TWILIGHT IMPERIUM™

THIRD EDITION



REGRAS DO JOGO

UM JOGO DE CRISTIAN T. PETERSEN

Traduzido para o português-br por Daniel Portugal 04-2013

Para J.R.R. Tolkien pela inspiração sem fim e a coragem de sonhar novos mundos

Para George Lucas, por ter compreendido a estrela em nossa mente.

Para Frank Herbert, por trazer intriga e tempero às estrelas

Para Gene Roddenberry, por sua contínua missão

Para Isaac Asimov, por nos mostrar como olhar para dentro, para que possamos olhar para fora

Para o meu Pai, pela jornada de conhecimento e pelos jogos

Para Gretchen, pelo seu amor

Para Lars, para sempre

- CTP

Meu nome é Mahthom Iq Seerva.

Eu sou o guardião Winnaran da Crônica Imperial e eu escrevo isso da antiga Torre de Annals na velha Cidade Mecatol. Já que herdei as obrigações da crônica do meu pai, eu tenho apreciado a vista da nossa cidade das minhas amplas janelas; apreciando as antigas construções, torres antigas e luzes brilhantes que orgulhosamente se estendem à distância. Bem, como a sombra sob meus pés, eu não posso nunca escapar ou esquecer as fronteiras finitas letais da minha cidade. Eu não posso deixar de lado o fato que menos do que uma centena de ligas dessa torre, nossos escudos para nos proteger da poeira envenenada do Mar da Desolação. O terrível solo improdutivo que cobre nosso planeta.

Meu povo, os Winnarans, tem mantido essa cidade segura por mais de trezentos anos. Desde o tempo da grande disputa, nós temos sido os guardiões do trono imperial, dos registros imperiais e do conselho galáctico aqui em Mecatol Rex.

Temos sido, sem dúvida, fiéis à promessa que fizemos ao último imperador.

Minhas mãos tremem enquanto eu escrevo isso. Vários eventos se desdobrando que eu acredito serem o precursor de uma grande mudança. Eu previ que, durante minha vida, nossa guarda chegaria a um fim. Esse é o porquê de eu contatar você. Estou ansioso para lhe dar um rápido, mas verdadeiro, resumo da história recente da nossa galáxia. Eu dou isso para você, porque sei que você espalhará esse conhecimento ampla e sabiamente. Enquanto nos preparamos para os próximos anos de perigo, eu temo que a galáxia irá precisar do seu passado.

Tem-se dito que os imperadores Lazax surgiram das cinzas dos reis Mahact. Pouco se sabe sobre sua ascensão, mas é impossível negar que os Lazax devem ter sido pessoas profundamente inteligentes, benevolentes e sábias. Depois de sua subida pré-histórica ao poder, sabemos que eles escolheram o planeta central de Mecatol Rex como seu lar mundial. O ano em que os Lazax chegaram a Mecatol Rex está registrado na Crônica Imperial como "primeiro" e marca o começo de meu trabalho.

Por incontáveis eras, os Lazax governaram a galáxia conhecida. Quando novas raças entravam em contato com o império, elas tinham permissão para se unir ao Conselho Galáctico que representava as necessidade e vozes das pessoas. As grandes raças: Xxcha, Hacan, Letnev, Hylar, Sol e N'orr estavam todas representadas no conselho durante a última vez do império Lazax.

Bem, conforme os anos se passavam, a descoberta de novas raças e sistemas planetários diminuiu. Pouco a pouco o modo de império governar mudou enquanto o havia crescimento tecnológico e, por outro lado, o crescimento intelectual diminuía. Na sua necessidade de avanços, as grandes raças começaram a se voltar para o poder dos Lazax e para os recursos de seus vizinhos.

Cobiça e ambição aos poucos cresciam nos corações dos governantes e conselheiros. O espírito do império se tornou suspeito e amedrontador. Foi durante esse período que o primeiro conflito entre as grandes raças foi registrado na Crônica Imperial. O Conselho Galáctico estava cheio de intriga, levando a uma era de espiões e assassinos. Primeiro de modo secreto, mas depois abertamente, as grandes raças começaram a construir suas instalações militares. Muitos começaram expansões territoriais que excediam as escrituras originais. Conflitos sobre fronteiras e recursos começaram a proliferar, roendo as primeiras fundações do império. Era um tempo onde a escuridão crescia e que hoje é conhecida como Era do Crepúsculo.

Através dessa era, os Lazax asseguraram a autoridade sem questionamento. Exceto por algumas pequenas rebeliões sem sucesso, poucos ousaram desafiar abertamente os imperadores.

Cegos pela garantia do governo eterno, os Lazax não perceberam a ameaça de ambição que crescia ao redor deles. Enquanto os anos se passavam, as tensões entre as grandes raças aumentavam cada vez mais e então estavam sedentos por poder. No final, eles só tinham uma coisa em comum: Eles odiavam os Lazax, odiavam o governo imperial e odiavam a arrogância benevolente dos imperadores.

Um pequeno desentendimento no buraco de minhoca Ed Quann foi a gota d'água para deixar a galáxia inflamada.

Em protesto por causa da omissão no comércio imperial, o Barão de Letnev iniciou um bloqueio do tráfico de comércio através do buraco de minhoca de Quann. Isso estava longe de ser o único problema com os Letnev, um imperador Lazax desinteressado buscou resolver o conflito pacificamente no Conselho Galáctico.

Então, sem nenhum aviso, as naves de bloqueio Letnev foram atacadas e aniquiladas por uma força tarefa Sol agindo sem um mandato imperial. Perdendo valorosos rendimentos comerciais, a federação Sol perdeu a paciência e agiu pelo próprio interesse.

Enfurecido, o imperador tentou consolidar seu controle emitindo a ordem judicial Maandu, que colocaria todas as naves de guerra sob direta supervisão imperial. A ordem judicial Maandu seria a pedra que destruiria o frágil império. Depois dessa proclamação, as civilizações Letnev, Sol e jol-Nar anunciaram sua imediata remoção do conselho, conduzindo a galáxia à guerra civil.

O conflito Quann marca o começo da Era do Crepúsculo.

Enquanto as raças guerreavam com outras raças, enquanto milhares de disputas territoriais surgiram em poucos anos, os Lazax buscaram desesperadamente reafirmar sua autoridade. Os últimos dias dos Lazax começaram no septuagésimo terceiro ano de guerra. Sem aviso, uma aliança de Sol, N'orr e Hacan atacaram a própria Mecatol Rex.

De todos os planetas na galáxia, nenhum era mais destruído pela guerra do que Mecatol Rex.

Depois de apenas alguns anos, o sistema ecológico do planeta foi saqueado pelos bombardeios, sua população dizimada e seus campos verdes foram transformados em solos tóxicos improdutivos.

O último imperador Lazax e sua família inteira foram executados durante as primeiras investidas da civilização Sol e nenhum sucessor foi nomeado.

Depois da morte do último imperador, todo o controle dos Lazax entrou em colapso. O povo Lazax passou a ser caçado pela galáxia na onda vingativa de assassinatos que é conhecida como grande açoite. Em apenas vinte anos, o açoite resultou na completa aniquilação da raça Lazax. Até agora, nenhum Lazax foi visto na galáxia conhecida por mais de 3000 anos.

