

THE AWFUL GREEN THINGS FROM OUTER SPACE™



8TH EDITION

GAME DESIGN BY TOM WHAM

REVISED AND EDITED BY STEVE JACKSON



INDICE



Prologo	2	Impilare	4	1 Dado di Frammenti	6
Prima della prima Partita	2	Attacchi	4	Usare insieme diverse Armi	6
Pezzi di gioco e Tabellone	2	Attacchi in corpo a corpo	4	Usare insieme diverse Armi non testate	6
Preparazione del gioco	2	I Mostri crescono dopo l'attacco	4	Come Vincere	7
Locazioni Iniziali dell'Equipaggio	2	Il Roboto "Piedi di Piombo"	4	Fuga dell'Equipaggio	7
Popolazione Iniziale dei Mostri	2	Armi	4	Autodistruzione dello Znutar	7
Piazzamento Iniziale dei Mostri	3	Linea di Vista	5	Epilogo	7
Scoperta delle Cose Verdi Orribili	3	Restrizioni sugli Attacchi	5	Equipaggio Sopravvissuto	7
Le Cose Verdi Orribili	3	Terminare i segnalini dei Mostri	5	Bilanciamento del Gioco	8
Sequenza di gioco	3	Le Armi	5	Aiutare l'Equipaggio	8
Turno dei Mostri	3	Segnalini Effetto dell'Arma	6	Aiutare le Cose Verdi Orribili	8
Esempio di Attacco dei Mostri	3	5 Dadi (o 4 o 3) di Ferite	6	Note del Designer	8
Turno dell'Equipaggio	4	5 Dadi di Stordimento	6		
Movimento	4	Nessun Effetto	6		
Come si Muove	4	Crescita	6		
Restrizioni sul Movimento	4	Rimpicciolimento	6		

STEVE JACKSON GAMES



PROLOGO

Da qualche parte lontano nello spazio, una civiltà avanzata costruì la sua prima nave stellare. Il suo equipaggio fu selezionato da cinque pianeti, e la nave da esplorazione Znutar partì per l'ignoto. Hanno viaggiato per anni, mappando e registrando nuovi mondi, mangiando Zgwortz, e giocando ad una specie di biliardo.

Alla fine, hanno trovato un mondo abitato da esseri semi intelligenti, e ne hanno preso uno come mascotte. Quello che non sapevano è che l'esemplare minerale preso come souvenir da quel pianeta era in realtà un uovo. Una volta a bordo, senza che nessuno se ne accorgesse, si trasformò in una cosa verde orribile. Il mostro poi è cresciuto e ha depresso le uova in tutta la nave, e queste si sono schiuse. A quel punto l'equipaggio li ha scoperti...

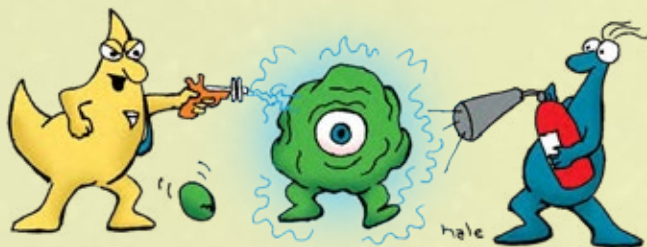
Un giocatore assume il ruolo delle cose verdi orribili, che crescono felicemente mangiando i membri dell'equipaggio. L'altro giocatore assume il ruolo dell'equipaggio della nave, che combatte per la propria vita contro la minaccia aliena.

Questo gioco è composto dai seguenti componenti:

- Il tabellone di gioco.
- Questo regolamento.
- 5 Dadi Verdi.
- Una bustina ziplock per conservare i segnalini.

3 Fustelle di cartone con i seguenti segnalini:

- **22 Membri dell'Equipaggio** – incluso il Robot e la Mascotte.
- **71 Cose Verdi Orribili** – 12 Adulti, 18 Cuccioli, 19 Uova, e 22 Frammenti.
- **29 Armi** – 3 Bottiglie di Acido, 3 Barattoli di Zgwortz, 2 Traduttori delle Comunicazioni, 2 Difese Elettrificate, 2 Estintori, 3 Granate di Gas, 2 Siringhe, 3 Coltelli, 2 Stecche da Biliardo, 3 Barili di Carburante per Razzi, 2 Pistole Stordenti, e 2 Torce Ossidriche.
- **15 Effetti di Armi (segnalini rossi)** – 4 da 1 Dado di Frammentazione, 1 Crescita, 1 Rimpicciolimento, 2 da 5 Dadi di Stordimento, 2 Nessun Effetto, 1 da 5 Dadi di Ferite, 2 da 4 Dadi di Ferite, e 2 da 3 Dadi di Ferite.
- **14 Segnalini Opzionali** – 3 Navicelle (lo Scout, il Cockboat, e il Disco Volante), 2 Cargo Mover, 8 Jet Suits, 1 l'Oak Soot. Questi sono usati solo con le regole opzionali "Fuori dallo Znutar".



PRIMA DELLA PRIMA PARTITA

Rimuovere i segnalini dalle fustelle. Leggere le regole una volta completamente. Poi un giocatore prende l'equipaggio e l'altro i mostri. Siete pronti per giocare!

PEZZI DI GIOCO E TABELLONE

I segnalini dell'Equipaggio e dei Mostri hanno 3 valori numerici che rappresentano:

Movimento Consentito: Il numero di aree in cui il membro dell'equipaggio o il mostro può entrare in un singolo turno.

Costituzione: Il numero che deve essere ottenuto o superato con il lancio dei dadi di attacco per poterlo uccidere.

Dadi di Attacco: Il numero di dadi che il membro dell'equipaggio o il mostro può lanciare quando combatte in un corpo a corpo.

Il tabellone di gioco rappresenta lo Znutar. La nave è divisa in aree – compartimenti o sezioni di corridoio. I portelloni sono indicati tramite una spessa linea nera attraverso i muri. Alcune aree hanno raffigurato le armi, per indicare dove tali armi si trovano ad inizio gioco.

Sul tabellone è raffigurato l'Elenco delle Armi, con il numero in cui sono disponibili. Dopo che ogni Arma è stata usata per la prima volta, un segnalino di Effetto dell'Arma viene pescato a caso e posto su tale Elenco a fianco dell'immagine dell'Arma. Questo indica l'effetto di tale arma per il resto del gioco.



