella Camera di Risveglio, e piazza il proprio segnalino sul segnapunti.
- (5) Quattro tessere corridoio scelte a caso senza il simbolo Alieno, vengono collegate alla Camera di Risveglio tramite le quattro porte.
- (6) Le Capsule di Salvataggio vengono impilate a faccia in su, con i punteggi più alti in fondo alla pila e i più bassi in cima, e poste vicino alla Camera di Risveglio. (Con due giocatori rimuovi dal gioco le due Capsule contrassegnate 3+ giocatori e utilizza solo le quattro contrassegnate 2+ giocatori).
- (7) Le rimanenti Tessere Modulo vanno mescolate e poste accanto alla Camera di Risveglio in una pila a faccia in giù.
- (8) Le prime tre Tessere Modulo sono girate a faccia in su in modo da formare una fila da cui scegliere.

Scoreboard and difficulty selection area. It features a top row with a skull icon and numbers 0, 7, 9, 11, 13, 16, 19, 22, 26. Below this are four rows of scoreboards for different player counts: 2, 3, 4, and 5. Each row has a colored star icon and a target icon, followed by numbers 1 through 20 and a +20 bonus. To the left of the scoreboards are two vertical panels with colored segments (red, yellow, green) and a red number 3, and another panel with a red number 2.



SCOPO DEL GIOCO:

L'obiettivo del gioco è quello di avere più punti di qualsiasi altro giocatore, compreso quello Alieno a fine partita. Si guadagnano punti durante la partita quando gli Astronauti lasciano la stazione con le Capsule di Salvataggio, eliminando Alieni e spostando Alieni per eliminare gli Astronauti avversari. Gli Alieni guadagnano punti ogni volta che un Astronauta viene eliminato: Ogni volta che accade, deve essere collocato nel primo posto disponibile più a sinistra sul Segnapunti Alieno. Il corrente punteggio Alieno è il primo numero visibile a destra. Se il Segnapunti Alieno viene completato, il gioco termina immediatamente con la vittoria Aliena. Durante la partita per tenere traccia del punteggio Alieno, vengono utilizzati gli Astronauti.



TURNO DI GIOCO:

Gioco prosegue in senso orario, partendo dall'ultimo giocatore che ha incontrato un Alieno. In alternativa, il giocatore che assomiglia di più ad un Alieno inizia.

Nel suo turno, un giocatore deve eseguire le seguenti fasi. Tutte obbligatorie.

1. Fase Aliena

- Muovere un Alieno (se ce n'è almeno uno presente sul tabellone), poi
- Gli Alieni eliminano gli Astronauti (se applicabile)

2. Fase di costruzione

- Aggiungere una tessera alla stazione, quindi
- Aggiungere un Alieno sulla nuova tessera (se applicabile)

3. Azione e Fase attivazione

I giocatori hanno 2 azioni che possono essere usate per Muoversi o Attivare Moduli:

- Muovere due Astronauti differenti,
- O Muovere un Astronauta e Attivare un Modulo
- O Attivare un Modulo e Muovere un Astronauta
- O Attivare due Moduli diversi

Non è possibile Muovere lo stesso Astronauta due volte con due azioni Movimento.

Eccezione: nel primo turno di gioco, ogni giocatore può fare una sola azione: Muovere un Astronauta.

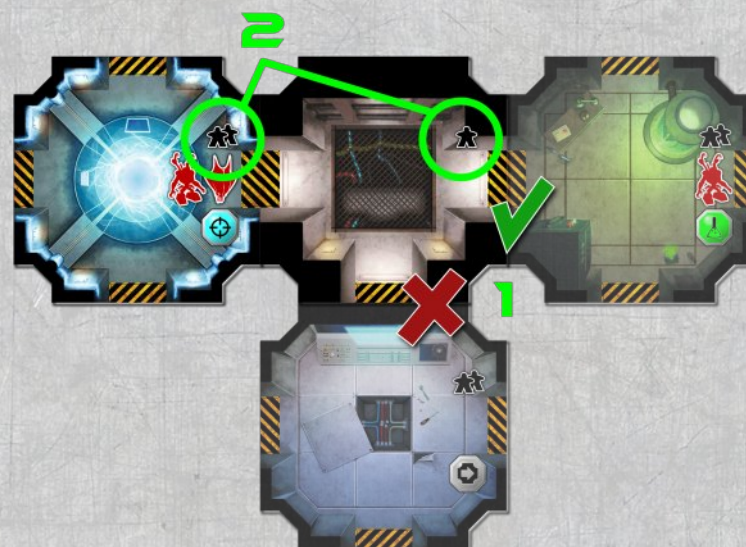
REGOLE SUL MOVIMENTO:

Connessioni

Il Movimento da tessera a tessera è possibile solo attraverso le connessioni con strisce Gialle/Nere(1). Entrambe le tessere devono avere un collegamento adiacente a strisce Gialle/Nere. Non si possono attraversare le pareti!

Capacità della Stanza

Ogni Modulo ha una capacità limite disegnata sopra (2). I Moduli Corridoio possono contenere solamente un Astronauta e quelli Stanza possono contenerne fino a due. La Camera di Risveglio non ha limiti di capacità. Ogni Modulo può

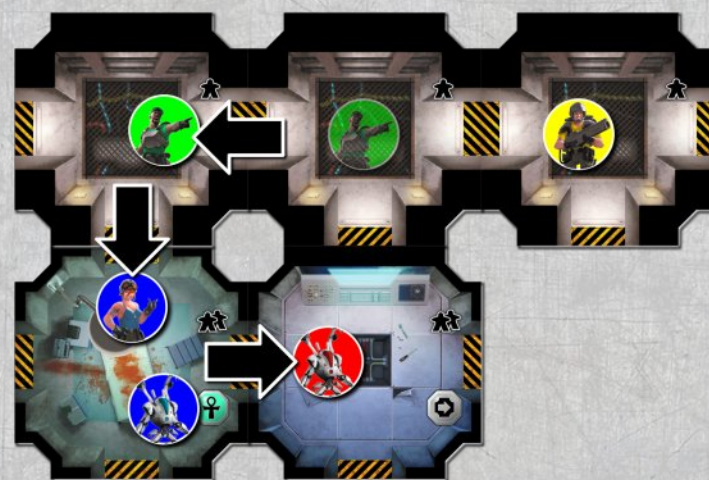


accogliere un solo Alieno indipendentemente da quanti Astronauti sono presenti.

Spingere

Quando un Astronauta entra in un Modulo già occupato, deve spingere l'altro Astronauta in un Modulo adiacente. Ciò può provocare una reazione a catena di Astronauti che si spingono a vicenda. Il giocatore di turno sceglie dove muovere e ne ottiene tutti i benefici. Gli Astronauti si spingono perché lo spazio è limitato, quindi non è possibile spingere un Astronauta avversario nella tessera da cui si proviene. Se non c'è spazio per spingere altrove gli Astronauti, non è possibile entrare con il proprio Astronauta (non si può spingere in un vicolo cieco).

Gli Astronauti possono essere spinti nella Camera di Risveglio e nelle Capsule di Salvataggio. Gli Astronauti possono essere spinti solo in una tessera già piazzata, non possono esserlo fuori dal piano di gioco.





Alieni

In aggiunta agli Astronauti ogni tessera può contenere un Alieno. Gli Alieni non possono entrare o essere spinti nella Camera di Risveglio e nelle Capsule di Salvataggio. Quando un Alieno entra o viene spinto in una tessera che contiene già un altro Alieno, si spingono nello stesso modo degli Astronauti. Gli Alieni sono immuni all'effetto del teletrasporto.

Ricorda: Il giocatore attivo prende tutte le decisioni per le spinte, Teletrasporto, etc.

1. FASE ALIENA

(Salta questa fase se non c'è un Alieno nella stazione)

Spostare un Alieno

Se c'è almeno un Alieno nella stazione, il giocatore deve Muoverlo in una tessera vicina.

Ogni Alieno elimina un Astronauta

Dopo il Movimento, ogni Alieno che si trova in una tessera con uno o più Astronauti ne elimina uno, scelto dal giocatore di turno (eccezioni: Robot e Soldato, vedi sotto). Il giocatore di turno mette gli Astronauti uccisi sul Segnapunti Alieno, e guadagna un punto per ogni Astronauta (due punti per un Capo).

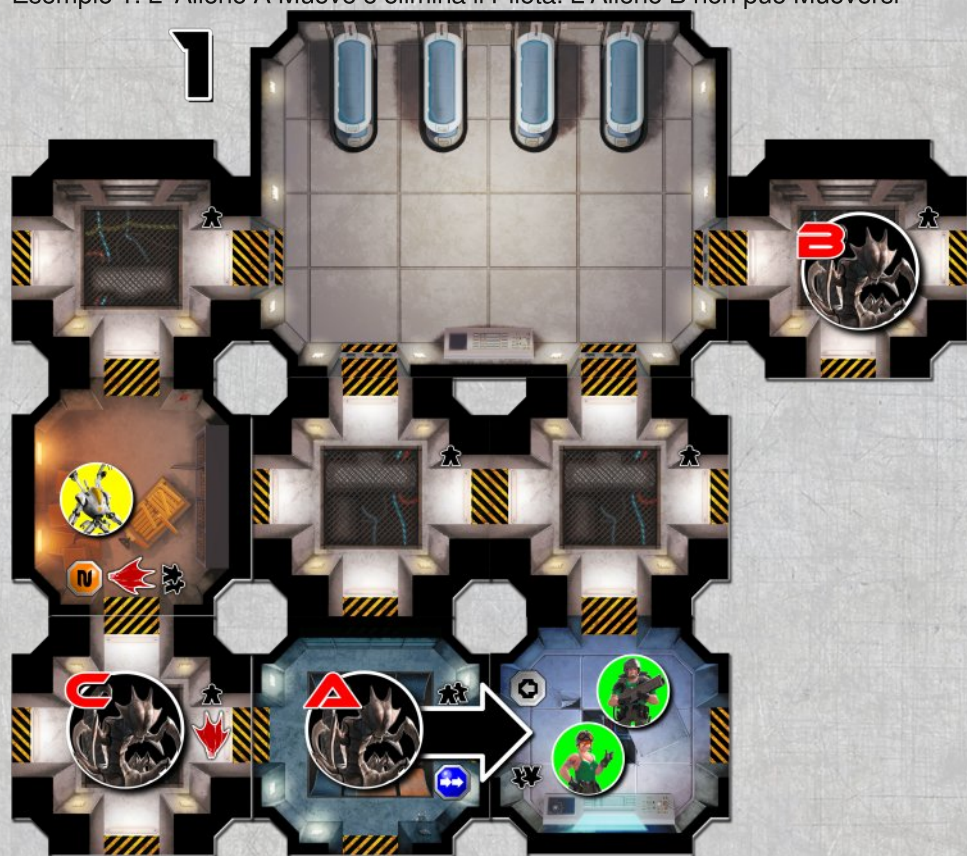
Eccezione 1 - Suicidio: Non si guadagnano punti se uno dei propri Astronauti viene ucciso durante il proprio turno, solo gli Alieni guadagnano punti.