As Guerras do Crepúsculo continuaram por séculos. Nenhuma raça se tornou poderosa o bastante para ficar com o trono e arriscar ter o mesmo destino dos Lazax. Vagarosamente, a força das grandes civilizações vem falindo, bem como suas economias são arrasadas e diversas tecnologias foram perdidas pela tensão dessa longa guerra.

As Guerras do Crepúsculo morreram num sussurro lento. A época que se seguiu, agora conhecida como Anos Negros, foi um período de colapso econômico, cultural e intelectual. As grandes raças haviam se retirado para suas próprias pequenas áreas no espaço.

Com o tempo, os Anos Negros chegaram a um fim e um período calmo, mas incerto de reconstrução começou. Enquanto eu escrevo isso, as grandes raças recuperaram elementos de força perdidos anteriormente. Na minha cidade, o Conselho Galáctico está crescendo em influência novamente, enquanto que as grandes raças estão embarcando na colonização de sistemas vizinhos abandonados durante os Anos Negros.

Os sinais da grande mudança estão por toda parte. Eu posso sentir no ar que respiro. Esse ano, como se fossem tirados de uma antiga profecia, os Lazax retornaram da escuridão da história numa forma cibernética que foi prevista. Para mim, a vinda deles e como o primeiro vento de uma terrível tempestade. Sinto como se a galáxia estivesse despertando. Como se uma antiga besta estivesse adormecida numa caverna escura.

Chegará o dia em que um novo império irá se erguer. E esperamos que o novo imperador tenha o poder de firmar o trono, mas também a força para conquistar a paz.

Do contrário, eu temo que um mar de desolação afogará todos nós.

Bem-vindo

Bem-vindo a uma galáxia de conquista épica, comércio interestelar e intriga política. *TWILIGHT IMPERIUM* é um excitante jogo de tabuleiro onde de 3 a 6 jogadores buscam construir um império galáctico pelo uso esperto da estratégia, diplomacia e administração de recursos. Interpretando o papel de uma grande raça interestelar, os jogadores buscarão o objetivo máximo: reivindicar o Trono Imperial em Mecatol Rex e conduzir a galáxia para uma nova era de glória.

Mas o caminho para o Trono Imperial é longo e a galáxia está repleta de perigos. Você tem o necessário para deixar sua raça fora da perturbada Era do Crepúsculo? Você tem a determinação para mover sua raça adiante usando o equilíbrio da diplomacia, cuidadosamente planejada e o uso da força? Você está pronto para comandar o desenvolvimento científico, poder militar e crescimento econômico de uma civilização interestelar inteira?

Se a resposta é sim, sua hora chegou!

O Objetivo do Jogo

Para vencer no TWILIGHT IMPERIUM ("TI"), os jogadores buscam acumular um total de 10 pontos de vitória alcançando objetivos e cuidadosamente escolhendo estratégias úteis. O jogo termina quando um jogador ganhar seu 10º ponto de vitória ou imediatamente depois que qualquer condição de fim de jogo se aplique (veja mais à frente).

Conteúdo do Jogo e Preparação

Dentro da sua caixa de TI, você encontrará os seguintes componentes:

- **Seis molduras de componentes plásticos altamente detalhados em seis cores. Cada moldura contem os seguintes componentes:**

- 5 Dreadnoughts
- 4 Transportadores (*Carriers*)
- 8 Cruzadores (*Cruisers*)
- 8 Destroyers
- 2 Estrelas da Morte* (*War Suns*)
- 12 Forças Terrestres (*Ground Forces*)
- 10 Caças (*Fighters*)
- 6 Sistemas de Defesa Planetária (*Planetary Defense Sytem – PDS*)
- 3 Docas Espaciais (*Space Docks*)

- **144 Cartas de Tecnologia (24 em cada um dos seis decks separados por cor)**
- **51 Cartas de Planeta (*Planet Cards*)**
- **103 Cartas de Ação (*Action Cards*)**
- **60 Cartas de Política (*Political cards*)**
- **30 Cartas de Objetivo (Secretos e Públicos) (*Objective Cards*)**
- **20 Cartas de Comércio (2 de cada uma das 10 raças) (*Trade Cards*)**
- **30 Marcadores de Líder (*Leader Counters*)**
- **8 Cartas de Estratégia de Cartão (papel grosso) (*Cardboard Strategy Cards*)**
- **160 Marcadores de Comando (16 de cada uma das 10 raças) (*Command Counters*)**
- **150 Marcadores de Controle (15 na cor de cada uma das 10 raças) (*Control Markers*)**
- **8 Marcadores de Bônus (*Bonus Counters*)**
- **40 Marcadores de Mercadorias de Comércio (*Trade Goods Counters*)**
- **23 Marcadores Suplementares de Caça (*Fighter Supplement Counters*)**
- **23 Marcadores Suplementares de Força Terrestre (*Ground Force Supplement Counters*)**
- **1 Marcador de Orador (*Speaker Token*)**
- **1 Trilha de Pontos de Vitória (*Victory Point Track)***
- **43 Peças Hexagonais de Tabuleiro (*Hexagonal Board Tiles*)**
- **Essas regras**
- **4 dados com 10 lados (perceba que no TI, o resultado "0" representa o número "10")**
- **44 Marcadores de Domínio (*Domain Counters*)**

Antes de jogar sua primeira partida de TWILIGHT IMPERIUM, cuidadosamente destaque os componentes plásticos de suas molduras e separe todas as cartas em tipos individuais de decks. Cuidadosamente destaque as peças de cartão de modo que não rasguem. Tenha certeza de manter todos os componentes longe de crianças pequenas e animais.

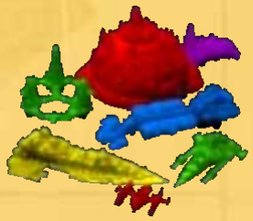
Visão Geral dos Componentes

Aqui vamos resumir os vários componentes do TI, de modo que você os reconheça enquanto estiver lendo essas regras.



Os Mapas Hexágonos

Antes de cada partida de TI, os jogadores criarão um tabuleiro único ao conectar as peças de mapa hexagonais. Cada peça individual é chamada de "sistema". Os sistemas de TI representam cada área do espaço, seus planetas e/ou outros elementos de interesse. Os sistemas que contêm um interior amarelo são **Sistemas Lares (*Home Systems*)** dos quais as grandes raças surgem. Os sistemas contendo um interior vermelho são **Sistemas Especiais (*Special Systems*)** (tal como Campos de Asteroides) regidos por regras especiais.



As Unidades Plásticas do Jogo (*The Plastic Game Unit*)

As peças plásticas detalhadas do TI (chamadas coletivamente de "unidades") representam o pessoal militar, estaleiros, sistemas de defesa e naves espaciais que os jogadores comandarão. As unidades não empregadas no tabuleiro são mantidas na **área de reforço** (***reinforcement area***) do jogador.