← *Movimento Consentito*

← *Costituzione*

← *Dadi di Attacco*



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore che controlla l'Equipaggio piazza i 29 segnalini delle armi sul tabellone, nelle aree dove è raffigurata la relativa immagine dell'arma. Quando ci sono più segnalini per un'arma che immagini dell'arma stessa sul tabellone, il giocatore distribuisce i segnalini delle armi in eccesso sopra gli altri dello stesso tipo già posizionati. Sopra ogni immagine di arma ci deve essere comunque almeno un segnalino dell'arma raffigurata. Il giocatore che controlla i Mostri li divide per tipo in pile, gli Adulti, i Cuccioli, le Uova e i Frammenti, e le posiziona di fronte a se. Poi mette i 15 segnalini degli Effetti delle Armi in un contenitore opaco accanto al tabellone di gioco. Infine ogni giocatore piazza i segnalini che controlla, Equipaggio o Mostri.

LOCAZIONI INIZIALI EQUIPAGGIO

Il giocatore dell'Equipaggio piazza i segnalini dell'Equipaggio sulla nave scegliendo le locazioni dalla seguente lista:

Captain Yid (3/27/3)	Uno dei Ponti
1st Officer (2/19/3)	Uno dei Ponti
Comm Officer (1/11/4)	Uno dei Ponti, Computer Room
Operations Officer (1/12/3)	Life Support Center, Officers' Quarters
Engineering Officer (1/12/2)	Engine Room, Pool Room
Supply Officer (1/11/2)	Ship's Store, Wardroom
Doc (1/11/4)	Sick Bay, Pool Room
Medic (1/11/4)	Sick Bay, Hospital Ward
Sparks (1/16/3)	Uno dei Ponti
Marine Sergeant (3/21/3)	Pool Room, Mess Deck
2 Marines (2/19/3, 2/18/3)	Uno dei Ponti, Sick Bay
Cook (1/21/3)	Galley, Wardroom
Yeoman (1/15/3)	Uno dei Ponti
Technician (1/11/4)	Qualunque Sensor
Engineer (2/13/2)	Engine Room, Either Machine Shop
Machinist (2/14/2)	Una delle Machine Shop
Coxswain (2/18/3)	Mess Deck, Sick Bay
2 Pilots (1/15/3, 1/12/3)	Crew's Quarters, Pool Room
Robot (4/44/1)	Una delle Aree Machine Shop
Mascot (1/8/4)	Captain's Cabin

POPOLAZIONE INIZIALE DEI MOSTRI

Dopo che tutti i pezzi dell'equipaggio sono stati piazzati, il giocatore che controlla i mostri determina la posizione iniziale del primo mostro. Egli lancia un dado e consulta la tabella riporta qui di seguito:

Risultato	Popolazione
1	6 Uova, 4 Cuccioli, 2 Adulti
2	6 Uova, 3 Cuccioli, 3 Adulti
3	5 Uova, 4 Cuccioli, 3 Adulti
4	4 Uova, 4 Cuccioli, 4 Adulti
5	2 Uova, 5 Cuccioli, 4 Adulti
6	1 Uova, 6 Cuccioli, 3 Adulti



PIAZZAMENTO INIZIALE DEI MOSTRI

Il giocatore che controlla i Mostri determina dove verrà piazzato il primo mostro, e lo posiziona sul tabellone. Il resto dei Mostri iniziali verranno poi piazzati uno per area. Ognuno deve essere posto in un'area adiacente (connessa tramite un corridoio o un portellone) ad una già occupata da un Mostro. Nessun Mostro può iniziare in un area con un membro dell'equipaggio.

Risultato	Il primo mostro viene piazzato in...
1	Main Cargo Hold
2	Science Lab
3	Scout Bay
4	Cockboat Bay
5	Saucer Bay
6	Choice of the above

SCOPERTA DELLE COSE VERDI ORRIBILI

Dopo che tutti i mostri sono stati piazzati, il giocatore che controlla l'equipaggio muove uno o due membri dell'equipaggio fino al loro valore di movimento consentito, per entrare in una o più aree contenenti le cose verdi orribili. Una volta nell'area con un mostro, essi possono attaccarlo usando un combattimento in corpo a corpo (vedi pag. 6). Le armi non possono essere raccolte prima di questo movimento. Non importa chi vince la prima battaglia, l'allarme è scattato e il gioco inizia, con il giocatore che controlla i mostri che effettua il primo turno.

SEGUENZA DI GIOCO

Il gioco procede con una serie di turni alternati. Durante il proprio turno, un giocatore muove i propri pezzi sul tabellone e attacca i nemici seguendo l'ordine indicato di seguito:

TURNI DEI MOSTRI TURNO DELLEQUIPAGGIO

1. CRESCITA
2. MOVIMENTO
3. ATTACCO
4. RISVEGLIO

1. RACCOLTA DELLE ARMI
2. MOVIMENTO
3. ATTACCO
4. RISVEGLIO



TURNO DEI MOSTRI

1. CRESCITA – Il giocatore che controlla i Mostri sceglie uno dei quattro livelli di mostri che “cresceranno”. Se sceglie i Frammenti, tutti i Frammenti divengono Cuccioli. Se sceglie le Uova, tutte le Uova divengono Cuccioli. Se sceglie i Cuccioli, tutti i Cuccioli sul tabellone vengono tramutati in Adulti. Se sceglie gli Adulti, tutti i mostri Adulti depongono un Uovo – piazzare un segnalino di Uovo sotto ogni Adulto. Per evitare confusione, rimpiazzare i segnalini uno alla volta. I mostri che sono storditi (a seguito di un combattimento) non possono crescere o depositare Uova. Se non ci sono abbastanza pezzi per far crescere tutte le creature di un livello, il giocatore che controlla i Mostri decide quali cresceranno o depositeranno le Uova, utilizzando tutti i pezzi fino al limite di quelli forniti nel gioco.

2. MOVIMENTO – Tutti i Cuccioli e Adulti che non sono storditi possono essere mossi, anche se sono il risultato di una crescita o hanno depresso Uova. I Cuccioli possono muovere solo di un'area per turno. Gli Adulti possono muovere fino a due aree per turno. Le Uova e i Frammenti non muovono. I mostri possono sempre lasciare una area contenente i membri dell'equipaggio o Difese Elettriche (vedi Armi a pag. 4), ma devono fermarsi immediatamente se entrano in un area occupata da dell'equipaggio (eccetto che se quest'ultimo è stordito) o da Difese Elettriche.



3. ATTACCO – Una volta che tutti i movimenti sono stati completati, le cose verdi orribili possono attaccare uno o più membri dell'equipaggio che si trova nella stessa area con i mostri. Gli attacchi sono risolti, un'area alla volta, a scelta del giocatore attaccante. Ogni mostro può usare i propri dadi di attacco una volta per turno (i mostri storditi non possono attaccare). Qualsiasi numero di mostri in una data area può attaccare lo stesso membro di equipaggio; tutti i loro dadi di attacco vengono lanciati per formare un totale unico. In qualsiasi attacco, se la somma dei risultati ottenuti è maggiore o uguale al valore di Costituzione del membro dell'equipaggio, quest'ultimo è ucciso (e rimosso dal gioco). Se un attacco fallisce, cioè non uccide il bersaglio, non ci sono altri effetti. Se un membro dell'equipaggio viene ucciso, uno dei mostri che lo ha ucciso con l'attacco, lo divora e cresce immediatamente di un livello. Se più di un mostro era coinvolto nell'attacco, il giocatore che controlla i mostri sceglie quale mostro crescerà. **Eccezione:** Se il Robot viene mangiato, l'effetto è imprevedibile! – vedi pag. 4.