Eccezione 2 - Robot: Non sono commestibili. Un Robot non verrà mai ucciso da un Alieno.

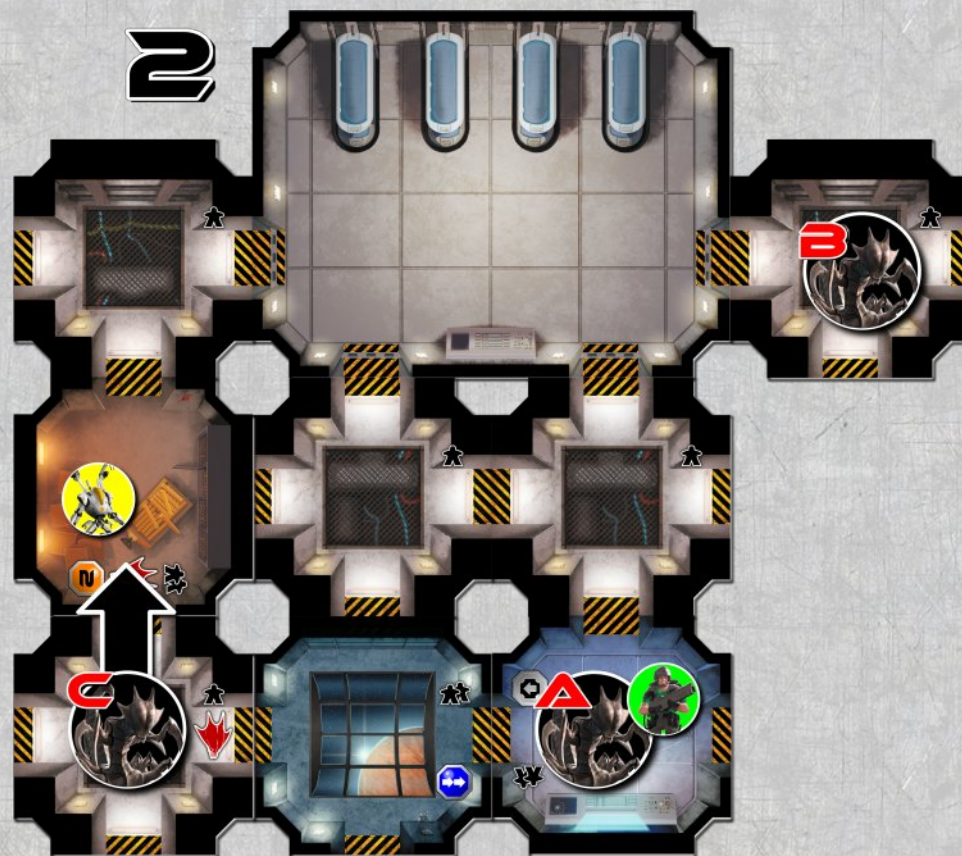
Eccezione 3 - Soldati: Un Alieno può eliminare un Soldato solo se è l'unico Astronauta sulla tessera (Robot esclusi). Nel caso di due Astronauti, verrà ucciso il Capo, l'Esploratrice o il Pilota, se ci sono (anche se questo significa eliminare un Astronauta del giocatore di turno).

Se un Alieno entra in una tessera con due Soldati, viene eliminato. Il giocatore di turno guadagna un punto.

Esempio 1: L'Alieno A Muove e elimina il Pilota. L'Alieno B non può Muoversi



Esempio 2: L'Alieno C Muove. L'Alieno A elimina il Soldato. L'Alieno C non elimina il Robot.



2. FASE DI COSTRUZIONE

Aggiungere una tessera Modulo o una Capsula di Salvataggio alla stazione
- Il giocatore prende una delle tre tessere a faccia in su o la prima Capsula di Salvataggio e la collega alla stazione. 'Collega' significa che la nuova tessera deve essere correttamente collegata ad almeno una delle tessere già presenti, con le due parti Gialle/Nere combacianti fra loro. Solo un lato deve essere collegato, in questo modo è possibile bloccare le altre connessioni della nuova tessera.

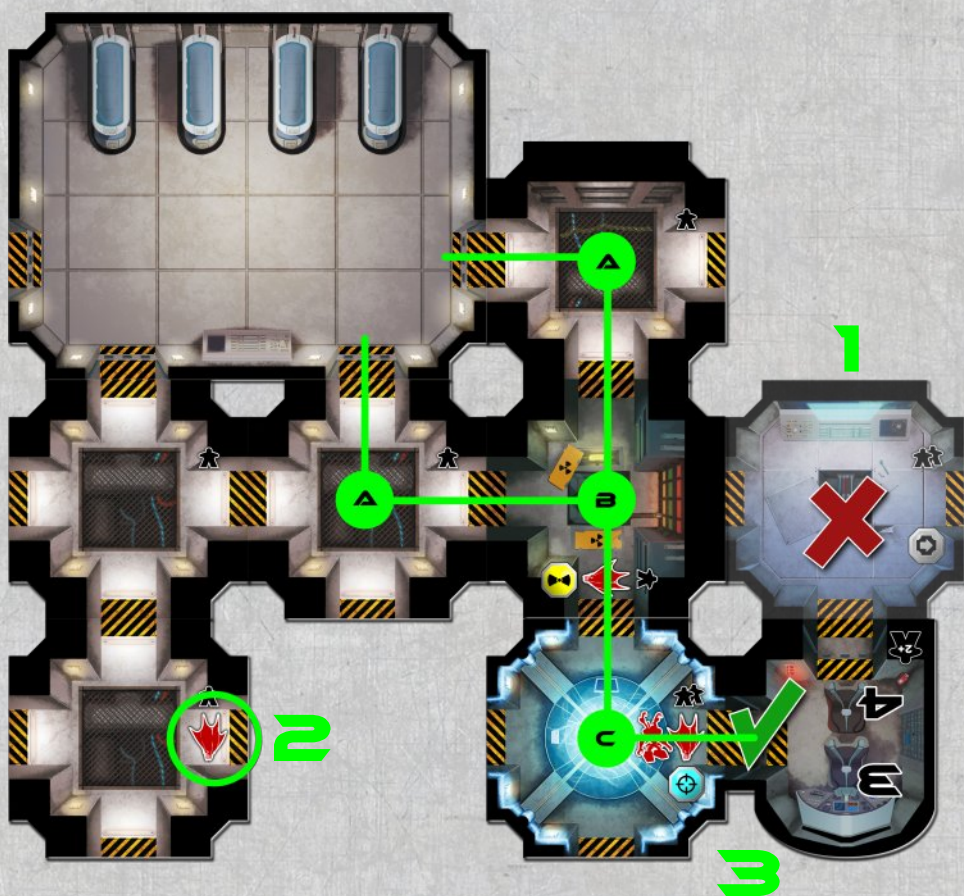
Il giocatore deve posizionare la nuova tessera in modo che sia collegata con almeno un lato alla stazione e che sia accessibile dalla stazione.

- Le tessere Modulo devono essere posizionate adiacenti e collegate ad almeno un altro Modulo. Non è possibile posizionare una Tessera Modulo collegandola solo ad una Capsula di Salvataggio, dato che quando la Capsula di Salvataggio partirà, il Modulo non sarà accessibile. (1)

- Se la tessera piazzata ha un simbolo Alieno su di essa, e se ci sono meno di cinque Alieni in gioco, un Alieno viene messo su quella tessera. (2)

- Se la tessera piazzata è una Capsula di Salvataggio, deve essere collocata ad almeno tre tessere di distanza dalla Camera di Risveglio - questo significa che bisogna muoversi almeno di tre tessere per passare dalla Camera di Risveglio alla Capsula di Salvataggio. (3)

- Se la tessera presa dal giocatore è un Modulo, quella tessera viene immediatamente rimpiazzata con la prima tessera della pila Moduli. Quando questa pila esaurisce e non ci sono più tessere scoperte, questa fase viene saltata.



FASE 3. AZIONI

Ogni giocatore ha 2 azioni che possono essere usate per Muoversi o Attivare Moduli. Lo stesso Astronauta non può utilizzare due azioni Movimento, quindi le possibilità sono:

- Muovere due Astronauti differenti, O
- Muovere un Astronauta e Attivare un Modulo, O
- Attivare un Modulo e Muovere un Astronauta, O
- Attivare due Moduli diversi

Azione Movimento

Spostare un Astronauta in una tessera adiacente.

Eccezione - L'Esploratrice può Muovere di due tessere con una singola azione di Movimento. Deve concludere il Movimento prima di poter fare un'altra azione, quindi non è possibile utilizzare l'Esploratrice per Muoversi in una tessera, Attivarla, poi Muoversi nuovamente.

Alieni e Movimento

Quando un Astronauta viene Mosso, spinto o teletrasportato in una tessera con un Alieno, quell' Astronauta viene ucciso (eccezione: Soldati). Il giocatore di turno guadagna un punto e pone l'Astronauta sul Segnapunti Alieno.

Se un Soldato Muove, viene spinto o Teletrasportato in una tessera con un Alieno, l'Alieno viene ucciso. Il giocatore di turno guadagna un punto e rimuove l'Alieno dal gioco.

Un giocatore che elimina uno dei suoi Astronauti durante il suo turno non guadagna punti, ma l'Astronauta eliminato viene posto sul Segnapunti Alieno così da far guadagnare punti agli Alieni.