As Cartas de Planeta (*The Planets Cards*)

Representando a multiplicidade de planetas no TI, as Cartas de Planeta são usadas pelos jogadores para indicar propriedade sobre cada planeta individual e são "gastas" (viradas para ficar com a face para baixo) quando o proprietário "gasta" os recursos ou influência dos planetas.



As Cartas de Tecnologia (*The Technology Cards*)

No começo da partida, cada jogador recebe um Deck de Tecnologia idêntico (separado pela cor) consistindo em 24 avanços tecnológicos. Durante o jogo, quando um jogador compra (ou adquire) uma tecnologia, a correspondente Carta de Tecnologia é pega do deck do jogador e colocada com a face para cima a sua frente.

Nota do tradutor:** Utilizei o termo ***Estrela da Morte para a lendária unidade ***War Sun***, sugerido pelo amigo Ricardo Stávale do redomanet. Aproximando-me assim do universo Star Wars.



As Cartas de Ação (*The Action Cards*)
As Cartas de Ação do TI oferecem aos jogadores uma variedade de eventos úteis, manobras, bônus e outras vantagens. Os jogadores recebem Cartas de Ação durante o jogo de uma variedade de atividades.



As Cartas Políticas (*The Political Cards*)
Frequentemente os representantes das grandes raças devem se encontrar nos consagrados salões do Conselho Galáctico em Mecatol Rex para debater, deliberar e fazer política pelas fronteiras da custódia imperial. Quando um jogador executa a habilidade primária da Carta de Estratégia Política (*Political Strategy Card*) durante a Fase de Ação (*Action Phase*) (veja mais à frente), ele deve comprar e resolver a carta de cima do Deck de Política (*Political Deck*). Cada Carta de Política contém uma **agenda** que todos os jogadores devem votar. Os efeitos de uma agenda podem ser desde uma pequena formalidade até uma mudança maior na estrutura do jogo.



As Cartas de Objetivo: Público e Secreto (*The Objective Cards: Public and Secret*)
Para vencer no TI, os jogadores precisam acumular 10 pontos de vitória. O modo primário para os jogadores receberem pontos é ser qualificado nos requerimentos de uma Carta de Objetivo (*Objective Cards*). Os pontos de vitória fornecidos por Cartas de Objetivo Público podem ser de todos os jogadores, enquanto que as Cartas de Objetivo Secreto são individuais para cada jogador.



As Cartas de Comércio (*The Trade Cards*)
Cada raça tem duas cartas de Contrato de Comércio (*Trade Contract*) que podem ser usadas para formar acordos comerciais com outros jogadores. Cada Carta de Comércio tem um **valor de comércio** numérico que varia de raça para raça.



As Cartas de Estratégia (*The Strategy Cards*)
Cada uma das oito Cartas de Estratégia de cartão representa uma poderosa estratégia de curta duração. Durante a Fase de Estratégia (*Strategy Phase*) de cada rodada do jogo, cada jogador escolherá uma Carta de Estratégia (*Strategy Card*) e deve mais à frente usar sua habilidade primária. Cada Carta de Estratégia também habilita uma importante habilidade secundária que os outros jogadores podem executar depois que a habilidade primária for resolvida.



Os Marcadores de Bônus (*The Bonus Counters*)
Depois que todos os jogadores tiverem escolhido uma Carta de Estratégia durante a Fase de Estratégia, haverá (num jogo com seis jogadores) duas Cartas de Estratégia sobrando na área comum de jogo. Antes que a Fase de Estratégia termine, as duas Cartas de Estratégia que sobraram recebem um Marcador de Bônus (*Bonus Counter*) que é colocado em cima da própria Carta de Estratégia. Um jogador que mais tarde escolher tal Carta de Estratégia será capaz de usar o Marcador de Bônus para receber um Marcador de Comando (*Command Counter*) adicional ou uma Mercadoria de Comércio (*Trade Good*) adicional.



Marcadores de Comando (*Command Counters*)
O Marcador de Comando (*Command Counter*) no TI é um recurso abstrato, mas integral representando o mandato doméstico, orçamento, organização, logística e preparação da sua raça. Quando um jogador recebe um Marcador de Comando dos seus reforços, ele deve colocá-lo na área de Reserva de Frota (*Fleet Supply área*), ou na área de Distribuição de Estratégia (*Sytrategy Allocation área*) ou na área de Reserva de Comando (*Command Pool*) na sua Folha de Raça (*Race Sheet*). Para executar ações táticas (tal como mover, construir ou iniciar um combate no tabuleiro), obter vantagem das habilidades secundárias das Cartas de estratégia ou administrar suas frotas, um jogador deve distribuir e gastar sabiamente os Marcadores de Comando.



Os Marcadores de Controle (*The Control Markers*)
No começo do jogo, cada jogador tem um número generoso de Marcadores de Controle (*Control Markers*) na forma de bandeira, cada marcador com a insígnia da raça do jogador. Os Marcadores de Controle são usados para representar o que for apropriado da raça, tal como na Trilha de Pontos de Vitória (*Victory Point Track*), em Cartas de Objetivo (*Objective Cards*) alcançados com sucesso e (na maioria das vezes) indicar propriedade (posse) de planetas.



Os Marcadores de Mercadorias de Comércio (*The Trade Good Counters*)
Esses marcadores representam a riqueza e recompensas do comércio interestelar. Eles são obtidos principalmente por acordos de comércio ativos enquanto a Carta de Estratégia de Comércio está sendo executada. As Mercadorias de Comércio de um jogador podem ser usadas como um substituto direto para recursos ou influência, e são frequentemente usadas como moeda corrente entre os jogadores para pagar por subornos e outras considerações.



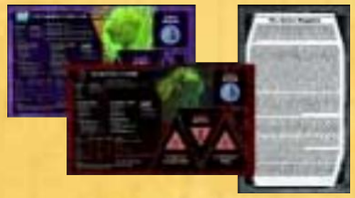
A Trilha de Pontos de Vitória (*The Victory Point Track*)
A Trilha de Pontos de Vitória é usada para indicar os pontos de vitória acumulados de cada jogador. Perceba que o lado principal da Trilha de Pontos de Vitória tem espaços numerados de 0 a 10, enquanto que o verso é numerado de 0 a 14. O verso deve ser usado com a regra opcional "A Guerra Longa" (*"The Long War"*) encontrada na página 32.



A Ficha do Orador: Primeiro Jogador (*The Speaker Token: First Player*)
Essa ficha é reivindicada a cada rodada pelo jogador que escolher a Carta de Estratégia Iniciativa (*Initiative Strategy Card*) durante a Fase de Estratégia. O jogador que controla a Ficha de Orador sempre escolhe a primeira Carta de Estratégia durante a próxima Fase de Estratégia.



Fichas Suplementares de unidade de Força Terrestre e de Caça (*Ground Force and Fighter Unit Supplement Tokens*)
As unidades de Força Terrestre (*Ground Forces*) e as unidades de Caças (*Fighter*) são as únicas unidades no jogo que os jogadores podem comprar em quantidades ilimitadas. Todos os outros tipos de unidades estão limitados às figuras fornecidas pelo jogo. As fichas suplementares de Caça e de Força Terrestre representam as unidades extras de Caças e de Força Terrestre que os jogadores podem adicionar às suas forças.