4. RISVEGLIO – Dopo che tutti gli attacchi sono stati completati, tutti i mostri storditi si risvegliano, quindi voltare il relativo segnalino.

Esempio di Attacco dei Mostri

1. Il giocatore che controlla i mostri sceglie dove viene effettuato il primo attacco. In questo caso egli sceglie l'area Mess Deck.
2. Il giocatore che controlla i mostri decide quale mostro attacca quale membro dell'equipaggio presente nell'area. Non è obbligatorio attaccare tutti i membri dell'equipaggio, ma tutti gli attacchi in un area devono essere dichiarati prima che vengano lanciati i dadi. In questo caso, egli decide che i due Adulti attaccano Cook e il Cucciolo attacca la Mascot. Egli decide di ignorare Pilot.
3. Viene definito il numero di dadi da lanciare per ogni attacco, e poi vengono lanciati tutti assieme. Il risultato totale ottenuto viene confrontato con il valore di costituzione del membro dell'equipaggio. I due Adulti attaccano Cook, quindi lanciando 8 dadi (6, 5, 5, 4, 4, 3, 1, 1 = 29). Dato che la costituzione di Cook è solo 21, Cook è morto. Il suo segnalino viene rimosso dal gioco e un dei mostri che lo ha attaccato deposita un Uovo. Il Cucciolo attacca la Mascot e lancia 2 dadi (5, 2 = 7). La Mascot ha una costituzione di 8, quindi l'attacco fallisce.
4. Il giocatore che controlla i mostri adesso sceglie la prossima area dove verrà risolta un'altra battaglia.

TURNO DELL'EQUIPAGGIO

Dopo che i mostri hanno terminato i loro attacchi, il giocatore che controlla l'equipaggio inizia il proprio turno.

1. RACCOLTA DELLE ARMI – Qualsiasi membro dell'equipaggio in un'area con un segnalino di arma disponibile può raccoglierla. Ogni membro dell'equipaggio (eccetto la Mascot) può trasportare un'arma. Quando un'arma viene raccolta, piazzare il relativo segnalino sotto il segnalino del membro dell'equipaggio che l'ha raccolta. Se due o più membri dell'equipaggio iniziano il loro turno nella stessa area, essi possono scambiarsi le armi che trasportano. Un membro dell'equipaggio può trasportare un'arma e scegliere di non usarla, combattendo quindi in corpo a corpo. La Mascot e i mostri non possono raccogliere o utilizzare armi. Il numero di armi disponibili è limitato ai segnalini forniti nel gioco.

2. MOVIMENTO – Ogni membro dell'equipaggio ha il suo valore movimento stampato sul segnalino che lo raffigura. Questo è il numero di aree adiacenti (connesse da corridoi o portelloni) in cui il membro dell'equipaggio può entrare in un singolo turno. Smalabites ha un valore di movimento di 2, Frathms e Snudalians di 3, Redundans e la Mascot di 4, e il Robot di 1. Il movimento non è pregiudicato dal trasporto di un'arma, ma un membro dell'equipaggio non può raccogliere un'arma durante la Fase Movimento. Il giocatore che controlla l'equipaggio può muovere qualunque o tutti i membri dell'equipaggio ogni turno. I membri dell'equipaggio devono fermarsi quando entrano in un'area che contiene un mostro Adulto o Cucciolo o una Difesa Elettrificata. Essi possono sempre lasciare un'area, indipendentemente da cosa o chi c'è dentro!

3. ATTACCO – In modo simile agli attacchi dei mostri, il giocatore che controlla l'equipaggio adesso risolve gli attacchi dell'equipaggio contro i mostri, un'area alla volta. I membri dell'equipaggio che vogliono combattere in corpo a corpo con i mostri devono trovarsi nella stessa area con i mostri che vogliono attaccare. Alcune armi possono sparare o essere lanciate in aree adiacenti o lungo i corridoi. L'uso di ogni arma è descritto a partire dalla prossima pagina. L'effetto dell'arma sulle cose verdi orribili è determinato pescando un segnalino Effetto dell'Arma quando quel tipo di arma viene utilizzato per la prima volta (vedi sotto). Due armi avranno un effetto negativo su qualsiasi membro dell'equipaggio presente nell'area di scoppio. Il Carburante per Razzi infligge 5 *Dadi di Ferite* a tutti i membri dell'equipaggio, e una Granata di Gas infligge 5 *Dadi di Stordimento* a tutti i membri dell'equipaggio eccetto il Robot. Qualsiasi arma abbandonata (volontariamente o meno in caso il membro venga eliminato) o lanciata da un membro dell'equipaggio, rimane sul tabellone. Essa può essere raccolta durante la Fase di Raccolta delle Armi dei turni successivi. Eccezione: Quando una Bottiglia di Acido, il Carburante per Razzi, la Granata di Gas o un Barattolo di Zgwortz viene usato, il giocatore che controlla l'equipaggio rimette il relativo segnalino nell'appropriata area di partenza (vedi Tabellone). Esso può essere raccolto ed utilizzato nuovamente.

4. RISVEGLIO – Qualsiasi membro dell'equipaggio stordito da una Granata di Gas nell'ultimo turno, adesso si risveglia, quindi dopo che ha saltato completamente l'intero turno.

MOVIMENTO

Durante la Fase di Movimento di un giocatore, tutti o parte dei pezzi di quel giocatore possono essere mossi sulla nave. Ogni pezzo ha un valore di movimento consentito stampato sul segnalino. Questo è il numero massimo di aree della nave in cui il pezzo può entrare in un singolo turno. I pezzi possono muovere meno aree di quante consentite dal loro valore movimento, ma non possono mai eccedere tale valore in un singolo turno. I movimenti non sfruttati non possono essere salvati o utilizzati da altri pezzi.

COME SI MUOVE

Sia l'equipaggio che i mostri muovono sulla nave spostandosi da un'area verso un'altra adiacente. Le aree sono adiacenti solo se sono connesse tra loro da un portellone (la spessa linea nera sopra il muro) o da un corridoio (le sottili linee nere lungo i corridoi). Un pezzo spende 1 punto movimento per entrare in ogni area.