Azione Attivazione Moduli

Ogni tessera Modulo che non sia un corridoio o un Teletrasporto ha un effetto specifico quando Attivato da un Astronauta. Un giocatore può Attivare il Modulo su cui ha un Astronauta, e applicarne l'effetto. Il giocatore piazza uno dei suoi Segnalini Attivazione su quel modulo. Ogni Modulo può essere attivato solo due volte durante il gioco, da giocatori diversi. Una volta che un Modulo ha già il Segnalino di un giocatore, non può essere Attivato di nuovo dallo stesso giocatore. Una volta che due Segnalini sono piazzati su di un Modulo, non può essere più Attivato. Eccezione - La Macchina del Tempo funziona in modo diverso e non può essere attivata durante il proprio turno.



MODULI ED EFFETTI DELLE TESSERE

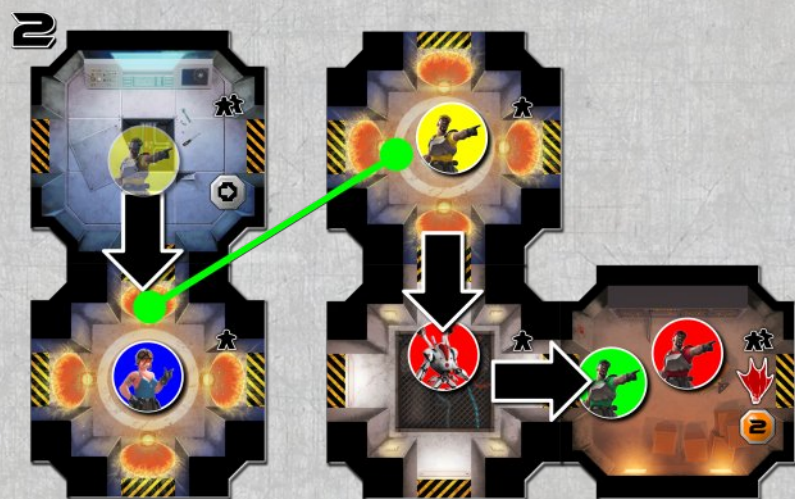


Teletrasporti

Ogni Astronauta che entri in una tessera Teletrasporto in qualsiasi modo, verrà immediatamente spostato su di un'altra tessera Teletrasporto o nella Camera di Risveglio (a scelta del giocatore di turno). Se l'altra tessera è già occupata, chi si trova all'interno verrà spinto fuori, seguendo le normali regole di movimento.

Il Teletrasporto è istantaneo e avviene, prima che l'Astronauta entri effettivamente nella stanza. Il Modulo si attiva solo quando si entra, non quando lo si lascia. Quando un Astronauta entra in un Teletrasporto con un Alieno verrà Teletrasportato prima che incontri l'Alieno. Comunque può essere ucciso o eliminare un Alieno sulla tessera in cui viene Teletrasportato.

Gli Alieni non vengono influenzati dagli effetti del Teletrasporto. (Regola opzionale per un gioco più cattivo: Se solo una tessera Teletrasporto è in gioco, qualsiasi Astronauta che vi entri - di



solito spinto - è immediatamente Teletrasportato nello spazio profondo ed ucciso. Non viene Teletrasportato nella Camera di Risveglio in questa variante. Il giocatore che ha spinto l'Astronauta nel Teletrasporto guadagna un punto - a meno che non sia uno dei suoi).



Camera di Salto

Consente di Muovere l'Astronauta che l'ha attivata, due volte. Attivare la Camera di Salto e Muovere quest'Astronauta due volte è considerata come una singola azione. Se è l'Esploratrice ad attivarla, potrà Muoversi fino a 2 volte 2 tessere, per un movimento totale di 4 tessere.



Laser

Consente di eliminare un Alieno in un Modulo ortogonalmente adiacente ad uno dei propri Astronauti o del proprio Robot. Il robot non può combattere e non può attivare il Modulo Laser.



Infermeria

Consente di "rigenerare" uno degli Astronauti che sono stati uccisi da un Alieno in precedenza durante la partita: Prendi qualsiasi Astronauta dal Segnapunti Alieno e posizionalo nella Camera di



Risveglio. Questo farà perdere dei punti agli Alieni: Sposta l'Astronauta più a destra del Segnapunti nello posto rimasto vuoto, per aggiornare il punteggio Alieno.

Laboratorio

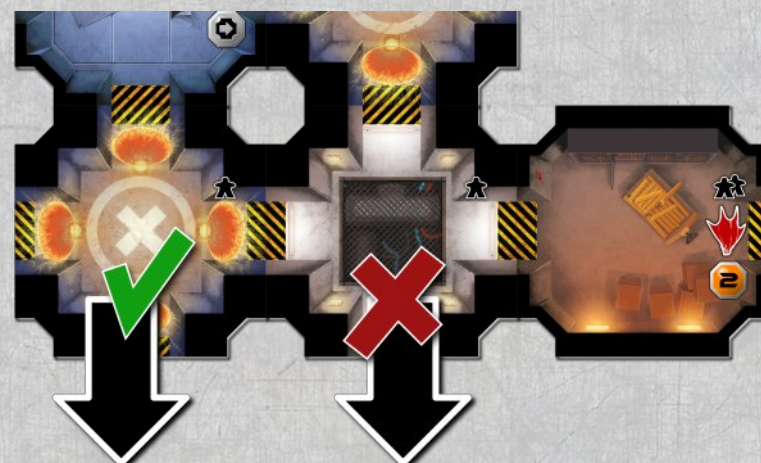
Consente di scambiare la posizione di un Astronauta nella stazione - sia avversario che proprio - con un alieno. Il Laboratorio non può essere utilizzato per spostare un Alieno nella Camera di Risveglio o in una Capsula di Salvataggio. I Robot non possono Attivare il Laboratorio o essere scambiati, dal momento che non interagiscono con gli Alieni e il Laboratorio agisce solo sugli esseri viventi.

Se l'Alieno finisce in un modulo con uno o più Astronauti, ne elimina uno immediatamente (a meno che non sia un Robot) e il giocatore di turno guadagna un punto (a meno che non sia il proprio - Nessun punto per il suicidio). Se un Astronauta viene scambiato con un Alieno in un Teletrasporto, l'Astronauta non viene Teletrasportato e rimane lì (Il Teletrasporto si attiva solo con il Movimento).



Sala di Controllo

Consente di Muovere e/o ruotare uno dei Moduli nella stazione, escluse le Capsule di Salvataggio, con tutto ciò che contiene.



Prendi la tessera e collegala qualsiasi altra parte della stazione. La tessera può contenere sia Alieni che Astronauti. Tutte le tessere nella stazione dovranno rimanere collegate, è vietato "dividere" la stazione in due. Le Capsule di Salvataggio e la Camera di Risveglio non possono essere spostate o ruotate in questo modo.



Macchina del Tempo

La Macchina del Tempo viene Attivata da un Astronauta sia all'inizio del turno di un altro giocatore, o tra le due azioni di un giocatore. Non può essere attivata durante il proprio turno, e l'attivazione non conta come un'azione. Il giocatore che attiva la Macchina del Tempo può immediatamente, fuori dal suo turno, Muovere uno dei propri Astronauti o Attiva un altro Modulo; dopo di che il giocatore attivo continua il proprio turno. L'azione che stava eseguendo viene annullata, può essere rifatta o cambiare idea e fare un'altra azione.

Se la Macchina del Tempo viene utilizzata per interrompere un'azione di Movimento che innesca una catena di spinta, l'intera catena viene annullata. L'effetto della Macchina del Tempo deve attivarsi prima o dopo l'intera catena, non può attivarsi durante la catena. La catena può essere rifatta, o il giocatore attivo può

cambiare idea e fare un'altra azione.
Attivare la Macchina del Tempo è un'azione gratuita e non richiede di risparmiare un'Azione nel turno precedente. Il giocatore che vuole utilizzarla ma dovrà avere un Astronauta sulla tessera per poterlo fare.



"Il Blu è il giocatore di turno. Durante la Fase Alieno vuole Muovere l'Alieno A. Il Giocatore Giallo lo interrompe Attivando il Modulo di Macchina del Tempo. Il Giallo Muove il Pilota, e il Blu può Procedere con la Fase Alieno. Adesso può Muovere l'Alieno A come annunciato, o Muovere invece un altro Alieno".



Magazzino

Consente di guadagnare due punti. Se è il Capo ad Attivarlo, farà guadagnare quattro punti.



Capsula di Salvataggio

Quando un Astronauta entra in una Capsula di Salvataggio, viene messo sul sedile vuoto con il valore in punti più basso, e non può essere più Mosso fino alla fine del gioco - adesso le cinture sono bloccate.

Non appena una Capsula di Salvataggio è piena, decolla verso la terra ed i giocatori guadagnano punti in base al valore punti sul sedile. La Capsula di Salvataggio decolla immediatamente quando un Alieno entra nella tessera a cui è connessa e all'interno c'è almeno un Astronauta o un Robot. Non decolla se è vuota.



Centro di Sicurezza

Consente di lanciare una Capsula di Salvataggio che non sia vuota. La Capsula di Salvataggio decolla immediatamente.



Stanza del Nucleo

Le radiazioni rendono impossibile rimanere un intero turno in questa stanza. Alla fine del turno del giocatore, qualunque dei suoi Astronauti si trovi già nella Stanza del Nucleo all'inizio del turno, viene eliminato.



Camera Blindata

La Camera Blindata è sicura: gli Alieni non possono entrare o venire spinti nella Camera Blindata.

GLI ASTRONAUTI



Esploratrice

L'Esploratrice si Muove di due tessere invece di una per ogni azione Movimento.



Pilota

Quando entra in una Capsula di Salvataggio, il Pilota può scegliere se:

- Muoverla in qualsiasi altra posizione legale della stazione - anche più vicino di tre tessere dalla Camera di Risveglio. Un Pilota non può collegare una Capsula di Salvataggio ad una tessera in cui c'è un'Alieno.

- Decollare da sola, guadagnando subito i punti (il valore più basso).

- Rimanere lì, come farebbero gli altri Astronauti.

Una volta effettuata la scelta non può essere cambiata. La scelta deve essere fatta appena entra nella Capsula.



Robot

I Robot non sono influenzati dagli Alieni e viceversa. Ignorano gli Alieni e sono ignorati dagli Alieni. I Robot sono considerati Astronauti umani per tutte le altre regole. I Robot non possono attivare queste stanze: Laboratorio e Laser. Queste tessere hanno un'icona Robot rossa per ricordarlo.