As Folhas de Raça (*The Race Sheets*)
Incluído no seu jogo, você encontrará 10 folhas grandes de papelão, cada uma representando uma das raças superiores do universo TI. Depois de escolher uma raça para jogar, cada jogador recebe a Folha de Raça correspondente, que fornece a cada jogador informações específicas sobre sua raça, bem como informações úteis sobre o jogo. A Folha de Raça também é usada para manter em ordem os Marcadores de Comando e Mercadores de Comércio ativos do jogador.

Número de Jogadores

Essa regras foram escritas assumindo que você estará jogando TI com 6 jogadores. TI também funciona muito bem com menos jogadores e as regras para se jogar com 3, 4 ou 5 jogadores estão descritas na página 31 dessas regras.

Organização do Jogo

Antes de começar a jogar, siga os passos abaixo:

1. Separe os 10 Sistemas Lar (*Home Systems*) da outras peças hexagonais de tabuleiro. Embaralhe os Sistemas Lar com a face para baixo e permita que cada jogador compre um aleatoriamente.

Esse processo determina qual raça um jogador controlará durante o jogo. Depois, todos os jogadores pegam a Folha de Raça, os Marcadores de Controle, Cartas de Comércio e os Marcadores de Comando correspondentes a sua raça.

2. Cada jogador escolhe uma das seis cores disponíveis e pega as unidades plásticas e o Deck de Tecnologia (*Technology Deck*) correspondente àquela cor.

3. Encontre uma área na mesa que seja conveniente para que todos os jogadores alcancem. Denomine esse espaço como "área comum de jogo".

Depois embaralhe o deck de Cartas de Ação (*Action Card deck*) e o deck de Cartas Políticas (*Political Card deck*) e coloque-as separadamente na área comum de jogo. Também coloque as Fichas Suplementares de Caça e de Força Terrestre na área comum de jogo.

4. Cada jogador pega as Cartas de Planeta individuais (*individual Planet Cards*) correspondendo aos planetas do seu Sistema Lar e coloca esses planetas com a face para cima na sua área de jogo.

Coloque as Cartas de Planeta restantes na área comum de jogo, representando os planetas neutros do começo do jogo.

5. Coloque todos os Marcadores de Mercadorias de Comércio numa única pilha (a "Reserva de Comércio") na área comum de jogo.

6. Agora coloque as 8 Cartas de Estratégia lado a lado em ordem numérica com o lado "ativo" (*"active"*) voltado para cima na área comum de jogo.

7. Crie o Deck de Objetivos (*Objective Deck*), seguindo os direcionamentos no menu adicional "Preparando as Cartas de Objetivo" (*"Preparing the Objective Cards"*). Não se esqueça de colocar as Cartas de Objetivo Público e Secreto não usadas de volta à caixa do jogo, sem permitir que os jogadores as vejam.

8. Agora coloque a Trilha de Pontos de Vitória (*Victory Point Track*) na área comum do jogo e coloque um Marcador de Controle de cada jogador no espaço marcado com "0".

9. Os jogadores devem agora criar um tabuleiro (ou "galáxia"). Por favor, leia e siga as instruções sobre como fazer isso no menu adicional "Organizando a Galáxia" na página 8 antes de continuar.

REFORÇOS

Cada jogador mantém uma área de "reforços" ("*reinforcement*") consistindo de suas unidades de plástico não usadas e Marcadores de Comando. Toda vez que um jogador constrói uma unidade, ela é pega dos seus reforços disponíveis e depois disso é colocada no tabuleiro. (Uma exceção para isso é o marcador Suplementar de Caça e de Força Terrestre, veja mais à frente). Toda vez que um jogador recebe um novo Marcador de Comando, ele é pego dos seus reforços disponíveis e colocado em uma das três caixas apropriadas na sua Folha de Raça (Reserva de Comando, Reserva de Frota ou Distribuição de Estratégica).

10 Depois que a galáxia tenha sido criada, todos os jogadores colocam suas "unidades de organização" (*"setup units"*) conforme indicado na Folha de Raça do jogador, no seu Sistema Lar.

Se um Sistema Lar contiver muitos planetas, qualquer Doca Espacial (*Space Dock*), Forças Terrestres (*Ground Forces*) e PDS podem ser colocados nos planetas de acordo com a vontade do jogador. Depois todos os jogadores pegam e colocam suas cartas de "Tecnologia Inicial" (*"Starting Technology"*) com a face para cima na sua área de jogo respectiva.

11 Todos os jogadores agora podem pegar seus Marcadores de Comando iniciais dos seus reforços, colocando-os na sua Folha de Raça da seguinte forma: ***2 Marcadores de Comando na área de Distribuição de Estratégia, 3 Marcadores de Comando na área de Reserva de Comando e 3 Marcadores de Comando na área de Reserva de Frota*** (com o lado "Fleet" voltado pra cima).

Agora você está pronto para começar o jogo.

Preparando as Cartas de Objetivo

Antes que o jogo comece, as Cartas de Objetivo Secreto devem ser distribuídas e o Deck de Objetivos Públicos preparado de modo apropriado.
Primeiro separe todas as Cartas de Objetivo em três tipos diferentes: Objetivos Secretos, Objetivos Públicos "Estágio 1" (*"Stage 1"*) e Objetivos Públicos "Estágio 2" (*"stage II"*). Depois faça o seguinte:

1) Embaralhe as 10 Cartas de Objetivo Secreto e distribuía uma carta aleatoriamente com a face para baixo a cada jogador.
Todos os jogadores devem ler sua Carta de Objetivo Secreto e depois colocar a carta com a face para baixo na sua área de jogo. Um jogador não pode nunca, não importa a razão, mostrar para um adversário sua Carta de Objetivo Secreto. Coloque as Cartas de Objetivo Secreto que sobrarem de volta à caixa do jogo de modo que nenhum jogador as veja.

2) Agora pegue as 10 Cartas de Objetivo Público estágio II e remova a carta de "Fim de Jogo" (*"Game Over"*). Embaralhe as 9 cartas restantes de Estágio II e compre 3 cartas aleatoriamente (a todo instante, mantendo-as escondidas de todos os jogadores).

Depois de comprar 3 cartas aleatoriamente, pegue a carta de "Fim de Jogo" e embaralhe-a com as 3 cartas escolhidas aleatoriamente.
Você agora deve ter 4 Cartas de Objetivo Público Estágio II, uma das quais é a carta "Fim de Jogo". Coloque essas 4 cartas com a face para baixo numa pilha na área comum de jogo. Coloque as cartas de Estágio II que sobraram de volta à caixa do jogo, não permitindo que nenhum jogador as veja.

3) Depois embaralhe as 10 Cartas de Objetivo Público Estágio I e compre 6 cartas aleatoriamente. Coloque as 6 cartas em cima das 4 cartas de Estágio II, formando agora um único deck com 10 Cartas de Objetivo Público na área comum de jogo. Esse deck sempre consiste de 6 cartas aleatórias de Estágio I em cima de 4 cartas aleatórias de Estágio II (uma das quais é a carta "Fim de Jogo"). Esse deck é o "Deck de Objetivos Públicos" (*"Public Objective Deck"*).