RESTRIZIONI SUL MOVIMENTO

I pezzi devono sempre fermarsi dopo essere entrati in un'area che contiene uno o più pezzi avversari (eccetto che le Uova, i Frammenti, e i nemici storditi). Tutti i pezzi devono fermarsi se entrano in un'area che contiene una Difesa Elettrificata (pagina successiva), ma solo se la Difesa Elettrificata è attiva. I Pezzi non possono lasciare lo Znutar a meno che si tenti una "Fuga dell'Equipaggio" (pag.7), o non vengano utilizzate le regole opzionali "Fuori dallo Znutar".

IMPILARE

Un numero qualsiasi di pezzi, di entrambe le fazioni, può occupare la stessa area. Non ci sono limiti di impilamento dei pezzi.

ATTACCHI

Ci sono due tipi di attacchi nel gioco – attacchi in corpo a corpo, che possono essere effettuati sia dall'equipaggio che dai mostri, e attacchi con le armi, che possono essere fatti solo dall'equipaggio. Molti attacchi sono risolti lanciando i dadi di attacco. Se il risultato totale ottenuto contro un pezzo nemico è maggiore della sua Costituzione, quest'ultimo è morto ed eliminato!

Se diversi pezzi attaccano un singolo nemico, tutti i risultati dei dadi di attacco vengono sommati. Se il totale così ottenuto è maggiore o uguale al valore di Costituzione del pezzo attaccato, quest'ultimo è morto ed eliminato dal gioco.

ATTACCHI IN CORPO A CORPO

Per effettuare un attacco in corpo a corpo, un pezzo deve essere nella stessa area con il pezzo attaccato. Ogni pezzo può attaccare solo un altro pezzo in un turno, indipendentemente da quanti dadi di attacco possiede. Il giocatore attaccante può scegliere di attaccare uno o più pezzi avversari in un'area, se egli ha abbastanza pezzi per attaccarli tutti.

I MOSTRI CRESCONO DOPO L'ATTACCO

Ogni volta che un membro dell'equipaggio viene ucciso (eccetto che il Robot), uno dei mostri che lo ha ucciso divora il suo corpo e immediatamente cresce di un livello. Se un Adulto divora un corpo, egli deposita un Uovo. Se più di un mostro ha attaccato, il giocatore che controlla i mostri sceglie quale mostro crescerà.

IL ROBOT "PIEDI DI PIOMBO"

A causa del modo in cui il robot fa insalata delle cose verdi orribili, questi vedono "Piedi di Piombo" come la loro

minaccia più grave. Tutti i mostri nella stessa area come il Robot devono attaccare solo il Robot. Se il loro attacco ha successo allora "Piedi di Piombo" viene ucciso, e il giocatore che controlla i mostri deve scegliere un mostro fra quelli che ha attaccato per fargli tentare di divorare il Robot. Un segnalino di Effetto dell'Arma viene pescato e gli effetti indicati vengono applicati immediatamente. Dopo di ciò tale segnalino viene rimesso nel contenitore in modo che possa essere riutilizzato nuovamente.

ARMI

I membri dell'equipaggio dello Znutar sono tutti capaci di effettuare combattimenti in corpo a corpo contro le cose verdi orribili, usando i propri dadi di attacco. Tuttavia, essi si troveranno presto nei guai se useranno solo questo modo per cercare di sconfiggere i mostri. Se vogliono sopravvivere, devono utilizzare le armi. Ci sono due tipi di armi (da imbracciare e da lanciare) e due tipi di effetti dell'arma (individuale e d'area).

Le armi da imbracciare sono la Torcia Ossidrica, la Pistola Stordente, il Traduttore di Comunicazioni, la Siringa, la Stecca da Biliardo e l'Estintore. Le armi da lanciare sono il Carburante per Razzi, la Granata di Gas, il Barattolo di Zgwortz e la Bottiglia di Acido. Il Coltello può essere usato sia imbracciandolo che lanciandolo, e la Difesa Elettrificata attiva copre sempre un'intera area.

Le armi ad Effetto Individuale colpiscono solo un mostro – quello attaccato. Le Armi con Effetto d'Area colpiscono tutti i mostri nell'area (o, per alcune armi, aree) attaccata. Se è richiesto un lancio di dadi, allora lanciare separatamente per ogni creatura coinvolta.

LINEA DI VISTA I portelloni dello Znutar sono automatici, e si aprono e chiudono facilmente. Quindi è possibile per un membro dell'equipaggio stare di fronte ad un portellone, aprirlo momentaneamente, e sparare o lanciare un arma attraverso di esso verso l'area retrostante. La linea di vista di un membro dell'equipaggio si estende attraverso qualsiasi portellone a cui sia adiacente, fino a che viene non viene bloccata da un muro o un altro portellone. La linea di vista si estende diretta lungo i corridoi, ma non dietro gli angoli. La Linea di Vista non è mai bloccata dalle creature. Un membro dell'equipaggio con una Pistola Stordente, quindi, potrebbe aprire un portellone alla fine di un corridoio, sparare attraverso un gruppo di mostri e membri dell'equipaggio, e colpire un bersaglio all'estremità opposta del corridoio.

RESTRIZIONI SUGLI ATTACCHI

Un membro dell'equipaggio che muove in un area che contiene un mostro Adulto o Cucciolo deve fermarsi. Se egli poi attacca nel turno stesso, potrà attaccare solo i mostri in tale area. Egli non può attaccare mostri in altre aree, anche se ha un arma per colpire a distanza. Un membro dell'equipaggio che inizia il turno in un area con un mostro Adulto o Cucciolo può restare in tale area ed usare invece un arma per colpire a distanza un mostro presente in un'altra area.

TERMINARE I SEGNALINI DEI MOSTRI

Il numero di segnalini forniti con il gioco rappresenta anche un limite. Se termini completamente i segnalini di un tipo qualsiasi di mostri, probabilmente significa che le cose verdi orribili hanno avuto il sopravvento!

- Se non ci sono segnalini rimasti di Adulti, i Cuccioli non possono crescere per nessun motivo, e i risultati della eventuale crescita vengono ignorati.
- Se non ci sono segnalini rimasti di Cuccioli, allora Frammenti e Uova non possono crescere per nessun motivo, e gli Adulti colpiti da un effetto "Rimpicciolimento" sono rimossi dal gioco.
- Se non ci sono segnalini rimasti di Frammenti, i mostri colpiti da un effetto "Frammentazione" sono rimossi dal gioco. (Se c'è qualche segnalino Frammenti, ma non abbastanza per soddisfare l'effetto da applicare, piazzare solo quelli disponibili).
- Se non ci sono segnalini rimasti di Uova, gli Adulti non possono depositare Uova, e i Cuccioli e i Frammenti colpiti da un effetto "Rimpicciolimento" sono rimossi.