Soldato

Un Soldato che si Muove in una tessera con un Alieno, lo elimina. Un Alieno che si Muove in una tessera con un Soldato, lo elimina solo se non vi è un altro astronauta non-Robot sulla tessera. Un Alieno che si Muove su una tessera con due Soldati viene ucciso, e il giocatore di turno guadagna un punto.



Capo

Il Capo non ha abilità speciali, ma essendo il Capo lo rende il doppio importante di qualsiasi altro astronauta. Un giocatore che elimina un altro Capo guadagna due punti invece di uno. Un capo che fugge su una Capsula di Salvataggio raddoppia il punteggio sul suo sedile. Il Capo non raddoppia gli effetti dei Moduli. Eccezione - vedi Magazzino.



Gli Alieni

Uccidono. Non vengono influenzati dai Teletrasporti. Sono in molti. Possono vincere la partita contro tutti i giocatori. E hanno l'alito pesante.

FINE DEL GIOCO

Il gioco può finire in tre modi:

- Se tutte e sei le Capsule di Salvataggio lasciano la stazione, il gioco termina immediatamente.
- Quando l'ultima tessera è collegata alla stazione, il giocatore corrente completa il proprio turno. Dopo di che tutti i giocatori giocano un altro turno e la partita finisce.
- Tutti gli Astronauti di un giocatore sono partiti, seduti nelle Capsule di Salvataggio o sono stati eliminati (cioè non ha più Astronauti che si possono Muovere durante il proprio turno). Tutti gli altri giocatori poi fanno un ultimo turno e la partita finisce. In tutti e tre i casi, la stazione è condannata, come tutte le Capsule di Salvataggio che non sono salpate. Le Capsule di Salvataggio che non hanno lasciato la stazione sono perse e non assegnano punti.

PUNTEGGIO

I giocatori acquisiscono tutti i punti durante la partita:

- Ogni Astronauta che lascia la stazione prende tanti punti quanti sono segnati sul sedile della Capsula di Salvataggio (il Capo li raddoppia) quando decolla.
- I punti del Magazzino e per le eliminazioni sono guadagnati durante la partita.
- Non ci sono bonus a fine partita. Tutti i punti sono presi durante la partita.

Se gli Alieni hanno più punti rispetto al miglior giocatore, gli Alieni vincono e tutti i giocatori perdono. In caso contrario, il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità tra i giocatori, quello che ha attivato il maggior numero di Moduli vince; Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con il maggior numero di Astronauti che hanno lasciato la stazione, altrimenti si ha una vittoria condivisa. Se il Segnapunti Alieno viene completato, il gioco termina immediatamente con una vittoria Aliena.

SUPPORTO

Flatlined Games è molto attenta riguardo alla qualità dei suoi prodotti. Qualora la tua scatola nuova del gioco dovesse essere danneggiata, mancassero parti o ci fosse un difetto di fabbricazione, contattaci direttamente. Se hai domande sulle regole, saremo lieti di rispondere:

- Sul nostro sito: <http://www.flatlinedgames.com/contact>
- Per posta: Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1 070 Anderlecht, Belgique.

Siamo attivi anche sulla pagina del gioco di Boardgamegeek.com e sul Forum Francese trictrac.net. Ti preghiamo di contattarci prima sul nostro sito per una risposta più veloce.



SVILUPPO E PLAYTESTING



In primo luogo, grazie a Bruno e Serge, che sono stati disposti a lasciarmi letteralmente smontare

il gioco e crearne uno nuovo con quei pezzi rimessi insieme. È stato un viaggio fantastico, e ha reso Argo un gioco ben strutturato. Gli autori e l'editore desiderano inoltre ringraziare i membri dei gruppi ludici Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Société e i club Esprits Joueurs, in Ludo veritas, il meraviglioso pubblico del 'off' del 'Festival International du Jeu de Cannes', i visitatori di 'Ludinord' e 'Paris Est Ludique', tutti i singoli playtester, e molti altri impossibili da citare singolarmente qui.

RINGRAZIAMENTI

Flatlined Games è una società di una sola persona e questo gioco non sarebbe potuto essere pubblicato senza l'aiuto di molte altre persone. Grazie a Bruno Faidutti e Serge Laget per la fiducia che si ha dato con il suo gioco, ed a tutti i giocatori che hanno contribuito a testare e sviluppare il gioco. Grazie a Miguel Coimbra e Alexandre de la Serna per la loro pazienza, flessibilità e talento



ARGO

BRUNO FAIDUTTI - SERGE LAGET

Traducido por Oriol "Kowalsky"

Después de un breve instante, recobras el sentido. El mareo y la jaqueca ya son familiares, al igual que el olor del refrigerante criostático que se acaba de drenar de tu cápsula.

A tu alrededor, los otros miembros de la tripulación se van despertando.

Espera un momento... donde estamos? Ésta no es la Sala de Despertar de la nave en la que te pusieron a dormir! Qué ha pasado?

Podría ser que nuestro transporte hubiese sido secuestrado por traficantes de órganos y nuestros criotubos almacenados aquí?

Mientras se despiertan el resto de humanos, el ordenador central transmite un mensaje por el sistema de megafonía: "sistema central de la Estación Argo. Presencia Xenó detectada. Que todo el personal se dirija inmediatamente a las Cápsulas de Escape."

Las luces cambian de color para reafirmar la emergencia. Primero, el cambio de sitio, ahora Aliens? Que c..

- "Jefe, dónde estamos?" Tu equipo ha despertado, y esperan respuesta.

- "Ni lo se ni me importa, ya lo habéis oído. Encontramos las Cápsulas de Escape y larguémonos de este lugar, ya!"

En Argo, cada jugador controla un equipo de Astronautas. El objetivo del juego es encontrar las cápsulas de escape y salvar el máximo número de tus Astronautas. Sin embargo, los jugadores también controlan los Aliens, y los asientos de las Cápsulas de Escape son limitadas, por lo que van a ocurrir cosas desagradables. Los jugadores ganan puntos colocando los Astronautas en Cápsulas que abandonan la estación, y matando a otros astronautas con los Aliens. Finalmente, los Aliens también consiguen puntos cada vez que muere un humano, y si el jugador los usa de un modo extremadamente agresivo, los Aliens pueden ganar la partida contra los humanos.

COMPONENTES

- 28 losetas de Módulo (incluida loseta grande de Sala de Despertar)
- 6 losetas de Cápsula de Escape
- 3 fichas de dificultad
- 4 x 5 figuras de Astronauta de cada color: 1 Soldado, 1 Robot, 1 Explorador, 1 Piloto, 1 Jefe
- 5 Aliens

- 25 soportes de plástico para Aliens y Astronautas
- 2 Ayudas de Jugador
- 1 marcador de puntuación
- 4 discos de puntuación de jugador, y 4 extra de repuesto
- 4 x 15 fichas de activación
- Marcador de puntuación de Alien para 2, 3 y 4 jugadores

SERGE LAGET (I)

Mi nombre es Serge Laget. Trabajo para la educación nacional, manteniendo a los profesores de primer grado con los conocimientos actualizados. Uso mi tiempo libre diseñando juegos y empecé esta carrera en 1985 con "Le Gang des Tractions Avant". Desde entonces le han seguido muchos juegos. Algunos son diseños propios como Mare Nostrum, otros son trabajo de equipo. Mis favoritos son Shadows over Camelot con Bruno Cathala y Ad Astra con Bruno Faidutti. Hoy estoy especialmente feliz de ver Argo publicado, con esta versión de Flatlined Games. Ya había trabajado con Miguel Coimbra para Cargo Noir y me encanta su arte.

BRUNO FAIDUTTI (D)

Mi nombre es Bruno Faidutti y también soy Profesor. Mi primer juego, Baston, fue publicado un año antes que el de Serge.

Unos cincuenta le han seguido desde entonces, los más conocidos sean posiblemente Mascarade y Citadels, y mis favoritos son Speed Dating y Animal Suspect, ambos creados con Nathalie Grandperrin. He trabajado anteriormente con Serge para crear Castel, que espero se publique pronto, y Ad Astra. Argo pertenece a un género que juego con poca frecuencia, juegos con mucha estrategia y mucho cálculo involucrado. Esto debe ser por la influencia de Serge durante el proceso de diseño. Creo que es mi primer juego ilustrado por Miguel Coimbra, algo que tenía pendiente.



PREPARANDO EL JUEGO:



1. La Sala de Despertar se coloca en la mesa.
2. El Marcador de Puntuación se coloca cerca de la loseta de la Sala de Despertar, así como el Marcador de Puntuación de Alien para el número de jugadores jugados.
3. Selecciona la dificultad de los Aliens (Facil, Medio, Difícil) y coloca la ficha correspondiente para tapar los primeros 1/2/3 espacios de la zona de Puntuación Alien. A más dificultad, menos agresión os podeis permitir antes de que los Aliens ganen.
4. Cada jugador coloca un equipo de Astronautas del color de su elección en la Sala de Despertar, y coloca el disco de puntuación correspondiente en la zona de puntuación.
5. Cuatro losetas de Módulo de pasillo aleatorios sin simbolo de Alien se colocan cerca de las cuatro puertas de la Sala de Despertar, todos conectados a la Sala de Despertar
6. Las losetas de Cápsula de Escape se apilan cara arriba ordenadas de modo que la Cápsula de Escape con mayor puntuación esté la última y la menor esté la primera y se colocan cerca de la loseta de Sala de Despertar (con dos jugadores se quitan las dos Cápsulas marcadas con 3+ y solo se usan las cuatro Cápsulas marcadas con 2+ jugadores)
7. El resto de losetas de Módulo se mezclan y se apilan cerca de la Sala de Despertar boca abajo.
8. Las tres losetas superiores de la pila de loseta de Módulos se giran cara arriba a modo de mostrador.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es tener más puntos que cualquier otro jugador y que los Aliens al final de la partida. Ganas puntos cuando los Astronautas abandonan la estación con Cápsulas de Escape, matando Aliens durante la partida, y moviendo los Aliens para matar los Astronautas de otros jugadores durante la partida. Los Aliens ganan puntos cada vez que un Astronauta muere: Cada vez que un Astronauta muere, se coloca en la posición libre de más a la izquierda en el marcador de puntuación Alien. La puntuación del Alien es el primer número visible en ese momento. Si el marcador de Alien se llena completamente, el juego termina automáticamente con victoria Alien. Usa los marcadores de puntuación de Astronauta y Alien para controlar los puntos durante el juego.