NOTA: É importante que as Cartas de Objetivo (Secreto e Público de Estágio I e II) não usadas sejam colocadas de volta à caixa de jogo para que fiquem escondidas dos demais jogadores durante o jogo. Do contrário, jogadores experientes serão capazes de deduzir quais objetivos estão em jogo antes que eles sejam revelados.

A Rodada de Jogo

Depois que tiver terminado de organizar o jogo, os jogadores começarão a partida pela **Fase de Estratégia** na primeira **rodada de jogo**.

TWILIGHT IMPERIUM é jogado por um número consecutivo de rodadas e cada rodada consiste das fases a seguir:

1) A Fase de Estratégia (*The Strategy Phase*)
2) A Fase de Ação (*The Action Phase*)
3) A Fase de Status (*The Status Phase*)

Depois de cada Fase de Status, se nenhum jogador não tiver declarado vitória, então simplesmente comece outra rodada, iniciando pela Fase de Estratégia, etc. dessa forma, o jogo continua repetindo as três fases acima, até que um jogador alcance 10 pontos de vitória ou até que aconteça outra condição de fim de jogo.

Os pontos de vitória geralmente são reivindicados durante a Fase de Status quando os jogadores preencherem os requisitos impressos nas Cartas de Objetivo Público e Secreto. Para alcançar esses vários objetivos, os jogadores devem buscar expandir seus impérios, forjar alianças com outras raças, negociar pelo melhor resultado no Conselho Galáctico (*Galactic Council*) e escolher as melhores Cartas de Estratégia durante a Fase de Estratégia.

A FASE DE ESTRATÉGIA

Uma Carta de Estratégia

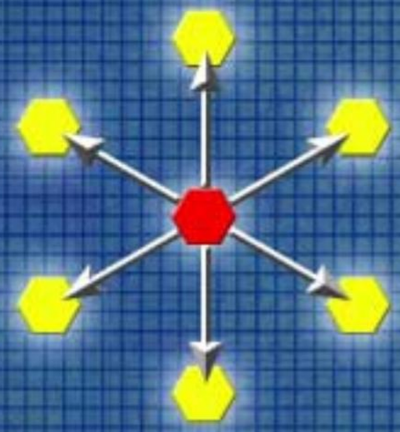


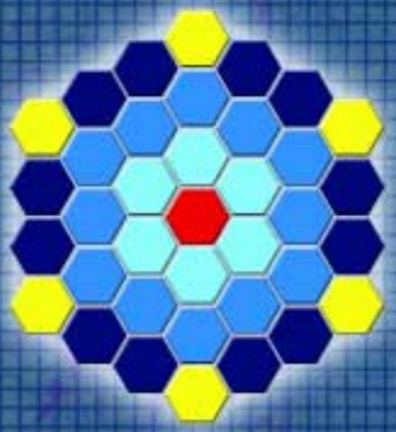
Durante cada Fase de Estratégia, cada jogador deve escolher uma Carta de Estratégia disponível da área comum de jogo (A Carta de Estratégia escolhida garante ao jogador uma habilidade especial durante a próxima Fase de Ação). No começo de cada Fase de Estratégia, existem 8 Cartas de Estratégia possíveis (ou "estratégias") que os jogadores podem escolher.

Essas estratégias são: Guerra (*Warfare*), Política (*Political*), Comércio (*Trade*), Iniciativa (*Initiative*), Imperial (*Imperial*), Logística (*Logistics*), Diplomacia (*Diplomacy*) ou Tecnologia (*Technology*).

A Carta de Estratégia fornece uma importante habilidade, mas também determina a **ordem do jogo** (conforme indicado pelo número da carta; veja o menu na página 11 para mais informações sobre a ordem para se jogar).
No começo de cada Fase de Estratégia, o jogador que controla a Ficha de Orador (o "Orador") pode escolher uma primeira Carta de Estratégia da reserva comum de jogo. Quando escolher uma Carta de Estratégia, um jogador simplesmente escolhe e pega uma Carta de Estratégia disponível e coloca-a a sua frente (com o lado "active" voltado para cima). Agora essa carta não está mais disponível para os demais jogadores. Depois que o Orador (*Speaker*) pegar sua Carta de Estratégia, os outros jogadores, no sentido horário partindo do Orador, escolhem uma das Cartas de Estratégia restantes.

Criando a Galáxia







TI usa um tabuleiro único formado por várias peças hexagonais ("sistemas") que são colocados juntos numa formação única no começo de cada jogo. Antes que uma partida de TI comece, os jogadores constroem a galáxia seguindo os passos a seguir:

1) Depois que todos os jogadores tiverem comprado seus Sistemas Lar, encontre o sistema Mecatol Rex e coloque-o no meio da mesa. Depois, aleatoriamente determine um jogador para ser o "primeiro jogador". Dê a Ficha de "Orador" para o primeiro jogador. Depois ele embaralha os 32 sistemas restantes, ***aleatoriamente remove dois sistemas*** (colocando-os de volta à caixa sem ver), e distribui cinco sistemas, com a face para baixo, para cada jogador. Os jogadores podem olhar para seus sistemas, mas não podem mostrá-los para os demais jogadores.

2) Agora o primeiro jogador escolhe um dos lados de Mecatol Rex e coloca seu Sistema Lar a mais ou menos um palmo de distância de si numa linha reta distante do lado escolhido (veja o diagrama). Depois o jogador a sua esquerda faz o mesmo e assim em diante, até que todos os jogadores tenham escolhido um lado e colocado seus Sistemas Lar na mesa (perceba que o sexto jogador irá escolher o lado que sobrou de Mecatol Rex). Agora os jogadores devem mudar de lugar na mesa para se acomodar da melhor forma em relação à colocação do seu Sistema Lar.

3) Depois os jogadores, no sentido horário, começando pelo primeiro jogador, começam a criar uma galáxia colocando, um de cada vez, um único sistema com a face para cima adjacente ao sistema Mecatol Rex. Depois que o primeiro anel ao redor de Mecatol estiver completo, os jogadores continuam a colocar sistemas no segundo anel até que ele esteja completo e finalmente seguem para o terceiro anel.
Quando todos os sistemas estiverem colocados, a galáxia finalmente está criada.

