



A. GENERAL MOVEMENT CHANGES

- A.1: I giocatori pescano una carta "settore pericoloso" quando muovono in un Settore Sicuro.
 A.2: I giocatori possono rimanere fermi in un settore, ma devono dichiararlo dicendo: "non mi muovo".
 A.3: I giocatori non dichiarano quando vengono eliminati da un attacco. Restano comunque eliminati e non pescano altre azioni/movimento. Possono ancora muovere scrivendo i loro spostamenti sulla propria plancia.
 A.4: I giocatori non possono muoversi nei "settori sicuri".
 A.5: I giocatori eliminati tornano al settore di partenza. Potranno muovere dal prossimo turno.
 A.6: Solo gli Alieni possono muovere nei "settori sicuri".

B. HUMAN MOVEMENT CHANGES

- B.1: I giocatori Umani cominciano il gioco nel Settore Alieno.
 B.2: Gli Umani possono muovere di due settori alla volta invece che di uno.
 B.3: Gli Umani eliminati diventano Alieni; continuano il gioco dal settore dove sono stati eliminati.
 B.4: Gli Umani cominciano il gioco da uno dei "settori scialuppa" (scelti dai giocatori). Non è possibile abbandonare la nave utilizzando questo settore di fuga.
 B.5: Gli Umani possono attaccare seguendo le stesse regole degli Alieni. Tuttavia un umano che attacca un altro giocatore non aumenta la propria velocità di movimento.
 B.6: Non ci sono giocatori Umani.

C. ALIEN MOVEMENT CHANGES

- C.1: Gli Alieni possono muovere fino a 3 Settori per turno, a patto che abbiano eliminato almeno un umano.
 C.2: Gli Alieni incrementano il loro movimento di "1" per ogni Umano che hanno eliminato.
 C.3: Gli Alieni non incrementano il loro movimento quando eliminano un Umano.
 C.4: Gli Alieni incrementano il loro movimento di "1" per ogni Alieno che hanno eliminato.
 C.5: Quando un Alieno elimina un Umano può decidere se vuole muoversi nel turno successivo oppure rimanere fermo. Se decide di muoversi, il suo movimento massimo di settori per turno salirà a "3". Se rimane fermo continuerà a muovere massimo di due settori.
 C.6: Gli Alieni cominciano il gioco da uno o più "settori scialuppa" (scelti dai giocatori).
 C.7: Gli Alieni non possono essere eliminati quando attaccati.
 C.8: Non ci sono giocatori Alieni. Tutti gli umani devono scappare dalla nave entro 39 Round.

D. ESCAPE HATCH CHANGES

- D.1: I settori di fuga rimangono sempre aperti e sono utilizzabili da tutti gli Umani.
 D.2: Ogni settore di fuga rimane sempre aperto, ma può essere utilizzato soltanto da 1 Umano.
 D.3: Gli Alieni possono muoversi nei settori di fuga. Così facendo ne bloccano l'uscita.
 D.4: I settori di fuga bloccati possono essere aperti tramite l'utilizzo di uno o più oggetti (scelti dai giocatori).
 È possibile scegliere specifici oggetti oppure scartare una carta qualsiasi.
 D.5: I giocatori possono provare ad aprire un settore di fuga bloccato pescando una nuova "carta scialuppa".
 Dal momento che è obbligatorio spostarsi in ogni round, questa azione si può svolgere ogni 2 turni.
 D.6: All'inizio del gioco tutti i settori di fuga sono bloccati. Essi si aprono automaticamente dopo un numero di turni determinato dai giocatori.
 D.7: All'inizio del gioco tutti i settori di fuga sono bloccati. Essi si aprono automaticamente solo in determinati turni scelti dai giocatori.
 D.8: Solo uno o più settori di fuga (a scelta dei giocatori) sono aperti o apribili.

E. WINNING CONDITION CHANGES

- E.1: Solo l'ultimo Umano sopravvissuto può abbandonare la nave spaziale.
 E.2: Gli Umani vincono solo se tutti gli Alieni sono eliminati.
 E.3: Il primo giocatore che elimina un determinato numero di giocatori è il vincitore.
 E.4: Gli Umani che riescono a sopravvivere per un determinato numero di turni vincono la partita.
 E.5: Gli Umani vincono se ognuno di loro raggiunge il settore alieno.
 E.6: Gli Umani vincono se ognuno di loro raggiunge il settore umano.
 E.7: Ogni Alieno che raggiunge un settore di fuga vince.
 E.8: Il giocatore che ha eliminato il maggior numero di giocatori è il vincitore.

F. VICTORY POINT SYSTEM

- F.1: Un Umano riceve 100 punti per aver abbandonato la nave.
 F.2: Un Alieno riceve 50 punti per ogni Umano eliminato.
 F.3: Un Alieno riceve 50 punti per ogni Alieno eliminato.
 F.4: Un Umano riceve 200 punti per ogni Alieno eliminato.

- F.5: Un Umano riceve 10 punti per ogni turno in cui rimane sulla nave.
 F.6: Un Alieno riceve 200 punti per aver eliminato ogni Umano della nave.
 F.7: I punti vengono utilizzati per comprare oggetti nella partita successiva.