LE ARMI

BOTTIGLIA DI ACIDO

Quantità Disponibile: 3
Dove si trova: Science Lab

Una Bottiglia di Acido può colpire solo un mostro per turno e deve essere lanciata al mostro attaccato. Può essere usata nella stessa area dove si trova il membro dell'equipaggio che la usa, o lanciata in un'area adiacente. Dopo averla utilizzata, rimettere il relativo segnalino nell'area Science Lab.



BARATTOLO DI ZGWORTZ

Quantità Disponibile: 3
Dove si trova: Mess Deck, Galley

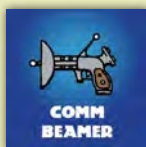
Un Barattolo di Zgwortz può colpire solo un mostro per turno e deve essere lanciato al mostro attaccato. Può essere usato nella stessa area dove si trova il membro dell'equipaggio che lo usa, o lanciato in un'area adiacente. Dopo averlo usato, rimettere il relativo segnalino nell'area Mess Deck oppure Galley (a scelta del giocatore che controlla l'equipaggio).



TRADUTTORE DI COMUNICAZIONI

Quantità Disponibile: 2
Dove si trova: Entrambe le aree Sensors

Il Traduttore di Comunicazioni colpisce tutti i mostri presenti nell'area scelta come bersaglio. Può essere scelta come bersaglio qualsiasi area che può essere vista (vedi Linea di Vista, sopra) da chi usa il Traduttore. I suoi effetti si applicano solo su un'area della nave per turno. Vedi pag. 8 per una variante sull'uso del Traduttore di Comunicazioni che può essere d'aiuto all'equipaggio.



DIFESA ELETRIFICATA

Quantità Disponibile: 2
Dove si trova: Main Cargo Hold

La Difesa Elettrificata colpisce tutti i mostri che muovono o restano in un area contenente la Difesa Elettrificata. I mostri devono fermarsi quando entrano in un area contenente la Difesa Elettrificata. Diversamente dalle altre armi, la Difesa Elettrificata ha effetto nel turno dei mostri. Risolvere tali effetti dopo che i mostri hanno terminato il movimento, ma prima che qualsiasi attacco venga risolto. Qualsiasi mostro che sopravvive può lasciare l'area nel suo successivo turno. I membri dell'equipaggio non subiscono gli effetti della Difesa Elettrificata, ma si devono fermare comunque quando entrano in un area che la contiene. Essi possono abbandonare l'area usando il loro movimento senza restrizioni nel loro successivo turno.

Attivare la Difesa Elettrificata: Per attivare la Difesa Elettrificata, il membro dell'equipaggio che la trasporta deve spendere un intero turno in un area, senza muovere o attaccare. Per disabilitare una Difesa Elettrica, un membro dell'equipaggio deve iniziare il turno nella stessa area con la Difesa Elettrificata da disabilitare. Egli può raccoglierla e trasportarla normalmente nel turno in corso. Se gli effetti della Difesa Elettrificata sono indesiderati, il giocatore che controlla l'equipaggio può disabilitarla da remoto durante la Fase di Raccolta delle Armi.



ESTINTORE

Quantità Disponibile: 2
Dove si trova: Machine Shops

Un Estintore colpisce tutti i mostri in un area nella quale questo viene sparato. Può essere utilizzato nella stessa area dove si trova il membro dell'equipaggio che lo usa, o in un area adiacente.



GRANATA DI GAS

Quantità Disponibile: 3
Dove si trova: Damage Control

Il Gas di una Granata di Gas colpisce tutte le creature in tutte le aree raggiunte dal gas. Il gas viene fermato solo dai portelloni. Se una Granata di Gas è lanciata in una stanza o corridoio, tutte le creature (inclusi i membri dell'equipaggio) in tale area ne subiscono gli effetti. Il Gas infligge 5 Dadi di Stordimento all'equipaggio. Le Granate possono essere lanciate attraverso un portellone in un'area adiacente, o esplose nella stessa area dove si trova il membro dell'equipaggio che la usa. Il gas si dissolve immediatamente al termine dell'attacco nel turno in corso. Se due o più Granate di Gas vengono usate contemporaneamente, l'effetto non viene moltiplicato. Dopo aver utilizzato una Granata di Gas, il relativo segnalino viene rimesso nell'area Damage Control.



SIRINGA

Quantità Disponibile: 2
Dove si trova: Sick Bay

Una Siringa può colpire un solo mostro per turno e deve essere usata quando il membro dell'equipaggio che la usa si trova nella stessa area con il mostro attaccato.



COLTELLO

Quantità Disponibile: 3
Dove si trova: Galley

Un Coltello può colpire un solo mostro per turno. Se tenuto in mano, può essere usato solo contro bersagli presenti nella stessa area con il membro dell'equipaggio che lo usa. Il Coltello può essere lanciato ad un bersaglio presente in un area che può essere vista (vedi Linea di Vista) dal membro dell'equipaggio che lo lancia.



STECCA DA BILIARDO

Quantità Disponibile: 2
Dove si trova: Pool Room

Una Stecca da Biliardo può colpire solo un mostro per turno e può essere usata solo quando il membro dell'equipaggio che la usa si trova nella stessa area con il mostro attaccato.



CARBURANTE PER RAZZI

Quantità Disponibile: 3

Dove si trova: Qualsiasi area Fuel Pod

Una esplosione di Carburante per Razzi colpisce tutte le creature in tutte le aree coperte dall'esplosione. L'esplosione viene fermata solo dai portelloni. Quindi, un'esplosione causata in un corridoio colpisce tutte le creature (incluso l'equipaggio) in tale corridoio. L'esplosione causata dal Carburante per Razzi infligge 5 Dadi di Ferite all'equipaggio. E' meglio lanciarla attraverso un portellone in un area adiacente, ma può essere fatta esplodere anche nell'area stessa con un membro dell'equipaggio tuttavia solo il Robot può essere certo di sopravvivere a questa esplosione! Dopo aver utilizzato il Carburante per Razzi, il relativo segnalino viene rimesso in un'area Fuel Pod.

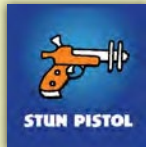


PISTOLA STORDENTE

Quantità Disponibile: 2

Dove si trova: Bridges

Una Pistola Stordente può colpire solo un mostro per turno, ma può essere utilizzata per sparare ad un bersaglio che può essere visto (vedi Linea di Vista) dal membro dell'equipaggio che la usa.



TORCIA OSSIDRICA

Quantità Disponibile: 2

Dove si trova: Machine Shops

La Torcia Ossidrica può colpire solo un mostro per turno e può essere usata solo quando il membro dell'equipaggio che la usa si trova nella stessa area del mostro attaccato.