- Um sistema não pode ser colocado no segundo anel antes que o primeiro anel que cerca Mecatol Rex tenha sido completo. Da mesma forma que uma ficha não pode ser colocada no terceiro anel antes que o segundo anel esteja completo (veja o diagrama).
- Assim a correta colocação do seu Sistema Lar se tornar disponível, conecte seu Sistema Lar com a Galáxia no seu lugar fixado (que fica exatamente a 3 sistemas de distância do lado escolhido do Mecatol Rex, veja o diagrama). Conectar seu Sistema Lar é algo automático e não lhe custa um "turno" de colocação.
- Você não pode colocar um Sistema Especial (com uma borda interna vermelha) adjacente a outro Sistema especial, a menos que você não tenha outra opção.
- A ordem da colocação varia para o sentido anti-horário depois que todos os jogadores tenham colocado uma rodada de fichas e depois disso, volta o sentido horário, etc. Isso fará com que o jogador que colocou o último sistema coloque o primeiro sistema na próxima rodada (na verdade colocando dois sistemas seguidos). Exemplo de ordem do turno: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P6, P5, P4, P3, P2, P1, P1, P2...
- Se você colocou um sistema que não continha um planeta durante sua última colocação, você deve, se possível, colocar um sistema que **contenha** um planeta durante sua próxima colocação. Se você não for capaz de fazer isso, você deve revelar seus sistemas restantes para os outros jogadores para provar isso. Depois coloque um dos seus sistemas disponíveis.
- Quando criar o tabuleiro, a forma atual da galáxia e a posição dos sistemas Lar serão diferentes dependendo do número de jogadores. Se você estiver jogando uma partida com menos do que seis jogadores, por favor, consulte as regras opcionais na página 31 dessas regras.

Dessa forma, cada jogador pegará uma Carta de Estratégia disponível antes que a Fase de Ação comece. Perceba que estar mais longe do Orador no sentido horário faz com que um jogador tenha uma escolha cada vez mais limitada de Cartas de Estratégia (ou seja, o jogador logo a direita do Orador só poderá escolher entre três cartas).
Depois que todos os jogadores tenham escolhido uma Carta de Estratégia, haverá duas cartas sobrando na área comum de jogo.
O Orador coloca um **Marcador de Bônus** (***Bonus Counter***) nessas duas Cartas de Estratégia não escolhidas.

Um Marcador de Bônus



Dessa forma, se uma Carta de Estratégia não for pega por várias rodadas consecutivas, então vários Marcadores de Bônus se acumularão nela. A presença de Marcadores de Bônus deixa uma Carta de Estratégia mais interessante nas rodadas seguintes. Quando um jogador escolhe uma Carta de Estratégia que contenha um ou mais Marcadores de Bônus, esse jogador pode imediatamente trocar cada Marcador de Bônus por uma Mercadoria de Comércio (*Trade Good*) ou por um Marcador de Comando (*Command Counter*) (qualquer que seja a escolha, deve-se colocar imediatamente a Mercadoria ou o Marcador na Folha de Raça do jogador).

Depois que todos os jogadores tenham escolhido suas Cartas de Estratégia e os Marcadores de Bônus tenham sido colocados nas cartas que sobraram, a Fase de Estratégia termina e o jogo segue para a Fase de Ação.

Perceba que o último jogador a reivindicar a Ficha de Orador ficará com a ficha de Orador até que outro jogador escolha a carta de Iniciativa (*Initiative card*) durante uma próxima Fase de Estratégia.



A Fase de Ação

A Fase de Ação forma o coração do TI. É durante a Fase de Ação que os jogadores executarão as habilidades especiais de suas Cartas de Estratégia, produzir novas unidades nas suas Docas Espaciais (*Space Docks*), conquistar novos planetas e mover suas frotas para batalha. A Fase de Ação é resolvida num certo número de **turnos do jogador** (***player turns***) nos quais cada jogador pode realizar uma **única ação**. Cada turno de um jogador é realizado na ordem do jogo (veja o menu na próxima página), com os jogadores um após o outro realizando **uma** ação para completar seu turno. Depois que o último jogador na ordem do jogo realizar seu turno, o jogo volta mais uma vez para o primeiro jogador na ordem do jogo que pode realizar uma ação, seguido pelo segundo jogador e assim em diante. Dessa forma, os jogadores continuam realizando uma ação de cada vez, seguindo a ordem do jogo, até que todos os jogadores tenham passado e a Fase de Ação termina.
Um jogador que esteja atualmente no processo de realizar seu turno (ou seja, realizar uma ação) é chamado de **jogador ativo** (***active player***).

A AÇÃO DO JOGADOR (*THE PLAYER ACTION*)

Quando for o turno de um jogador para realizar uma ação, ele deve executar **uma** das ações a seguir:
1) Ação Estratégica (*Strategic Action*)
2) Ação Tática (*Tactical Action*)
3) Ação de Transferência (*Transfer Action*)
4) Passar (*Pass*)

Essas ações estão descritas em detalhes através das seções amarelas a seguir.

Ação Estratégica (*Strategic Action*)

Um jogador deve, em algum momento durante a Fase de Ação, executar uma Ação Estratégica, exceto o jogador que estiver com a Carta de Estratégia de Iniciativa, que não tem nenhuma Ação Estratégica. Quando um jogador escolhe realizar sua Ação Estratégica, ele primeiro lê e depois resolve a ***Habilidade Primária* (*Primary Hability*)** conforme impresso na sua Carta de estratégia.

Depois que o jogador ativo tiver terminado de resolver a Habilidade Primária, os outros jogadores, no **sentido horário a partir do jogador ativo**, podem cada um gastar um Marcador de Comando (*Command Counter*) da sua área de Distribuição de Estratégia (*Strategy Allocation área*) da sua folha de Raça para executar a ***Habilidade Secundária* (*Secundary Ability*)** da atual Carta de Estratégia.



O processo de realizar uma Ação Tática sempre segue a "Sequência de Ativação" (*"Activation Sequence"*) a seguir:

A SEQUÊNCIA DE ATIVAÇÃO

1) Ativar um sistema (*Activate a system*)
2) Mover naves para o sistema (*Move ships into the system*)
3) Tiro PDS (*PDS fire*)
4) Batalha Espacial (*Space Battle*)
5) Pousos Planetários (*Planetary Landings*)
6) Combate de Invasão (*Invasion Combat*)
7) Produzir Unidades (*Produce Units*)

Exceto pelo primeiro passo (a ativação em si), cada etapa individual da Sequência de Ativação só é resolvida se a condição para sua resolução se aplicar ou se for iniciada pelo jogador ativo. Um jogador, por exemplo, pode ativar um sistema para produzir lá novas unidades durante o passo 7, mas não precisa necessariamente ter que mover quaisquer naves no sistema durante o passo 2. Ou, um jogador pode ativar um sistema e mover naves no sistema, mas se o sistema não tiver nenhuma nave inimiga, então não haverá nenhuma Batalha Espacial durante o passo 4, etc.
Por outro lado, o passo 2 até o passo 7 não podem ser executado a menos que se realize a ativação inicial. Se um jogador não tiver Marcadores de Comando sobrando na sua Reserva de Comando (*Command Pool*), ele não pode realizar uma ação Tática e então não irá mover naves, lutar em batalhas, produzir unidades, etc.

Exceção Especial: Os jogadores não precisam gastar um Marcador de Comando da sua área de Distribuição de Estratégia quando executar a Habilidade Secundária da *Carta de Estratégia Logística* (*Logistics Strategy Card*).

O jogador ativo **não pode nunca** executar a Habilidade Secundária da sua própria Carta de Estratégia.
Depois que todos os jogadores tiverem completado (ou passado pela) a Habilidade Secundária, a Carta de Estratégia do jogador ativo é virada para mostrar seu lado de "inativo" (*"inactive"*) e a ação do jogador acaba.

