



## Regolamento Base

### Panoramica di Gioco:

Lo scopo di *Sucking Vacuum* è quello di essere uno dei due giocatori in grado di mettersi in salvo dalla Stazione Spaziale Internazionale ormai destinata alla distruzione. Per fare ciò il giocatore deve recuperare tutte e tre le parti della tuta spaziale, rifornire la Capsula di Salvataggio ed entrare nella Capsula sano e salvo. Durante il suo percorso può trovare oggetti speciali in grado di aiutarlo nella fuga oppure attrezzi di fortuna utili per battere gli altri giocatori e rubargli i loro oggetti. Sembra facile, peccato che anche gli altri cercheranno di fare la stessa cosa. Ci sono solo due posti disponibili nella Capsula di Salvataggio e poche stanze in cui girare, per cui qualcuno verrà sicuramente *risucchiato nel vuoto*.

### Disclaimer:

La nostra conoscenza della Stazione Spaziale Internazionale è pressochè nulla, così come per i viaggi spaziali o la vita in assenza di gravità. Una minima ricerca è stata effettuata sulla Stazione Spaziale Internazionale su cui si basa questo gioco, ma l'unica cosa in comune che hanno la Stazione Spaziale Internazionale e la Stazione distrutta di questo gioco è che sono entrambe situate nello spazio. In aggiunta i nostri playtesters hanno affermato che gli impianti situati sulla Stazione non sono come quelli disegnati in questo gioco. "Del resto questo è solamente un gioco; se avessimo disegnato un bagno così come creato per stare in assenza di gravità non sareste mai riusciti a capire cosa fosse". Detto questo, buon divertimento.

### Preparazione:

Prima di cominciare a giocare è bene dare un'occhiata ai segnalini. Come si può notare essi hanno lo sfondo di diverso colore - devono essere tenuti separatamente durante il gioco. Per il momento creare delle pile come descritto di seguito:

Segnalini "Sucking Vacuum"	Logo SV
Segnalini Gioco Base	Contorno Blu
Segnalini Incursione Aliena	Contorno Verde

Montare gli astronauti assemblandoli nelle apposite basette di plastica.

### Design di Gioco:

Marc Davis

### Design Grafico:

Alvin Helms

### Contributi Aggiuntivi:

Ed Evans, Alan Bowers

### Traduzione:

Giuseppe Ferrara ([g.ferrara@lycos.it](mailto:g.ferrara@lycos.it))

### Playtesters:

Michael Azzolino, Charles Hernandez, Miguel Hernandez, Dirk Richardson, Curtis Woodring

**Ringraziamenti Particolari** a Dina & Liz che hanno reso possibile tutto questo grazie al loro supporto.

"Sucking Vacuum" ed il **Logo Sucking Vacuum** sono marchi registrati della Alien Menace. ©2004 Alien Menace. Tutti i Diritti Riservati.



## Alien Menace

Infine mettere da parte le due tessere mappa dell'espansione *Incursione Aliena*. Le due tessere sono la stanza non danneggiata della Capsula di Salvataggio ed il corridoio collegato all'UFO. Queste tessere, insieme ai segnalini con il contorno verde, fanno parte dell'espansione *Incursione Aliena* e non vengono utilizzate nel gioco base.

### Prima di Cominciare:

Prima di cominciare la partita, tutti i giocatori dovrebbero scegliere un accento differente. Ricordate che stiamo parlando di una *Stazione Spaziale Internazionale* e dal momento che i giocatori rappresentano astronauti internazionali, dovrebbero giocare calandosi nella parte.

Nel caso non vi venga alcun accento con cui parlare, abbiamo incluso una tabella per darvi un aiuto. Ovviamente nessuno vi obbliga a giocare così, ma vi assicuriamo che giocando in questo modo vi divertirte molto di più!