SEGNALINI EFFETTO DELL'ARMA

Dato che le cose verdi orribili arrivano dallo spazio esterno, l'equipaggio dello Znutar non conosce gli effetti che produrrà l'arma sui mostri. Quando un'arma viene usata per la prima volta contro un mostro, viene pescato un segnalino Effetto dell'Arma per tale arma e posto a fianco dell'illustrazione che la raffigura sull'Elenco stampato sul tabellone. Questo segnalino indicherà gli effetti per quell'arma per il resto del gioco. Dato che gli attacchi vengono risolti uno alla volta, area per area, è possibile per l'equipaggio scoprire che gli effetti di un'arma in un'area non sono quelli desiderati, e quindi evitare di usare la stessa arma in un'altra area. E' consigliabile testare le armi non ancora utilizzate su un mostro alla volta, o l'equipaggio potrebbe trovarsi sopraffatto dai Frammenti.



5 DADI (O 4 O 3 DADI) DI FERITE

Vengono lanciati il numero di dadi indicati, separatamente, contro ogni mostro attaccato. Se il totale dei risultati è uguale o superiore al valore di costituzione del mostro attaccato, quest'ultimo è morto (è rimosso dal gioco).

5 DADI DI STORDIMENTO

Vengono lanciati 5 dadi, separatamente, contro ogni mostro attaccato. se il totale dei risultati è uguale o superiore al valore di costituzione del mostro, quest'ultimo è stordito (voltare il segnalino del mostro sul lato stunned). Esso non potrà crescere, muovere, o attaccare durante il suo successivo turno. Un mostro stordito si risveglia (rivoltare il segnalino) al termine del suo successivo turno. I mostri storditi sono comunque soggetti alle altre forme di attacco.

NESSUN EFFETTO

Non succede niente quando viene utilizzata questa arma. L'arma è inutile. I segnalini relativi a questa arma devono essere rimossi dal tabellone di gioco.

CRESCITA

Il mostro o i mostri sotto attacco crescono tutti di un livello, allo stesso modo di come avviene nella Fase Crescita durante il turno dei mostri. Tuttavia, questo non permette agli Adulti di depositare Uova.

RIMPICCIOLIMENTO

Il mostro o i mostri, sotto attacco sono tutti costretti a perdere un livello. Gli Adulti divengono Cuccioli, i Cuccioli e i Frammenti divengono Uova, e le Uova vengono vaporizzate!

1 DADO DI FRAMMENTI

Il mostro o i mostri, sotto attacco esplodono in tanti piccoli pezzetti e vengono rimossi dal gioco. Viene lanciato un dado per ogni mostro rimosso, quindi vengono piazzati tanti segnalini Frammenti quanti indicati dal risultato del dado nell'area dove si trovava il mostro rimosso. Più effetti 1 Dado di Frammenti contro un singolo mostro o più mostri in un singolo turno non vengono sommati, viene lanciato comunque 1 Dado di Frammenti per ogni singolo mostro. 1 Dado di Frammenti non è cumulativo come avviene per X Dadi di Ferite. Nel turno successivo, tuttavia, un Frammento (o più Frammenti) possono esplodere in ulteriori Frammenti. Se il risultato del dado è maggiore del numero di segnalini di Frammenti disponibili, piazzare solo tutti quelli rimasti. Se il giocatore che controlla i mostri non ha alcun segnalino Frammento disponibile (ne sono forniti 22) Allora il mostro viene comunque rimosso ma non espode generando Frammenti.

USARE INSIEME DIVERSE ARMI

Alcune volte delle armi, sia provate che mai provate, sono utilizzate in una singola battaglia. Quando avviene questo, tutte le regole si applicano comunque. Tutti gli attacchi devono essere dichiarati prima di lanciare i dadi per il primo attacco. I vari effetti delle armi sono applicati sui mostri nel seguente ordine:

1. Crescita
2. Rimpicciolimento
3. Dadi di Ferite (inclusi quelli per i combattimenti in corpo a corpo)
4. 1 Dado di Frammenti (che si applica solo su i sopravvissuti)
5. 5 Dadi di stordimento

Se diverse armi sono usate su un dato mostro o gruppo di mostri e il giocatore che controlla l'equipaggio già conosce gli effetti delle armi, tutti i risultati simili sono sommati. Tutti i Dadi di Ferite e tutti i Dadi di Stordimento sono sommati separatamente.

Esempio: Due Adulti e cinque Frammenti sono nell'area Mess Deck come risultato di 1 Dado di Frammentazione nel turno precedente. L'equipaggio ha lanciato nell'area una Granata di Gas (è noto che infliggono 3 Dadi di Ferite) e due Barattoli di Zgwartz (è noto che infliggono 5 Dadi di Stordimento), mentre il Marine Sergeant è entrato per combattere in corpo a corpo. La Granata di Gas infligge 3 Dadi di Ferite contro tutti i mostri nell'area Mess Deck. Il Marine Sergeant attacca un mostro Adulto e i due Barattoli di Zgwartz sono lanciati sugli altri. 6 Dadi di Ferite, derivano dal Gas e dal Marine Sergeant, che vengono lanciati e risolti contro il primo mostro, che viene ucciso. 3 Dadi di Ferite derivanti dal Gas sono lanciati e risolti contro il secondo mostro Adulto, ma quest'ultimo sopravvive all'attacco. I Frammenti vengono uccisi tramite il lancio di dadi effettuato per risolvere gli effetti del Gas. Poi, 10 Dadi di Stordimento derivanti dai due Barattoli di Zgwartz vengono lanciati e risolti contro l'Adulto sopravvissuto che rimane stordito per il turno. Infine, 5 Dadi di Stordimento sono lanciati e risolti contro ogni membro dell'equipaggio a causa degli effetti del Gas.

USARE INSIEME DIVERSE ARMI NON TESTATE

Se due o più armi non ancora testate vengono usate contro un singolo mostro (o gruppo di mostri) nello stesso turno, viene pescato un segnalino di Effetto dell'Arma. Questo è l'effetto di ognuna di queste armi per il solo attacco in corso. Dopo l'attacco, il segnalino Effetto dell'Arma viene rimosso nel contenitore. L'equipaggio non ha scoperto gli effetti di ogni arma usata in questo attacco.

Esempio: Due Adulti e un Cucciolo sono nascosti nell'area Science Lab. Captain Yid e Sparks aprono il portellone e sparano rispettivamente con l'Estintore e la Pistola Stordente nell'area. La pistola viene usata contro un Adulto. Nessuna delle due armi è mai stata usata prima, così viene pescato solo un segnalino di Effetto dell'Arma valido per entrambe le armi. Il segnalino pescato indicato l'effetto Rimpicciolimento. Il Cucciolo si riduce in un Uovo, così come anche l'Adulto colpito dalla pistola. Poi anche l'Adulto colpito dall'Estintore si riduce in un Cucciolo. Il segnalino Effetto dell'Arma poi viene rimosso nel relativo contenitore.