JUGANDO AL JUEGO

Se juega en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que más recientemente se haya encontrado con un Alien. También puede empezar el jugador que más se parezca a un Alien.

Orden de turno: Durante su turno, un jugador debe realizar las siguientes fases.

Todas estas fases son obligatorias:

1. Fase Alien

- Mueve un Alien (si hay algún Alien en el tablero), luego
- el Alien mata un Astronauta (si se da el caso)

2. Fase de construcción

- Añade una loseta a la estación, luego
- Añade un Alien a la nueva loseta (si se da el caso)

3. Fase de Acción y Activación

Los jugadores tienen 2 acciones que pueden usar para Moverse o Activar losetas:

- Mueve dos Astronautas distintos
- O Mueve un Astronauta y Activa un Módulo
- O Activa un Módulo y Mueve un Astronauta
- O Activa dos Módulos distintos

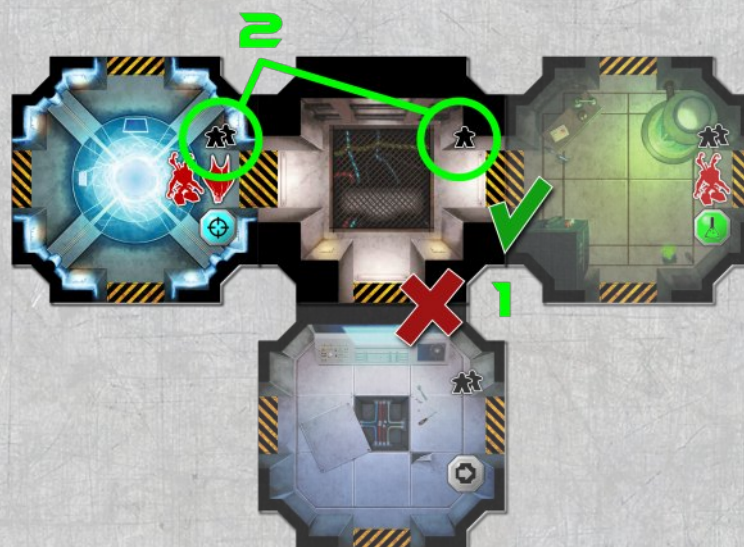
No puedes Mover el mismo Astronauta dos veces usando dos acciones de Mover. Excepción: durante el primer turno, cada jugador solo puede realizar una acción en esta fase, Mover un Astronauta

REGLAS GENERALES DE MOVIMIENTO

Conexiones

el movimiento de loseta a loseta solo es posible usando los conectores de rayas amarillas/negras (1). Ambas losetas deben tener un conector de rayas amarillas/negras adyacente, no se pueden atravesar paredes!

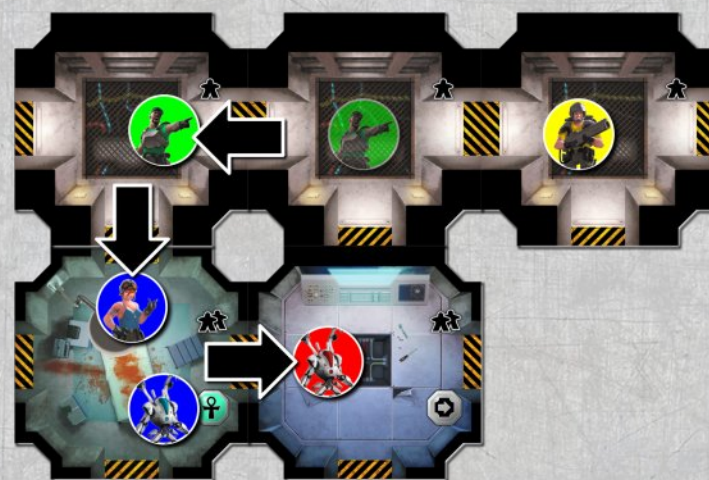
Capacidad de la sala



Cada loseta de Módulo tiene un aforo limitado (2). Las losetas de Módulo de Pasillo solo tienen espacio para un Astronauta y la loseta de Habitación permite uno o dos. La Sala de Despertar no tiene límite de aforo. Solo se permite un Alien por loseta, sin contar el espacio para el Astronauta

Empujes

Cuando un Astronauta entra en una loseta llena, debe empujar otro Astronauta de esa loseta a una loseta adyacente. Eso puede resultar en una reacción en cadena de Astronautas empujándose unos a otros. El jugador activo toma todas las decisiones y recibe todas las recompensas de la cadena de empujes. Los empujes suceden porque el espacio es limitado, así que no es posible empujar un Astronauta hacia la loseta de la que viene el que empuja. Si no hay sitio para empujar a los siguientes Astronautas de la cadena, no puedes entrar en esa sala con el Astronauta (nada de empujar en un punto muerto). Se puede empujar a los





Astronautas hacia la Sala de Despertar y hacia las Cápsulas de Escape. Los Astronautas deben ser empujados hacia losetas ya colocadas, y nunca fuera del tablero.

Aliens

Además de los Astronautas, en cada loseta cabe un Alien. Los Aliens no pueden entrar o ser empujados a la Sala de Despertar ni las Cápsulas de Escape. Cuando un Alien entra o es empujado hacia una loseta que ya contiene un Alien, se empujan como ocurre con los Astronautas. Los Aliens son inmunes al efecto del Teletransportador.

Recuerda: El jugador activo toma todas las decisiones empujando, teletransportando, etc.

1. FASE ALIEN

(Saltate este paso si no hay Aliens en la estación)

Mueve un Alien

Si hay por lo menos un Alien en la estación, el jugador debe Mover uno de los Aliens a una loseta adyacente.

Los Aliens matan a los Astronautas

Después del Movimiento del Alien, cada Alien en una loseta con uno o varios Astronautas en ella mata un Astronauta en esa loseta, elegido por el jugador activo (excepciones: Robot y Soldado, ver más abajo). El jugador activo coloca los Astronautas muertos en el marcador de puntuación Alien, y gana un punto por cada Astronauta muerto (dos puntos para el Jefe).

Excepción 1- Suicidio: No ganas puntos si muere uno de tus propios Astronautas durante tu turno, solo ganan puntos los Aliens.

Excepción 2- Robots: Los Robots no son comestibles. Un Robot nunca muere contra un Alien

Excepción 3- Soldado: Un Alien en una loseta con varios Astronautas debe matar al Jefe, al Explorador o al Piloto, si hay alguno (incluso si eso supone matar el Astronauta del jugador activo). Un Alien solo puede matar un Soldado si el Soldado es el único Astronauta disponible (sin contar al Robot).

Si un Alien entra en una loseta con dos Soldados, el Alien muere. El jugador activo gana un punto.

Ejemplo 1: Alien A se Mueve y mata al Piloto. el Alien B no se puede Mover



Ejemplo 2: Alien C se Mueve. Alien A mata al Soldado. Alien C no mata al Robot.

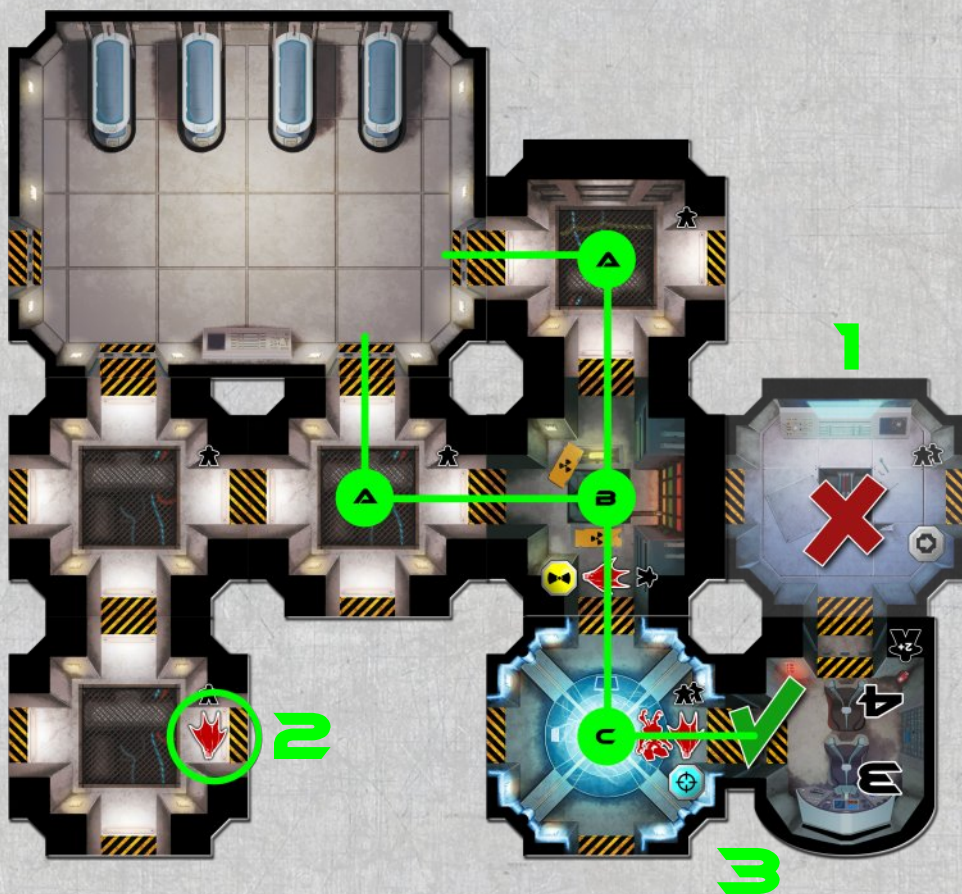


2. FASE DE CONSTRUCCIÓN

Añade una loseta de Módulo o una loseta de Cápsula de Escape a la estación

- El jugador coje una de las tres losetas boca arriba o la primera de la pila de losetas de Cápsula de Escape y la conecta a la estación. "Conectar" significa que la nueva loseta debe estar conectada correctamente con por lo menos una de las losetas ya colocadas, con los conectores de rayas amarillas/negras encarados. Solo es necesario que un lado esté conectado, puedes crear callejones sin salida en los otros lados. El jugador debe colocar la nueva loseta de modo que esté conectada por lo menos en un punto y permita la navegación por toda la estación

- Las losetas de módulo se deben colocar adyacentes y conectadas a por lo menos otra loseta de módulo. No se puede colocar una loseta de Módulo conectada únicamente a una loseta de Cápsula de Escape, de modo que cuando la Cápsula se vaya, la loseta de Módulo dejará de ser accesible. (1)
- Si se coloca una loseta con un símbolo de Alien, y hay menos de 5 Aliens en el tablero, se coloca un Alien en esa loseta (2)
- Si se coloca una loseta de Cápsula de Escape, se debe colocar a una distancia mínima de tres losetas de la Sala de Despertar - Eso significa que debe ser necesario moverse a través de tres losetas desde la Sala de Despertar hasta la Cápsula de Escape (3)
- Si se coloca una loseta de Módulo, se reemplaza inmediatamente la loseta elegida por la siguiente de la pila de losetas de Módulos. Cuando se agota la pila de Módulos, esta fase se salta.