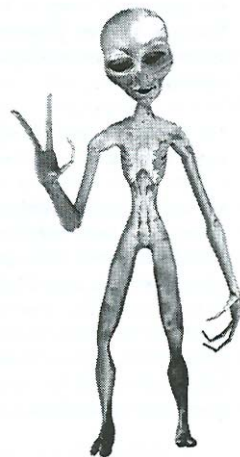
Fatto questo, ogni giocatore prende una scheda personaggio (con i polmoni disegnati) e mette sopra alla casella numero "10" un segnalino missile, ad indicare l'aria rimanente prima dell'inesorabile morte per soffocamento.

### Partita a 3 Giocatori:

In una partita a 3 giocatori rimuovere una tuta spaziale prima di distribuire i segnalini. Rimuovere inoltre una tessera mappa dal gioco, ad eccezione del corridoio o della Capsula di Salvataggio.

### Costruire la Stazione:

Ci sono alcune regole da rispettare nella costruzione della Stazione Spaziale:



- Le tessere mappa ed i corridoi possono essere collegati tra loro solamente tramite due portelli.
- Le tessere mappa non possono mai sovrapporsi.
- La Capsula di Salvataggio deve essere collegata alla Stazione tramite un corridoio.



Per costruire la stazione, i giocatori posizionano a turno (cominciando dal giocatore che possiede il gioco) le tessere mappa finché queste non esauriscono.

Una volta costruita la stazione cercare la Capsula di Salvataggio (è alla fine di un corridoio, giusto?) e posizionare su questa tessera un segnalino Sucking Vacuum. Posizionare un secondo segnalino Sucking Vacuum sul corridoio adiacente la Capsula di Salvataggio.

Partendo da chi possiede il gioco, ogni giocatore posiziona un segnalino Sucking Vacuum sulla mappa. Ogni tessera su cui posizionare il segnalino SV *deve* necessariamente essere adiacente ad una stanza od un corridoio che contenga già tale segnalino.

Posizionare il primo segnalino è semplice perché verrà messo sulla tessera adiacente al corridoio della Capsula di Salvataggio.

Ora prendere tutti i segnalini Oggetto, mischiarli e posizionarne 3 su ogni stanza (esclusi i corridoi). Dovrebbero esserci abbastanza segnalini da posizionarne 3 in ogni stanza, lasciandone fuori 3. Se avanzano più di 3 segnalini vuol dire che le regole non sono state applicate correttamente e si sono utilizzati i segnalini dell'espansione Incurisione Aliena. Non dite che non vi avevamo avvertiti. Se, invece, tutto è stato fatto correttamente, prendere i 3 segnalini avanzati e metterli da parte, *senza guardarli*.

Infine ogni giocatore posiziona il proprio astronauta su una qualsiasi locazione della stazione in cui *non* vi sia alcun segnalino Sucking Vacuum.

### Il Turno di Gioco:

Il giocatore che possiede il gioco comincia per primo, e procede finché il suo turno non sembra interminabile, a quel punto il giocatore alla sua sinistra lo prende a schiaffi per fargli capire che deve sbrigarsi. In effetti la Alien Menace incoraggia i giocatori a schiaffeggiare chi perde troppo tempo rallentando il gioco.

### Fine del Turno:

Un giocatore finisce il proprio turno quando:

- si rifornisce d'aria (vedi Gestione Ossigeno)
- esaurisce l'aria
- ricerca oggetti nella stanza (vedi Cercare Oggetti)

### Il Vuoto e la Gestione dell'Ossigeno

All'inizio del gioco, tutti i giocatori sono collocati in stanze in cui vi è ancora aria. Possono respirare normalmente senza doversi fermare ai grandi serbatoi blu (O<sub>2</sub>) per rifornirsi d'aria. Inoltre non consumano aria mentre si muovono o cercano oggetti.

Quando un giocatore si muove da una stanza con l'aria ad una senza aria (una stanza che contiene già un segnalino SV), *l'aria presente nella stanza appena lasciata viene risucchiata*. Posizionarvi sopra un segnalino SV. Rileggere bene questo passo perché è molto importante.