Um jogador só pode realizar uma Ação de Estratégia por rodada. Da mesma forma, um jogador só pode executar uma Habilidade Secundária uma vez (mas um jogador pode participar da Habilidade Secundária de várias Cartas de estratégia se ele tiver Marcadores de Comando suficientes para isso).

O número de iniciativa em cada Carta de Estratégia só determina a ordem de jogo. Os jogadores podem executar sua Ação de Estratégia num momento a sua escolha, independente do seu número de iniciativa. É provável, por exemplo, que o jogador com a Estratégia de Comércio irá realizar sua Ação de Estratégia antes do jogador com a Estratégia de Logística, mesmo se a Estratégia de Logística tiver um número de iniciativa menor.
Os detalhes de cada específica Carta de Estratégia podem ser encontrados nas páginas 36 a 38.

A AÇÃO TÁTICA (*THE TACTICAL ACTION*)

A Ação Tática é a função primária para os compromissos no tabuleiro. É durante as Ações Táticas que você moverá suas frotas no tabuleiro, entrará em batalhas espaciais, transportará suas Forças Terrestres para novos planetas, construirá novas unidades, etc.

"Amigável" e "Inimigo" (*"Friendly" and "Enemy"*)

Quando as cartas e regras do TI se referem a uma unidade ou planeta "amigável" (*"friendly"*), então se referem a uma unidade ou planeta pertencendo a você (ou seja, um único jogador).
Embora você possa ter uma aliança ou ser pessoalmente amigável com outro jogador, para os propósitos das regras do TI, somente suas próprias unidades e planetas são "amigáveis".
Quando as regras se referem a um planeta ou unidade "inimiga" (*"enemy"*), então se referem a qualquer unidade ou planeta não controlado por você (ou seja, controlado por qualquer outro jogador). Mesmo que você possa ter uma aliança com outro jogador e embora você possa considerar os outros jogadores como seus amigos pessoais, para os propósitos das regras do TI, as unidades e planetas dos outros jogadores são considerados "inimigos".

A SEQUÊNCIA DE ATIVAÇÂO EM DETALHES (*THE ACTIVATION SEQUENCE IN DETAIL*)
Abaixo, cada passo da Sequência de Ativação está descrito em detalhes. As regras de como resolver as Batalhas Espaciais (*Space Battles*) e Combate de Invasão (*Invasion Combat*) pode ser encontradas nas páginas 15 a 18.

1) ATIVAR UM SISTEMA (*ACTIVATE A SYSTEM*)
Pegue um Marcador de Comando disponível da sua Reserva de Comando e use-o para ativar um sistema ao colocar o Marcador de Comando diretamente num sistema (coloque o marcador com a face para cima de modo que a insígnia da sua raça fique à mostra).
Você não pode ativar um sistema se um dos seus Marcadores de Comando já tiver sido colocado no sistema (por uma ativação anterior ou por outros meios). Você **pode**, entretanto, ativar um sistema que contenha um ou mais Marcadores de Comando pertencentes a outras raças (você pode ignorar a presença deles).
Um sistema que tem o Marcador de Comando de um jogador é considerado como **ativado** (***actived***) por esse jogador.
Em resumo: Quando as regras e as cartas do TI se referem a um sistema "ativado" (*"actived"*), isso significa um sistema que contenha um Marcador de Comando do jogador em questão. Como uma regra geral, para os propósitos de ativação e movimento, um jogador pode ignorar a presença de Marcadores de Comando no tabuleiro pertencentes a outros jogadores.
Isso significa, por exemplo, que cada raça pode ativar um sistema específico. Nesse caso, esse sistema poderia conter um Marcador de Comando de cada raça e seria considerado "ativado" (*"actived"*) por todos os jogadores.
Embora os Marcadores de Comando no tabuleiro pertencentes a outros jogadores não limitem onde você pode ativar um sistema, pode ser útil estudar quais sistemas um oponente tem ativados, já que esses sistemas não podem ser ativados de novo por esse jogador nessa rodada, nem suas naves em seus sistemas ativados podem se mover.

2) MOVER NAVES PARA O SISTEMA
(*MOVE SHIPS INTO SYSTEM*)
Depois que você ativou um sistema, você pode mover naves amigáveis (dentro do alcance de movimento) para o sistema ativado. **Somente movimento para o sistema ativado é permitido.**
As regras para mover naves durante a Ação Tática são as seguintes:

- Cada nave, exceto unidades de Caça (*Fighter units*) que se movem com Transportadores (*Carriers*) ou com Estrelas da Morte (*War Suns*), tem um valor de movimento encontrado na tabela de unidade localizada na Folha de Raça de cada jogador. Um movimento de "1" indica que uma nave pode se mover de seu sistema atual para um sistema adjacente. Um movimento de 2 indica que a nave pode se mover até para dois sistemas de distância do seu sistema atual, etc.
- Um Transportador / Estrela da Morte (*Carrier/War Sun*) pode pegar unidades de Força Terrestre (*Ground Force*) e unidades PDS em qualquer momento durante a etapa de movimento (antes, durante e até mesmo no próprio sistema ativado). As unidades de Força terrestre e PDS embarcam num Transportador, mas não podem saltar do Transportador até que aconteça a etapa Pouso Planetário (*Planetary Landing*) da Sequência de Ativação. **Se a última Força Terrestre em um planeta é levada por um Transportador, o dono do planeta deve colocar um Marcador de Controle no planeta para indicar que ele o controla.**
- Uma nave não tem permissão para se mover através de um sistema ocupado por naves inimigas (exceto Caças). O único modo de entrar num sistema que contenha naves inimigas é ativar esse sistema em si.



- Uma nave não pode se mover se estiver localizada num sistema que já tiver sido ativado pelo jogador ativo (ou seja, contém um Marcador de Comando amigável colocado antes da atual ativação). Então acontece que assim que uma nave se mover para um sistema ativado, o mesmo Marcador de Comando usado para a ativação impedirá que a nave se mova de novo durante a mesma rodada. As naves **têm** permissão para se mover **através** de sistemas contendo Marcadores de Comando amigáveis.

Certos efeitos das Cartas de Estratégia ou Cartas de Ação podem remover Marcadores de Comando do tabuleiro, permitindo que sistemas sejam ativados de novo pelo mesmo jogador (e permitindo que quaisquer unidades amigáveis desse sistema se movam de novo).
Em resumo: Somente naves que possam de fato entrar no sistema ativado podem se mover. As naves que estiverem fora do alcance de movimento, que precisarem passar através de um sistema contendo unidades inimigas ou que estiverem num sistema já ativado, não podem se mover. Lembre-se: qualquer nave que se move deve **sempre** terminar seu movimento no sistema que acabou de ser ativado. Veja o exemplo gráfico detalhado de uma ativação Tática e movimento na página 13.