3. FASE DE ACCIONES

Cada jugador tiene dos acciones, Mover y/o Activar. Un mismo Astronauta no puede realizar dos acciones de Movimiento, así que las posibilidades son:

- Mueve dos Astronautas distintos
- O Mueve un Astronauta y Activa un Módulo
- O Activa un Módulo y Mueve un Astronauta
- O Activa dos Módulos distintos

Acción de Mover

Mueve un Astronauta a una loseta adyacente.

Excepción - El Explorador se puede Mover dos losetas con una sola acción de Mover. Debe finalizar el movimiento antes de poder realizar una acción, por lo que no es posible moverla una loseta, activarla, y moverse a una segunda loseta.

Aliens y movimiento

Cuando se mueve un Astronauta, se empuja o se teletransporta a una loseta con un Alien, ese Astronauta muere (excepción: Soldado). El jugador activo gana un punto y coloca el Astronauta en el marcador de puntuación Alien.

Si un Soldado se mueve, es empujado o teletransportado a una loseta con un Alien, el Alien muere. El jugador activo gana un punto y quita el Alien del tablero. Un jugador que mata uno de sus propios Astronautas nunca recibe puntos, pero el Astronauta se coloca en el contador Alien, por lo que su acción le da puntos a los Aliens.

Acción de activación de Módulo

Cada loseta de Módulo que no sea pasillo o teletransportador tiene un efecto específico cuando se Activa por un Astronauta. El jugador puede Activar un Módulo en el que tenga un Astronauta, y aplicar el efecto del Módulo. El jugador coloca una ficha de Activación en ese Módulo. Cada Módulo solo se puede activar dos veces durante la partida, y deben ser dos jugadores distintos. Una vez que un Módulo tiene una ficha de Activación, ese Módulo no se puede volver a activar por el mismo jugador. Cuando un Módulo tiene dos fichas de Activación, no puede volver a ser Activado por nadie. Excepción: La máquina del Tiempo funciona diferente y no se puede Activar durante el propio turno del jugador.

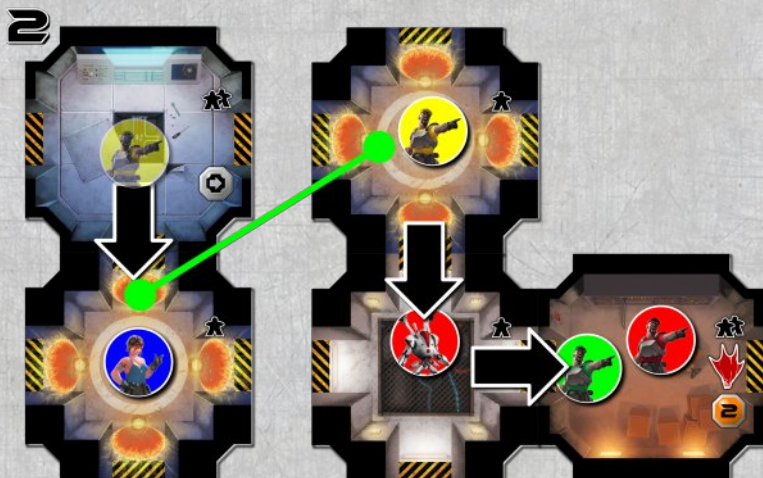


EFECTOS DE MÓDULOS Y LOSETAS

Teletransportadores

Cualquier Astronauta que entre en una loseta de Teletransportador mediante movimiento normal o siendo empujado es Teletransportado inmediatamente a otro Teletransportador o a la Sala de Despertar (A elección del jugador activo). Si esa otra loseta está llena, debe empujar a otro Astronauta, siguiendo las reglas habituales de movimiento. el Teletransporte es instantáneo y ocurre en la puerta, antes de que el jugador entre en la Sala. Solo ocurre cuando te mueves hacia la Sala, no cuando sales. Cuando un Astronauta entra en una loseta de Teletransportador con un Alien, es teletransportado antes de encontrarse con dicho Alien. Por otro lado, puede morir o matar a un Alien en la loseta a la que se teletransporta. A los Aliens no les afecta el Teletransportador y no pueden ser Teletransportados. (Regla opcional para una partida más dura: si solo hay un teletransportador en el tablero, cualquier Astronauta que entre en él - normalmente siendo empujado - es teletransportado inmediatamente al vacío y muere. Los teletransportadores no teletransportan a la Sala de Despertar en esa variante. El jugador que empujó al Astronauta al



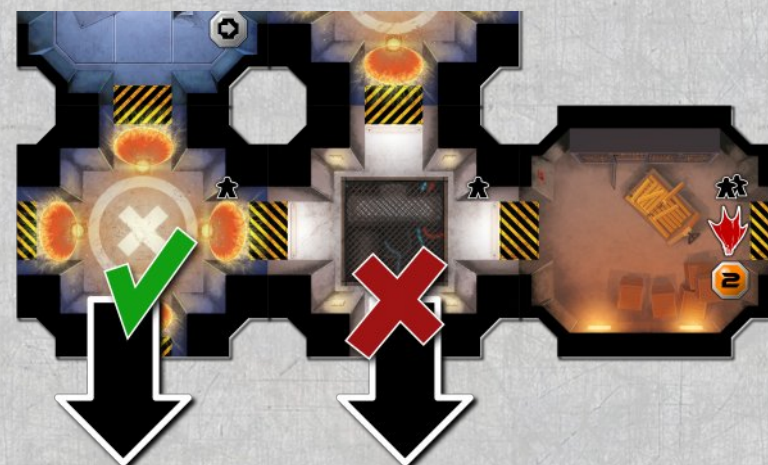


Laboratorio

Activar para intercambiar posiciones entre un Astronauta en la estación - sea de un oponente o uno propio - y un Alien. El laboratorio no se puede usar para enviar un Alien a la Sala de Despertar o la Cápsula de Escape. Los Robots no pueden activar el Laboratorio o ser intercambiados, porque no interactúan con los Aliens y el Laboratorio solo afecta a seres vivos. Si el Alien movido acaba en un Módulo con uno o más Astronautas, lo mata inmediatamente (salvo si es un Robot) y el jugador activo gana un punto (salvo si era su propio Astronauta - no se puntúa el suicidio). Si un Astronauta se intercambia con un Alien que estaba en una loseta de Teletransportador, el Astronauta no se teletransporta, se queda en la loseta del Teletransportador (la teletransportación solo ocurre durante el movimiento normal hacia el teletransportador).

Sala de Control

Activar para Mover y/o Rotar una loseta de la estación que no sea una Cápsula de Escape, junto con su contenido. Coje la loseta y conectala en cualquier otro lugar de la estación. La loseta movida puede estar ocupada. Todas las losetas de la estación deben seguir conectadas, es imposible "cortar" la estación en dos. No se puede mover o rotar las Cápsulas de Escape ni la Sala de



Despertar.

Maquina del Tiempo

la Maquina del Tiempo se Activa con un Astronauta o bien durante el inicio del turno de otro jugador, o entre las dos acciones de otro jugador. No se puede activar durante el turno del propio jugador, y por lo tanto la activación no cuenta como acción.

El jugador que activa la Maquina del Tiempo puede, inmediatamente y fuera de turno, Mover uno de sus Astronautas o Activar otro Módulo. Luego el jugador activo sigue con su turno. La acción que se estaba realizando en ese momento es interrumpida y el jugador activo puede decidir si quiere reanudarla o cancelarla para realizar otra acción en vez de esa. Si la Maquina del Tiempo se usa para interrumpir un empuje en cadena, toda la cadena se cancela. El efecto de la Maquina del Tiempo debe ocurrir antes o después de la cadena entera, no durante. El jugador activo puede decidir si quiere terminar la acción o si bien la quiere cancelar completamente y realizar cualquier otra acción en su lugar.

Activar la Máquina del Tiempo es una acción gratuita y no requiere que el jugador se reserve una acción de su turno



teletransportador gana un punto - salvo si se trataba de su propio Astronauta.)

Sala de Salto

Activa la Sala de Salto para mover dos veces al Astronauta que la activó. Activar la Sala de Salto y Mover al Astronauta se considera una única acción. Si el Explorador activa una Sala de Salto se puede Mover dos veces dos losetas, un total de hasta 4 losetas.



Laser

Activar para matar un Alien en una habitación adyacente a uno de tus Astronautas o a tu Robot. El Robot no está preparado para combate y no puede activar el Módulo Laser



Enfermería

Activar para "regenerar" uno de los Astronautas muerto anteriormente por un Alien: Coje el Astronauta del marcador de puntuación Alien y colócalo en la Sala de Despertar. Eso le cuesta puntos al Alien. Mueve al primer Astronauta del marcador Alien a la posición libre para actualizar la puntuación.



anterior. El jugador que activa la máquina debe tener un Astronauta en la Máquina del Tiempo para activarla.

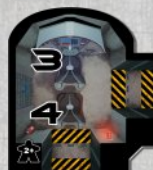


“Azul es el jugador activo. Durante la fase de Alien quiere mover Alien A. El jugador Amarillo le interrumpe activando el Módulo de Maquina del Tiempo. Amarillo mueve al Piloto, y el Azul puede seguir con la fase de Alien. Ahora puede elegir mover el AlienA como había anunciado, o mover otro Alien en su lugar”.