Quando un giocatore si muove in una stanza o un corridoio senza aria (nota che una volta che ci si muove in ambienti senza aria ci si muoverà sempre e solo in essi) deve spendere Ossigeno per fare qualsiasi azione, seguendo questa tabella:

Azione	O <sub>2</sub> Speso
Muovere di 1 spazio	1
Attaccare un Giocatore	1
Rubare 1 Oggetto ad un Giocatore	1
Difendersi da un Attacco	1
Non Fare Assolutamente Nulla	1
Prendere 1 Oggetto ad un Giocatore	1
Rivelare Segnalini e Prenderne 1	2

### Il Movimento:

I giocatori possono muovere fino a 7 spazi per turno all'interno della stazione. Non è possibile muovere in diagonale o attraverso un qualsiasi oggetto. E' però possibile muovere *attraverso* altri giocatori a patto che il turno non termini nello stesso spazio.

La sola eccezione a questa regola è rappresentata dalla Capsula di Salvataggio.

Non ci sono 'spazi' nella stanza che contiene la Capsula di Salvataggio pertanto essa può essere occupata da un qualsiasi numero di giocatori e muoversi all'interno di questa stanza conta come un unico movimento.

Il movimento è assolutamente libero nelle aree non esposte al 'vuoto' (assenza di aria); in caso contrario si ha un limite di movimento di 7 spazi per turno, al costo di 1 O<sub>2</sub> per spazio.



**Prendere l'Ossigeno:**

L'Ossigeno può essere preso muovendo in prossimità di una bombola (mai in diagonale!). Il rifornimento di ossigeno implica la fine immediata del turno. L'apposito segnalino sulla scheda del giocatore ritorna sulla

casella numero 10.

**Mancanza d'Aria:**

Quando un giocatore finisce la riserva d'ossigeno viene considerato in mancanza d'aria. In queste condizioni il giocatore fa fatica a raggiungere una bombola d'ossigeno e pertanto può muovere solamente di 2 spazi per turno. Il giocatore diventa vulnerabile agli altri giocatori che possono avvicinarlo rubargli un oggetto, al costo di 1 O<sub>2</sub>.

**Strategia:**

Sucking Vacuum, essendo un gioco altamente cerebrale, può essere vinto solamente da un giocatore in grado di pianificare un'attenta strategia.

Ovviamente la migliore strategia è quella di battere i giocatori finché si trovano in mancanza d'aria e quindi in difficoltà nel recuperare oggetti. Attaccare un giocatore costa 1 O<sub>2</sub>. Il giocatore attaccato può decidere di difendersi al costo di 1 O<sub>2</sub> e prima che il giocatore attaccante lanci il dado.

Se il giocatore attaccato decide di non difendersi, l'attaccante lancia 1 dado: se il risultato è 1-4 allora l'attacco ha successo e il giocatore attaccato perde un numero di O<sub>2</sub> pari al valore dell'arma con cui è stato attaccato.

- Se il giocatore attaccato sceglie di difendersi entrambi i giocatori lanciano 1 dado: entrambi hanno successo se il risultato è 1-3 ed entrambi perdono un numero di O<sub>2</sub> pari al valore dell'arma utilizzato dall'avversario.
- Se l'attaccante ha successo e l'attaccato no questi perde un numero di O<sub>2</sub> pari al valore dell'arma con cui è stato attaccato.
- Se l'attaccato ha successo e l'attaccante no questi perde un numero di O<sub>2</sub> pari al valore dell'arma del giocatore che si è difeso.
- Se entrambi i giocatori falliscono allora non si perde nulla, ad eccezione del singolo O<sub>2</sub> speso all'inizio per affrontare l'attacco (da parte di entrambi).

I giocatori senza armi possono ricorrere ai propri pugni infliggendo un danno di -2 O<sub>2</sub> all'avversario in caso di successo.

**Cercare Oggetti:**

Da qualsiasi parte all'interno di una stanza il giocatore può cercare degli oggetti. Gli oggetti possono essere parti della tuta spaziale, armi, equipaggiamenti speciali e due segnalini necessari per rifornire la Capsula prima della partenza.