G. ITEMS RULES CHANGES

- G.1: Gli Umani non possono usare oggetti.
 G.2: Gli Alieni possono usare uno o più oggetti (scelti dai giocatori).
 G.3: Gli Umani cominciano la partita con uno o più oggetti (scelti dai giocatori).
 G.4: I giocatori non dichiarano quando usano gli oggetti, ad eccezione di "Teletrasporto" e "Difesa".
 G.5: Quando un Umano pesca uno o più oggetti (decisi dai giocatori) diventa un Alieno.
 G.6: Trattare le carte oggetto come se fossero tutte di un solo tipo (es: solo carte attacco).
 G.7: La carta "attacco" può essere acquistata all'inizio della partita per 220 punti.
 G.8: La carta "difesa" può essere acquistata all'inizio della partita per 300 punti.
 G.9: la carta "teletrasporto" può essere acquistata all'inizio della partita per 190 punti.
 G.10: la carta "adrenalina" può essere acquistata all'inizio della partita per 150 punti.
 G.11: la carta "luce improvvisa" può essere acquistata all'inizio della partita per 100 punti.
 G.12: la carta "sedativi" può essere acquistata all'inizio della partita per 150 punti.
 G.13: la carta "clone" può essere acquistata all'inizio della partita per 300 punti.
 G.14: la carta "sensore" può essere acquistata all'inizio della partita per 150 punti.

H. CHARACTER SPECIAL POWERS

- H.1: Il Capitano non pesca carte "settore pericoloso" la prima volta che muove in un settore pericoloso.
 H.2: Lo Psicologo comincia la partita nel settore Alieno.
 H.3: Se il Pilota pesca una carta "teletrasporto" può utilizzarla fino a 3 volte senza doverla scartare.
 H.4: Il Soldato può portare fino a quattro oggetti alla volta.
 H.5: Il Primo Alieno può usare la carta "teletrasporto".
 H.6: Il Secondo Alieno può usare la carta "sedativi".
 H.7: Il Terzo Alieno può usare la carta "adrenalina".
 H.8: Il Quarto Alieno è immune agli attacchi.
 H.9: Il Capitano può usare solo le seguenti carte: difesa, attacco, teletrasporto, luce improvvisa.
 H.10: Lo Psicologo può usare solo le seguenti carte: teletrasporto, adrenalina, luce improvvisa, sedativi.
 H.11: Il Pilota può usare solo le seguenti carte: difesa, teletrasporto, adrenalina, sedativi.
 H.12: Il Soldato può utilizzare solo le seguenti carte: difesa, attacco, adrenalina, sedativi.
 H.13: L'Ufficiale Esecutivo può rimanere fermo durante il suo turno di gioco.
 H.14: Il Co-Pilota comincia la partita con una carta "teletrasporto" (non ha bisogno di tenere la carta).
 H.15: L'Ingegnere pesca due carte "scialuppa" quando prova a fuggire dalla nave spaziale.
 H.16: Il Medico, una volta durante la partita, può obbligare un giocatore a rivelare la propria identità.
 H.17: Il Quinto Alieno è immune alla carta "sensore".
 H.18: Il Sesto Alieno può decidere di stazionare in un settore ed attaccare nello stesso senza muovere.
 H.19: Il Settimo Alieno può muovere fino a tre settori nella prima azione movimento della partita.
 H.20: Quando l'Ottavo Alieno pesca una carta "silenzio" si comporta come se avesse pescato una carta "rumore in qualunque settore".
 H.21: L'Ufficiale Esecutivo può usare solo le seguenti carte: clone, attacco, teletrasporto, sensore.
 H.22: Il Co-Pilota può usare solo le seguenti carte: teletrasporto, adrenalina, sensore, sedativi.
 H.23: L'Ingegnere può usare solo le seguenti carte: attacco, adrenalina, sedativi, sensore.
 H.24: Il Medico può usare solo le seguenti carte: teletrasporto, adrenalina, clone, sedativi.

I. THE CAPTAIN AND THE EXECUTIVE OFFICER ABILITIES

- I.1: Il Capitano e l'Ufficiale Esecutivo possono muovere solo di 1 settore alla volta.
 I.2: Il Capitano e l'Ufficiale Esecutivo possono muovere fino a 2 settori alla volta.
 I.3: Il Capitano e l'Ufficiale Esecutivo non possono morire.
 I.4: Il Capitano e l'Ufficiale Esecutivo possono attaccare come gli Alieni.
 I.5: Il Capitano e l'Ufficiale Esecutivo partono da un settore di fuga scelto dai giocatori.

J. SPECIAL RULES CHANGES

- J.1: Gli Umani fanno gioco di squadra: il loro obiettivo è quello di aiutare il Capitano e l'Ufficiale Esecutivo a raggiungere le condizioni di vittoria. Se il Comandante o l'Ufficiale Esecutivo soddisfano questi requisiti, l'intera squadra Umana vince la partita.
 J.2: Dopo un determinato numero di turni tutti i giocatori devono dichiarare la propria posizione (le coordinate esatte).
 J.3: Ad uno o più turni (decisi dai giocatori) ognuno deve dichiarare l'esatta posizione in cui si trova (le coordinate esatte, per esempio: nei turni 10, 20 e 30).
 J.4: Le icone "oggetto" sulle carte "settore pericoloso" vengono totalmente ingorate. Le carte "oggetto" vengono pescate tramite le carte "Silenzio".