Almacén

Activar para ganar dos puntos. Si el Jefe activa el Almacén, gana cuatro puntos



Cápsula de Escape

Cuando un Astronauta entra en una Cápsula de Escape, se coloca en el asiento de menos puntos, y no se puede mover hasta el final de la partida - se bloquea el cinturón de seguridad. En cuanto la Cápsula de Escape se llena, despegue de vuelta a la Tierra y los jugadores ganan puntos acordes con el asiento en el que van sentados. La Cápsula de Escape también despegue automáticamente cuando un Alien entra en la loseta adyacente a la conexión de la Cápsula de Escape y hay por lo menos un Astronauta sentado. No despegue si está totalmente vacía.



Centro de Seguridad

Activar para lanzar una Cápsula de Escape ocupada. Esa Cápsula de Escape despegue inmediatamente.



Sala del Núcleo

Las radiaciones hacen imposible permanecer un turno entero en esta sala. Al final del turno del jugador, cualquier Astronauta que estuviera presente en la Sala del Núcleo al principio del turno muere.



Sala Segura

La Sala Segura está protegida: Los Aliens no pueden entrar o ser empujados a la Sala Segura

HABILIDADES DE LOS ASTRONAUTAS



Explorador

Las Exploradoras se mueven dos losetas en vez de una por cada acción de Movimiento



Piloto

Cuando entra en una Cápsula de Escape, la Piloto debe elegir:
- Puede mover la Cápsula de Escape a cualquier posición permitida de la estación - incluso más cerca de tres losetas de la Sala de Despertar. La Piloto no puede mover la Cápsula de Escape para conectarla a una loseta con un Alien.
- Puede irse sola con la Cápsula de Escape, ganando puntos (el valor menor de asiento)
- Puede quedarse en la Cápsula de Escape como cualquier otro Astronauta. La elección se debe anunciar al entrar en la lanzadera y no se puede cambiar.



Robot

A los Robots no les afectan los Aliens. Ignoran a los Aliens y estos les ignoran. No pueden afectar a los Aliens. Los Robots se consideran Humanos/Astronautas para las demás reglas. Los Robots no pueden activar las siguientes Salas: Laboratorio, Laser. Como recordatorio, esas salas tienen un icono de No Robot.



Soldado

Un Soldado que se mueve a una loseta con un Alien, mata al Alien. Un Alien que se mueve a una loseta con un Soldado le mata si no hay otro Astronauta no-robot en la loseta. Si un Alien se mueve a una loseta con dos Soldados, el Alien muere y el jugador activo gana un punto.



Jefe

El Jefe no tiene habilidad especial, pero siendo el Jefe es el doble de importante que los otros Astronautas. Un jugador que mate el Jefe de otro jugador gana dos puntos en vez de uno. Un jefe que escapa en una Cápsula de Escape gana el doble de puntos de su asiento. Los Jefes no doblan el efecto de las losetas de Módulo Excepción: ver Almacén



Habilidades de Aliens

Matan. No les afectan los Teletransportadores. Son muchos. Pueden ganar la partida contra los demás jugadores. Y tienen muy mal aliento

FINAL DEL JUEGO

La partida puede acabar de tres maneras distintas:

- Si las seis Cápsulas de Escape abandonan la estación, la partida termina inmediatamente
 - Cuando se coloca la última loseta en la estación, el jugador actual termina su turno. Después de esto todos los jugadores juegan un último turno y la partida termina
 - Todos los Astronautas de un equipo se han ido, ya sea en Cápsulas de Escape, o muertos (no tiene Astronautas para Mover durante su turno). Todos los otros jugadores juegan un último turno y la partida termina.
- En los tres casos, la estación está condenada, así como todas las Cápsulas de Escape que no se hayan ido. las Cápsulas de Escape que no hayan despegado se consideran perdidas y no otorgan puntos.

PUNTUACIÓN

Los jugadores puntúan durante la partida:

- Cada Astronauta que abandona la estación gana tantos puntos como indique su asiento de la Cápsula de Escape (los Jefes puntúan doble)
- Los puntos del almacén o por matar también se ganan durante la partida
- No hay bonificaciones de final de juego. Todos los puntos se consiguen durante la partida. Si los Aliens tienen más puntos que el mejor jugador, los Aliens ganan y todos los jugadores ganan. En caso contrario, el jugador con más puntuación gana.

En caso de empate, el jugador con más activaciones gana.

Si el empate sigue, el jugador con más Astronautas que hayan abandonado la base gana, si no es una victoria compartida

Si el marcador de puntuación de Aliens se llena completamente, la partida termina inmediatamente y los Aliens ganan.

SOPORTE

Flatlined Games tiene mucho cuidado con la calidad de sus productos. Si tu caja nueva presenta daños, le faltan componentes o tiene un defecto de fábrica, contáctanos directamente. Si tienes preguntas sobre las reglas, las responderemos encantados:

- En nuestro website : <http://www.flatlinedgames.com/contact>
- Por correo: Flatlined Games, Eric Hanuise, 39 rue gheude, 1 070 Anderlecht, Belgique.

También estamos activos en la página del juego en Boardgamegeek.com y en el foro francés trictrac.net. Por favor contactándonos primero en nuestro website para una respuesta rápida



DESARROLLO Y PRUEBAS



Primero, gracias a Bruno y a Serge, por permitirme despedazar literalmente el juego para crear un juego nuevo con las piezas. Ha sido un viaje fantástico y ha hecho de Argo un juego muy robusto.

Los autores y publicador también desean dar las gracias a los miembros de los grupos de juego Repos du Guerrier, Belgoludique, Ludopathiques, Sajou.be, Bonne Societé, y clubs Esprits Joueurs, y In Ludo veritas, la maravillosa audiencia del 'off' del 'Festival International du Jeu de Cannes', los visitantes del 'Ludinord' y 'Paris est Ludique', a todos los playtesters y a tantos otros que no es posible nombrarlos todos aquí individualmente.

GRACIAS

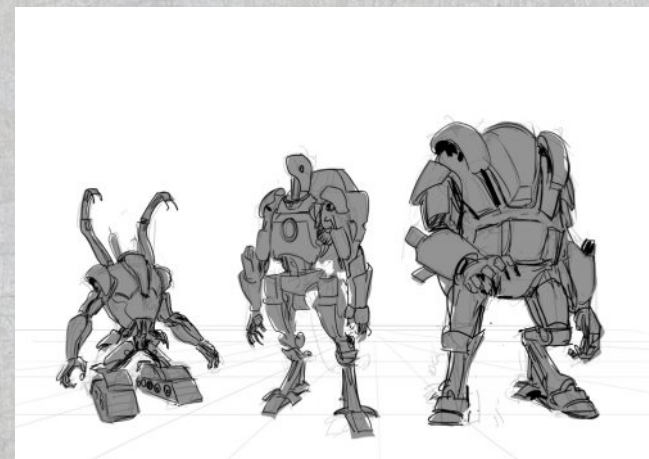
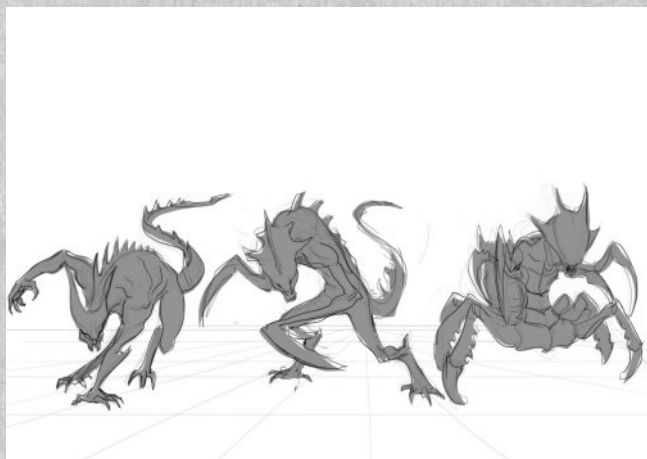
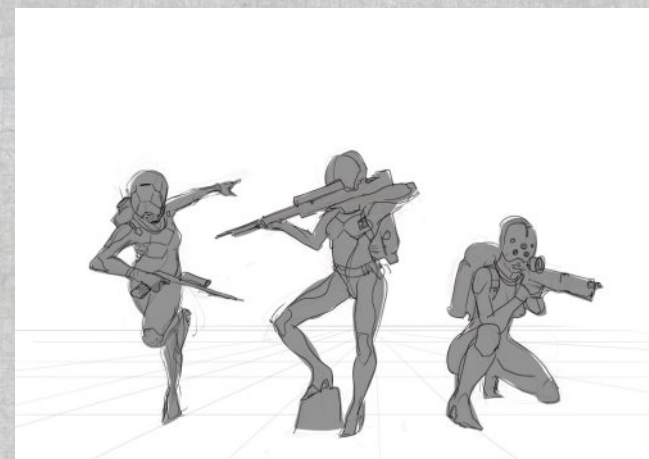
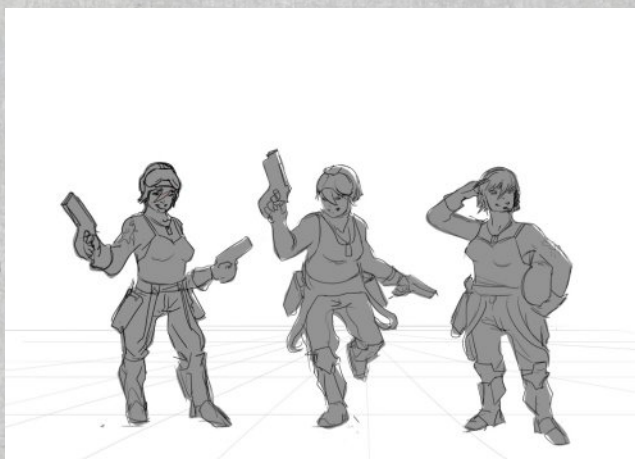
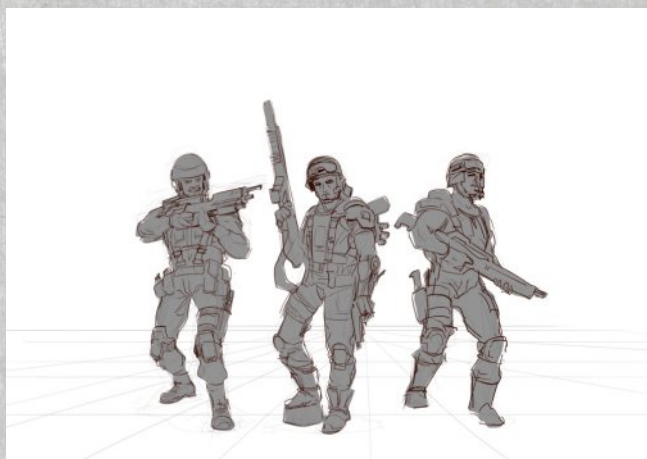
Flatlined Games es una empresa de una sola persona y este juego nunca se habría podido publicar sin la ayuda de mucha otra gente. Gracias a Bruno Faidutti y a Serge Laget por confiarme su juego, y a todos los jugadores que han ayudado a testear y desarrollar el juego. Gracias a Miguel Coimbra y a Alexandre de la Serna por su paciencia, flexibilidad y talento.