Quando un giocatore decide di cercare gli oggetti, prende tutti i segnalini presenti in quella stanza e li guarda. Se vuole può tenerne uno posizionandolo, scoperto, di fronte a se. Il contenuto di una stanza deve sempre rimanere segreto, pertanto i segnalini rimanenti devono essere rimessi nella stanza a faccia in giù.

Tutti gli oggetti dei giocatori devono essere messi a faccia in su, ad eccezione degli equipaggiamenti speciali che invece rimangono nascosti agli altri giocatori finché non vengono utilizzati. Tutti gli oggetti che non vengono presi dalla stanza rimangono nella stessa a faccia in giù.

Cercare oggetti implica la fine immediata del turno, indipendentemente dal fatto che il giocatore abbia preso o meno un oggetto.

**Gli Oggetti:**

I giocatori possono portare solamente 1 oggetto per tipo dei 3 che compongono la tuta spaziale, 1 arma ed 1 equipaggiamento speciale. Non si possono portare oggetti extra, ma si possono lasciare oggetti in qualsiasi momento ed in qualsiasi luogo. L'oggetto viene posizionato a faccia in su nella stanza o nel corridoio in cui viene lasciato. Può essere raccolto da qualsiasi giocatore decida di cercare oggetti nella stanza durante il proprio turno.

**La Tuta Spaziale:** Ogni tuta spaziale è divisa in 3 parti: un casco, un giubbotto ed un paio di pantaloni. Per fuggire dalla stazione il giocatore deve aver raccolto tutti e tre i componenti prima di poter salire a bordo della Capsula.

**Armi:** Ogni giocatore può portare una sola arma ed ha un costo di - O<sub>2</sub> pari al numero riportato su di essa. Tale numero rappresenta l'aria che l'avversario perde in caso di successo durante un attacco o una difesa.

**Sucking Vacuum:** Se rivelato, la stanza che contiene tale segnalino viene esposta al vuoto e perde l'aria. Il giocatore che trova questo segnalino deve mostrarlo a tutti; non conta però come un oggetto per cui il giocatore può sceglierne uno tra i due rimanenti.

**Annabelle:** E' l'aiutante robot della stazione spaziale. (Scommetto non l'avreste mai pensato, vero?)

Il giocatore che decide di utilizzare Annabelle deve rivelare tale segnalino immediatamente (non viene aggiunto all'inventario) e posiziona la figura di Annabelle su una qualsiasi stanza della stessa stanza in cui si trova. Il robot può essere comandato per fare una delle seguenti azioni:



- Aprire un Portello: Può aprire un portello ed eventualmente esporre una stanza al vuoto.
  - Cercare Oggetti: Può muovere in qualsiasi stanza e comunicare via radio gli oggetti in essa contenuti.
- Attaccare un Giocatore: Annabelle può attaccare qualsiasi giocatore infliggendogli un danno di 4 O<sub>2</sub>. Annabelle colpisce sempre ed il suo attacco non può essere difeso.
- Muovere in Qualsiasi Locazione: Annabelle raggiunge una qualsiasi locazione della stazione e vi rimane ferma.

Annabelle ha un movimento di 7 spazi per turno e una volta ricevuto un ordine questo *non può più essere interrotto* finché non viene portato a compimento.

Completato il suo ordine, Annabelle può essere comandata da qualsiasi giocatore entri nella stanza in cui si trova, al costo di 10 O<sub>2</sub>. Inoltre Annabelle occupa gli stessi spazi che possono occupare i giocatori, con gli stessi vincoli.

**Equipaggiamenti Speciali:** Ci sono diversi segnalini per aiutare i giocatori. La raccolta di un equipaggiamento speciale implica la fine del turno del giocatore, ma non ne vieta l'utilizzo. Tutti gli equipaggiamenti speciali possono essere utilizzati *una sola volta*. Ci sono cinque equipaggiamenti speciali, così descritti:

**Jet Pack:** Permette ad un giocatore di uscire dalla stazione tramite un portello che dà all'esterno, per rientrarvi in qualsiasi locazione, sempre tramite un portello con accesso dall'esterno. E' anche possibile entrare dallo squarcio presente nella stanza della Capsula di Salvataggio. L'utilizzo del Jet Pack non costa nulla, ad eccezione dell'ossigeno speso per il singolo movimento, e non richiede la tuta spaziale per poter essere utilizzato.