Se un'altro Estintore o Pistola Stordente viene utilizzata in un'area differente nello stesso turno, un nuovo segnalino Effetto dell'Arma deve essere pescato per definire l'effetto dell'arma. Se l'Estintore e la Pistola Stordente vengono utilizzati nuovamente insieme, viene pescato ancora un nuovo segnalino!

Caso Speciale: Raramente, accade una situazione particolare che riguarda gli effetti di un'arma. Se un'arma viene utilizzata per la prima volta assieme a delle altre il cui effetto è conosciuto, e il segnalino dell'Effetto dell'Arma pescato ha una priorità minore rispetto al *Rimpicciolimento*, è possibile che non ci siano più mostri disponibili al momento di applicare il risultato di questa arma. Questo significa che l'equipaggio non ha utilizzato effettivamente l'arma e non è riuscito a capirne gli effetti! Se accade ciò, rimettere il segnalino dell'Effetto dell'Arma nel relativo contenitore; se l'arma è stata lanciata, va riconsegnata al membro dell'equipaggio che l'ha lanciata. In sostanza è come se l'arma non fosse mai stata usata.

COME VINCERE

Il vincitore del gioco può essere determinato in uno dei seguenti due metodi.

Nel primo sistema, il gioco continua finché una delle due fazioni decide che ormai è senza speranza e si arrende.

Nel secondo sistema vengono usati i punti vittoria, che vengono guadagnati come segue: Se le cose verdi orribili si impossessano dello Znutar, il giocatore che controlla i mostri riceve 111 points. Se la nave esplode immediatamente a causa dell'autodistruzione (vedi sotto), il giocatore che controlla i mostri riceve solo 55,5 punti. Se l'equipaggio scappa con le navicelle (vedi *Fuga dell'Equipaggio*), il giocatore che controlla l'equipaggio guadagna tanti punti vittoria pari al valore Costituzione di ogni membro dell'equipaggio fuggito (escluso il Robot e la Mascot). Se l'equipaggio distrugge tutte le cose verdi orribili, il giocatore che controlla i mostri riceve 0 punti e il giocatore che controlla l'equipaggio riceve tanti punti pari al valore Costituzione di tutti i membri dell'equipaggio sopravvissuti. Senza contare il Robot e la Mascot. Il giocatore che raggiunge il punteggio più alto è il vincitore.



FUGA DELL'EQUIPAGGIO

Quando nessuna delle armi funziona e il Robot e la maggior parte dell'equipaggio è morta, sembra evidente che l'equipaggio restante non abbia molte chance di riuscire a fermare le cose verdi orribili. A questo punto, ogni membro dell'equipaggio che è in grado di farlo, può tentare di abbandonare lo Znutar, e tornare a casa utilizzando le navicelle. Lo Scout può trasportare due membri dell'equipaggio, il Disco Volante ne può caricare quattro, e il Cockboat ne può caricare un numero qualsiasi.

Per abbandonare lo Znutar, l'equipaggio deve muovere fino sull'appropriata area con la navicella e dichiarare che intende fuggire. Qualsiasi mostro nell'area della navicella può essere ignorato. Le navicelle non sono obbligate ad abbandonare lo Znutar tutte nello stesso turno. Una volta che l'equipaggio ha abbandonato lo Znutar, il giocatore che controlla i mostri riceve 111 punti vittoria (o 55,5 in caso di autodistruzione). Essi scommettono sul fatto che qualcuno possa riuscire a raggiungere casa per portare la brutta notizia di quello che è successo. Ogni navicella che è fuggita dallo Znutar deve essere guidata attraverso l'Epilogo (vedi sotto).

AUTODISTRUZIONE DELLO ZNUTAR

Prima che l'equipaggio abbandoni lo Znutar, essi devono provare ad attivare il sistema di autodistruzione. Per farlo, uno fra il Captain, First Officer, Engineering Officer, o Pilot deve trovarsi su uno dei Ponti per un turno dell'equipaggio, senza attaccare. Il giocatore che controlla l'equipaggio quindi dichiara che ha attivato l'autodistruzione. Al termine del successivo terzo turno dell'equipaggio, lo Znutar esplode. Tutti i mostri vengono uccisi, assieme ad ogni membro dell'equipaggio che non è riuscito a fuggire. Quindi, l'equipaggio ha tre turni completi a disposizione per scappare prima che lo Znutar esploda. Una volta attiva l'autodistruzione, questa **NON** può più essere disattivata.

EPILOGO

Tornare a casa è un'avventura già di per sé per l'equipaggio che è riuscito a fuggire dallo Znutar. Applicare la seguente sequenza di eventi ad ogni navicella fuggita, i quali implicano tutti o una scelta o un lancio di dadi. Se un evento indica la morte di un membro dell'equipaggio, scegliere un membro a caso fra quelli imbarcati sulla navicella in questione. Tutte le navicelle iniziano dall'evento #1.

1. Scegli una rotta: Dritto a casa verso Snudl-1 (leggi #7) oppure verso l'ultimo pianeta visitato (leggi #3).
2. La navicella viaggia attraverso lo spazio per un anno intero. Lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #7; con 4, 5, o 6, leggi #8.
3. La navicella atterra su un pianeta esplorato in precedenza. Lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, 3, o 4, leggi #4; con 5 o 6, leggi #6.

4. L'equipaggio incontra dei nativi ostili, quindi decidono di scappare (leggi #8) oppure di restare e combattere (leggi #5).

5. Inizia la battaglia. Lancia 1 dado per determinare il numero dei nativi. L'equipaggio lancia i dadi di attacco come se tutto l'equipaggio partecipasse ad un combattimento e i nativi lanciano i dadi per ogni nativo (determinato precedentemente). Se il totale dell'equipaggio è maggiore, leggi #6, altrimenti muore un membro dell'equipaggio, quindi leggi #4.

6. L'equipaggio riesce a rifornirsi di carburante e cibo. Lancia 1 dado. con un risultato di 1, 2, 3, o 4 leggi #2. Con 5 o 6 leggi #12.

7. La navicella viaggia attraverso lo spazio per due anni. Lancia 1 dado. con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #13; con 4, 5, o 6, leggi #14.

8. La navicella si è persa nello spazio. Lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #9; con un risultato di 4, 5, o 6, leggi #10.