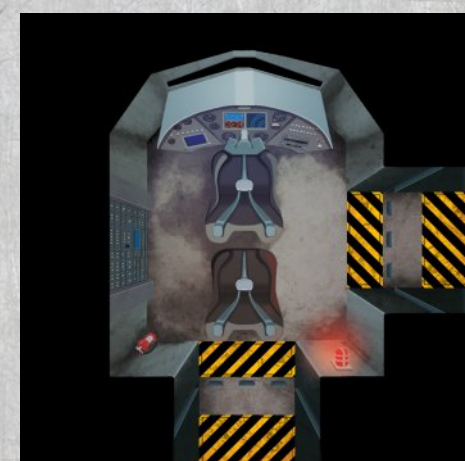
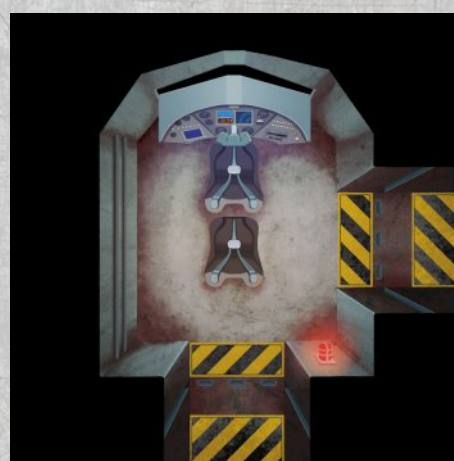
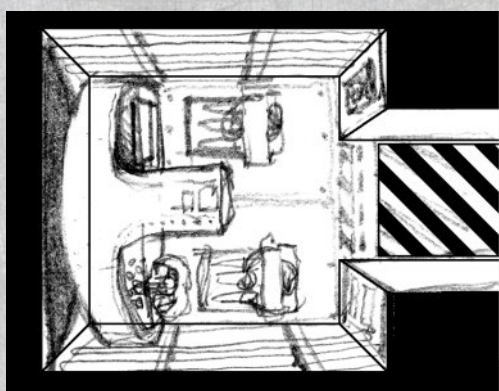
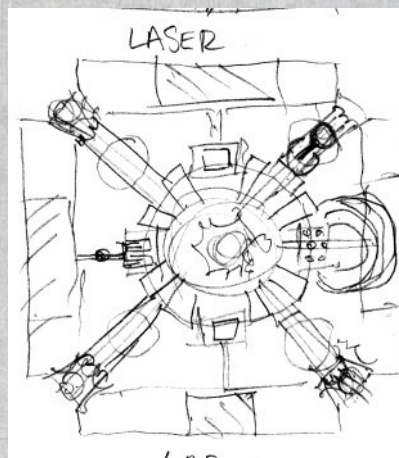
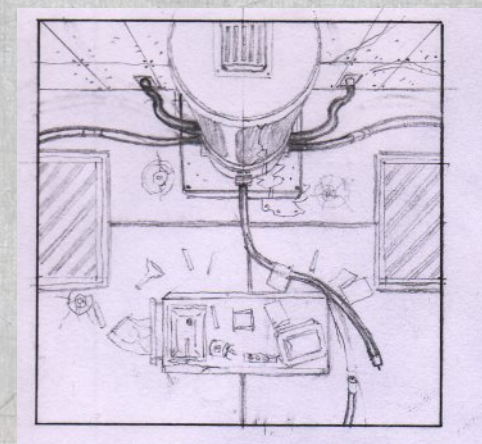
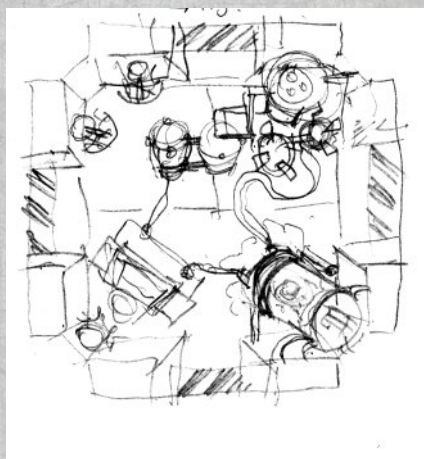
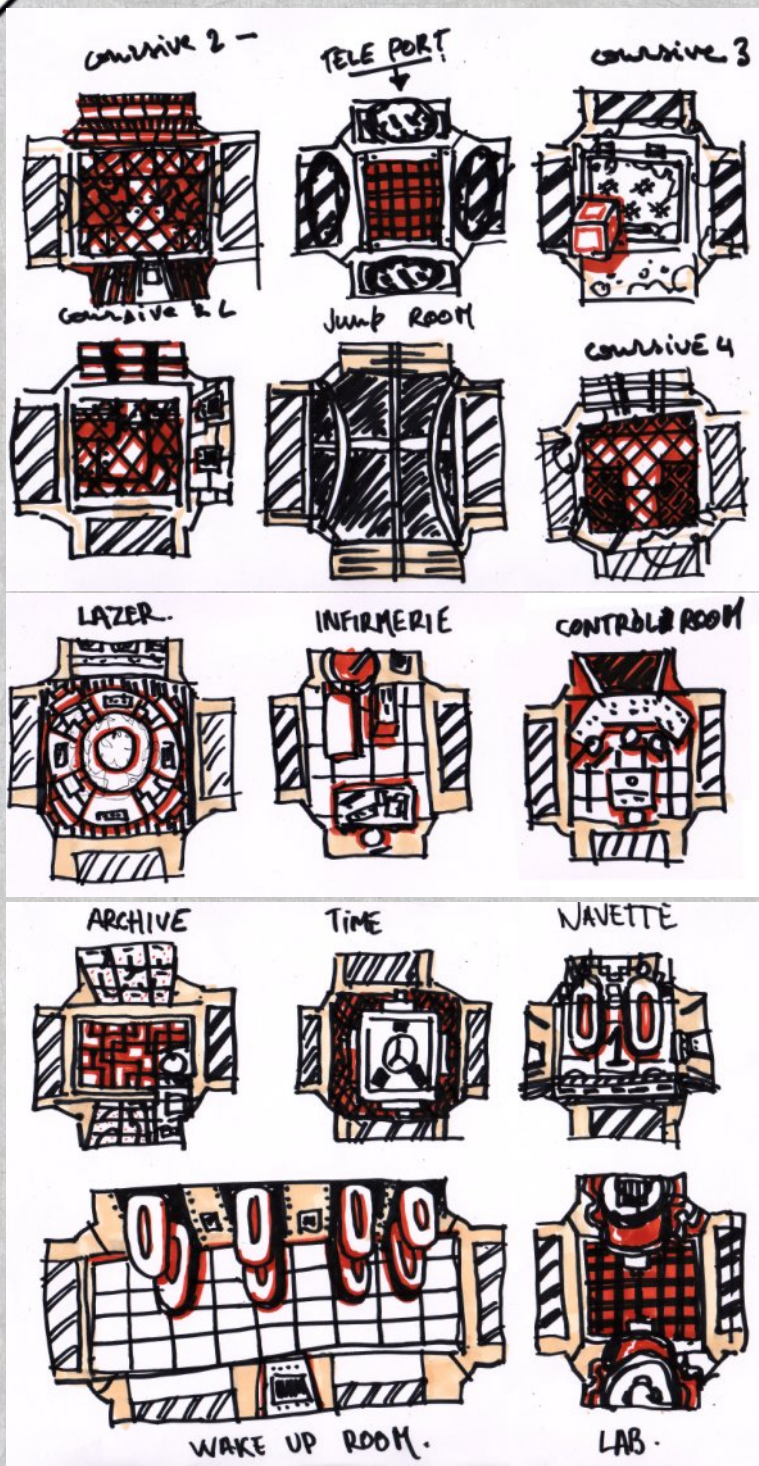


ARGO - PREPARATORY ARTWORK

Characters, Logo and Cover - Miguel Coimbra

Rooms - Alexandre De La Serna





BE SURE TO CHECK OUT OUR OTHER GAMES!



Dragon Rage

By Lewis Pulsipher

Defend Esirien against the Dragons and other mythical monsters attacking it! Dragon Rage is an introduction to wargaming with lots of tactical decisions, a classic combat resolution table system, many scenarios, a campaign mode, and still can be played in 90 minutes.

Who said wargames need to be very complex and historical ?

Rumble in the House, Rumble in the Dungeon

By Olivier Saffre

There is not enough room for everyone. Some will have to go.
Protect your characters and be the last one standing.
Bluff and deduction will be needed to win this game!
Ultra simple rules, fast and frantic fun for the whole family.



Twin Tin Bots

By Philippe Keyaerts

Program your two robots to fetch the crystals and bring them back to your base. The problem is, you can only give one order at a time and you have two robots to control. And of course you are not alone in the arena! While you program one robot, the other mindlessly repeats his last orders. Will you be able to master the art of Twin Tin Bots programming ?
A fun programming game by the creator of Small World.

Robin

By Frederic Moyersoen

Steal from the rich and give to the poor! Collect items on the road from Sherwood forest to Nottingham castle and trade with your fellow merry men to be the first to get seven items of the same kind and become Robin's lieutenant. Beware the Sheriff and his guards, however: the castle has a cell waiting for you!
A simple game for the whole family by the creator of Saboteur.



www.flatlinedgames.com
facebook.com/FlatlinedGames
twitter.com/FlatlinedGames