**Pilota Automatico:** Permette ad un giocatore di fuggire dalla stazione senza avere un co-pilota. Il pilota automatico ricopre tranquillamente questo ruolo.

**Fuel Pod (Rifornimento):** Ci sono 2 segnalini 'Fuel Pod' uno dei quali deve essere utilizzato prima che la Capsula di Salvataggio possa lasciare la stazione. Un giocatore deve utilizzare questo dischetto su un qualsiasi computer presente all'interno della stazione per rifornire di carburante la Capsula. A rifornimento ultimato, posizionare il segnalino sulla Capsula per indicare che è pronta a lasciare la stazione.



**Riserva d'Aria:** Aggiunge 5 O<sub>2</sub> all'aria del giocatore. Ogni giocatore comunque non può mai avere più di 10 O<sub>2</sub>, pertanto l'eventuale aria in eccesso verrà solamente sprecata.

**ISSMPV:** Veicolo Multi-Funzione che permette ad un giocatore di muovere più velocemente, al doppio del suo normale movimento (dopodiché le batterie si scaricano). Questo significa che, ad esempio, anziché muovere di 1 spazio per 1 O<sub>2</sub> se ne possono muovere 2, ma per un massimo di 10 spazi. C'è solo una restrizione - non c'è abbastanza spazio per far passare l'ISSMPV in un *corridoio* in cui sia presente già un altro giocatore, per cui non può muovere in un corridoio se già vi è presente un giocatore (nelle stanze non c'è alcuna restrizione).

### Vincere il Gioco:

Prima di lasciare la stazione la Capsula di Salvataggio deve essere rifornita tramite l'utilizzo del segnalino 'Fuel Pod' su un qualsiasi computer della stazione. Se la Capsula non viene rifornita, non può lasciare la stazione.

Inoltre i giocatori devono indossare la tuta spaziale completa (casco, giubbotto e pantaloni). I giocatori che non indossano tutti gli elementi della tuta possono comunque entrare nella stanza della Capsula ma non possono lasciare la stazione.

Infine, la Capsula Spaziale è progettata per essere guidata da un pilota e un co-pilota, pertanto *due giocatori devono necessariamente fuggire insieme*. L'unico modo per un giocatore di andare via da solo è quello di utilizzare il Pilota Automatico.

Se tutti questi criteri sono soddisfatti, un giocatore può, durante il suo turno, annunciare di voler andare via tramite la Capsula di Salvataggio, dichiarando anche chi portare con se, se più di due giocatori sono presenti in quel momento nella stanza della Capsula (a patto che entrambi abbiano la tuta spaziale completa).

Dopo Sucking Vacuum:

Dopo aver giocato a Sucking Vacuum per diverse volte, provate le varianti specificate nel foglio "Regole Supplementari & FAQ" oppure l'Espansione Incursione Aliena.

Per qualsiasi informazione sul gioco o per qualsiasi altra informazione, contattateci via email all'indirizzo:

games@alien-menace.com

Saremo felici di leggere e rispondere alle vostre email.

### Chi è la Alien Menace?

*Alien Menace* è una società di giochi fondata da Ed Evans e Marc Davis nella primavera del 1999. Noi crediamo che i giochi non debbano essere costosi per essere buoni, e dopo esserci lamentati per anni abbiamo dato corpo alle nostre parole. Con un pò di fortuna *Alien Menace* crescerà al punto da essere venduta a qualche anonima società per tonnellate di contanti, ma nel frattempo noi apprezziamo il fatto che abbiate acquistato questo gioco e sarà benvenuto qualsiasi feedback, sia positivo che negativo che indifferente. Visitate il nostro sito internet all'indirizzo:

[www.alien-menace.com](http://www.alien-menace.com)