9. La navicella si è avvicinata ad un buco nero. Lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #2; con 4, 5, o 6, leggi #11.
10. La navicella attraversa una nuvola cosmica. Lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #8; altrimenti leggi #15.
11. La navicella scompare. Tutto l'equipaggio a bordo è disperso!
12. I sopravvissuti finalmente raggiungono sani e salvi Snudl-1!
13. La navicella atterra su uno strano pianeta. Lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #6; con 4, 5 o 6, leggi #15.
14. La navicella viaggia attraverso lo spazio per quattro anni. Le provvigioni e il carburante scarseggiano e l'equipaggio è destinato alla morte nel giro di due anni se non si riforniranno o raggiungeranno Snudl-1. L'equipaggio può decidere di far rotta verso casa su Snudl-1 (leggi #2) oppure verso un pianeta esplorato in precedenza (leggi #3).
15. Una strano morbo infetta tutto l'equipaggio. Lancia 4 Dadi di Ferite per ogni membro dell'equipaggio. Se sopravvive qualcuno, lancia 1 dado. Con un risultato di 1, 2, o 3, leggi #6; con 4, 5, o 6, leggi #7.



EQUIPAGGIO SOPRAVVISSUTO (PARTITA BREVISSIMA)

Quelli che hanno solo pochi minuti a disposizione per giocare potrebbero provare questo scenario breve. Prendere tutti i segnalini dei membri dell'equipaggio e capovolgerli. Lancia 1 dado e prendi tale risultato di equipaggio e poi lancia ancora. Se hai quattro o meno membri dell'equipaggio, essi fuggono tutti con una navicella. Se hai cinque o più membri dell'equipaggio, essi possono scappare in due differenti navicelle. Adesso applica gli effetti degli eventi alle navicelle. Vinci se riesci a far tornare almeno un membro dell'equipaggio in salvo su Snudl-1.

BILANCIAMENTO DEL GIOCO

Qui di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per cambiare il bilanciamento del gioco – sia per rendere le cose più facili per i nuovi giocatori, sia per modificare le cose quando sembra che una fazione vinca troppo spesso.

PER AIUTARE L'EQUIPAGGIO

Traduttore delle Comunicazioni: Il Traduttore di Comunicazioni funziona sia ad Alte Frequenze che a Basse Frequenze. Se il giocatore che controlla l'equipaggio non gradisce il primo Effetto dell'Arma pescato per questa arma, può cambiare la frequenza di funzionamento e provare l'arma nuovamente in un turno successivo. Pescare una nuovo segnalino Effetto dell'Arma per definire un nuovo Effetto. Dopo di ciò, l'equipaggio può scegliere uno dei due Effetti dell'Arma ogni volta che questa viene utilizzata. (Questa regola aiuta un'pò l'equipaggio, perché il Traduttore di Comunicazioni può contare su due effetti anziché uno.)

PER AIUTARE LE COSE VERDI ORRIBILI

Il modo più semplice per aiutare le cose verdi orribili è aggiungere un Adulto extra indipendentemente dal risultato del piazzamento iniziale.

NOTE DEL DESIGNER

Voglio che sia perfettamente chiaro che io non ho visto il film Alien. Tuttavia, mi sono molto divertito con il film Green Slime. Se pensate di vederlo una di queste sere, è sicuro che entrerete nello stato d'animo giusto per giocare a Awful Green Things. Altre ispirazioni sono venute da molte opere di fantascienza che ho letto dove spesso ci sono degli alieni che lottano per impossessarsi di una nave spaziale.

Strategie per l'Equipaggio: Raccogliete più armi possibile, anche se non le userete subito. Potreste averne bisogno in seguito. Testate con attenzione ogni arma su un mostro alla volta se possibile. Niente è più scoraggiante che ritrovarsi intorno 22 Frammenti. L'equipaggio con 2 o 3 dadi di attacco è impiegato meglio nei combattimenti in corpo a corpo, lasciando che le armi le prenda l'equipaggio più debole.

Strategie per i Mostri: Nel primo turno, attaccate più membri dell'equipaggio che sia possibile. Potrete rimpiazzare le vostre perdite; e l'equipaggio no. Una volta che l'equipaggio ha trovato una buona arma con un'area di effetto, disperdetevi i vostri mostri più che sia possibile e disseminate di uova tutta la nave. A meno che il Robot non vi stia dando troppi problemi, è meglio lasciarlo perdere. Il Robot si muove lentamente e voi avete tutto il tempo di fuggire, ma eventualmente occorrono almeno cinque Adulti per avere una buona chance di ucciderlo.

– Tom Wham

STEVE JACKSON GAMES

Steve Jackson Games is committed to full support of all our games. Our address is SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Please include a self-addressed, stamped envelope (SASE) any time you write us! We can also be reached by e-mail: info@sjgames.com. Resources include:

Internet. Visit us on the World Wide Web at www.sjgames.com for errata, updates, Q&A, and much more. To discuss *Awful Green Things from Outer Space* with our staff and your fellow gamers, visit our forums at forums.sjgames.com. *The Awful Green Things from Outer Space* web page has sample art, optional rules, and downloadable rulesheets at www.awfulgreenthings.com.

Errata. Everyone makes mistakes, including us – but we do our best to fix our errors. Up-to-date errata pages for all our releases, including this game, are available on our website – see above.

Gamer and Store Finder. Meet other gamers, and find new stores, with our Gamer and Store Finder: www.sjgames.com/gamerfinder.

Interact. We're on Twitter ([@sjgames](https://twitter.com/sjgames)) and Facebook (www.facebook.com/sjgames). Check out our videos on YouTube (www.youtube.com/user/SteveJacksonGames) and our pictures on Flickr (www.flickr.com/photos/sjgames/).



GAME DESIGN BY TOM WHAM REVISED AND EDITED BY STEVE JACKSON

Cover and map art by J. David George • Cover design by Ben Williams
Counter art by J. David George and Carl Anderson
Illustrated by Tom Wham, Beverly Hale, and Carl Anderson

Chief Operating Officer: Philip Reed • Production Artist: Ben Williams • Prepress Checker: Monica Stephens
Print Buyer: Philip Reed • Marketing Director: Paul Chapman • Director of Sales: Ross Jepson

Development, playtesting, and other venerable aid by David Cook, Rob Kuntz, Gary Gygax, Ernie Gygax, Jim Ward, Ollie, Will Niebling, Luke Gygax, Lawrence Schick, Jeff R. Leason, Ralph T. Williams, Tim Kask, Gary Jaquet, Mike Carr, David Ladyman, Beverly Hale, C. Mara Lee, and Zeldia. Also Norman Banduch, Kelly and Rif Christiansen, Joyleen Garrity, Steffan O'Sullivan, and Daniel U. Thibault.

The Awful Green Things from Outer Space, the likeness of the Green Thing, the all-seeing pyramid, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. The Awful Green Things from Outer Space is copyright © 1980, 1988, 1990, 2000, 2003, 2011 by Tom Wham. All rights reserved.

WWW.AWFULGREENTHINGS.COM

TRADUZIONE IN ITALIANO DI FRANCESCO NERI