3) TIRO PDS (*PDS FIRE*)
Depois que o jogador ativo tiver terminado de mover suas naves para o sistema ativado, os PDS inimigos ao alcance podem atirar nas frotas do jogador ativo. Por cada "acerto" (*"hit"*), o jogador ativo deve remover uma baixa (uma morte) da frota. Repare que os Dreadnoughts e as Estrelas da Morte (*War Suns*) podem levar um "Dano" (*"Damage"*) antes que sejam destruídos (veja a página 30).
Depois que a unidades PDS *inimigas* tenham atirado, qualquer PDS ao alcance, cujo dono seja o jogador *ativo*, agora pode atirar nas naves inimigas no sistema ativado. Para mais detalhes sobre as unidades PDS, veja a página 29.

ORDEM DO JOGO (*ORDER OF PLAY*)

Cada Carta de Estratégia tem um **Número de Iniciativa** impresso perto da parte de cima. Esse número representa em que posição na ordem do jogo seu dono ficará. Assim, o jogador que tiver a carta de Estratégia Iniciativa (*Initiative Strategy card*) é sempre o primeiro, seguido pelo jogador que controle a carta de Estratégia de Diplomacia (*Diplomacy Strategy card*), etc.

Conforme determinado nas Cartas de Estratégia, a ordem do jogo é a seguinte:

1 Estratégia de Iniciativa (*Initiative Strategy*)
2 Estratégia de Diplomacia (*Diplomacy Strategy*)
3 Estratégia Política (*Political Satrategy*)
4 Estratégia Logística (*Logistics Strategy*)
5 Estratégia de Comércio (*Trade Strategy*)
6 Estratégia de Guerra (*Warfare Strategy*)
7 Estratégia de Tecnologia (*Technology Strategy*)
8 Estratégia Imperial (*Imperial Strategy*)

Quando a ordem do turno avança para uma Carta de Estratégia não escolhida na área comum de jogo, simplesmente pule essa carta e siga para o próximo número. Se, por exemplo, nenhum jogador pegar a carta de Estratégia de Iniciativa durante a Fase de Estratégia, então o primeiro jogador na ordem do turno será o jogador que escolher a Estratégia da Diplomacia.

Definição de uma Frota (*Definition of a Fleet*)
Para os propósitos das regras e cartas do TI, uma **frota (*fleet*)** é definida como todas as espaçonaves; unidades de Caças (*Fighters*), Cruzadores (*Cruisers*), Tranportadores (*Carriers*) Dreadnoghts, Destroyers e Estrela da Morte (*War Sun*), controladas por um jogador em um sistema num determinado momento.

4) BATALHAS ESPACIAIS (*SPACE BATLLES*)
Primeiro determine se uma Batalha Espacial ocorrerá num sistema ativado.
Se o jogador ativo tiver movido uma ou mais naves para um sistema que contenha naves controladas por um adversário (mesmo se for um Caça), então uma Batalha Espacial **deve** ser iniciada entre esses dois jogadores. Uma Batalha Espacial continuará até que somente um jogador tenha naves sobrando no sistema.

Se uma Batalha Espacial é iniciada, o jogador ativo é o ***atacante* (*attacker*)** e o jogador cujas naves estavam no sistema antes da ativação é o ***defensor* (*defender*).**
As regras completas sobre como resolver uma Batalha Espacial estão na seção "Batalhas Espaciais" (*"Space Battles"*), na página 15.

5) POUSOS PLANETÁRIOS (*PLANETARY LANDINGS*)
Depois que qualquer Batalha Espacial esteja completa, o jogador ativo pode agora realizar Pousos Planetários ao pousar unidades de Força Terrestre e unidades PDS dos Transportadores (*Carriers*) em planetas no sistema ativado.



Se um sistema tem vários planetas, o jogador ativo pode dividir suas forças entre esses planetas da forma que achar melhor, mas não pode mudar de ideia quando a etapa de Combate de Invasão (*Invasion Combat*) começar.

Existem três tipos de Pousos Planetários

Pouso Amigável (*Friendly Landing*): Um jogador pousa unidades num planeta já sob seu controle. Simplesmente adicionando as novas unidades àquelas que já estão lá, se houver alguma.

Pouso Neutro (*Neutral Landing*): Um jogador pousa unidades num planeta neutro (ou seja, um planeta que não seja controlado por nenhum jogador).
Depois de pousar pelo menos uma unidade de Força Terrestre no planeta neutro, o jogador ativo pega a Carta de Planeta (*Planet Card*) correspondente do Deck de Planetas (*Planet Deck*) e coloca-a **gasta (*exhausted*)** na sua área de jogo.
Perceba que somente uma unidade de Força Terrestre pode tomar um planeta. Se somente uma unidade PDS pousar num planeta neutro ou num planeta inimigo, essa unidade é imediatamente destruída.

Pouso Hostil (*Hostile Landing*) (também chamado de "Invasão"): Um jogador pousa unidades num planeta contendo uma ou mais unidades de Força Terrestre de um jogador inimigo. Isso resultará num Combate de Invasão (*Invasion Combat*) durante a etapa Combate de Invasão.
Se um jogador pousar unidades num planeta que seja controlado por um adversário, mas esse planeta não tiver nenhuma Força Terrestre inimiga, o planeta cai sem nenhuma resistência. O invasor simplesmente remove o Marcador de Controle do adversário e pega a Carta de Planeta correspondente do adversário, colocado-a gasta na sua área de jogo.

6) COMBATE DE INVASÃO (*INVASION COMBAT*)
Depois dos pousos planetários, se qualquer planeta tiver Forças Terrestres de dois jogadores diferentes, esse planeta deve agora entrar em Combate de Invasão. Se um sistema tiver vários planetas em Combate de Invasão, as batalhas são resolvidas uma de cada vez na ordem decidida pelo jogador ativo.

Pousando unidades PDS com uma Invasão (*Landing PDS units with an Invasion*)
O jogador invasor tem permissão para pousar unidades PDS com suas Forças Terrestres durante a etapa de Pousos Planetários.
Tais unidades PDS não participam do Combate de Invasão, nem podem ser pegas como uma vítima de combate.
Se a última unidade de Força Terrestre invasora for destruída durante o Combate de Invasão, todos os PDS invasores são imediatamente destruídos, não tendo nenhum efeito futuro.
Os detalhes sobre como resolver o Combate de Invasão (*Invasion Combat*) estão na seção "Combate de Invasão" (*"Invasion Combat"*) na página 17.

7) PRODUZIR UNIDADES (*PRODUCE UNITS*)
Como etapa final de uma Ação Tática, o jogador ativo pode produzir novas unidades em uma ou mais Docas Espaciais (*Space Docks*) amigáveis no sistema ativado.
Durante essa etapa, também é possível que o jogador ativo produza uma **nova** unidade de Doca Espacial em um planeta elegível no sistema ativado (desde que o planeta esteja sob o controle do jogador pela rodada inteira).
Veja mais informações sobre como produzir unidades na Doca Espacial na página 26.

CONCLUINDO UMA AÇÃO TÁTICA (*CONCLUDING A TACTICAL ACTION*)
Depois de resolver as etapas da Sequência de Ativação (Ativar um sistema, Movimento, Tiro PDS, Batalhas Espaciais, Pousos Planetários, Combate de Invasão e Produção), a Ação Tática acaba e a oportunidade de realizar uma ação segue para o próximo jogador na ordem do jogo.

A Ação de Transferência (*The Transfer Action*)

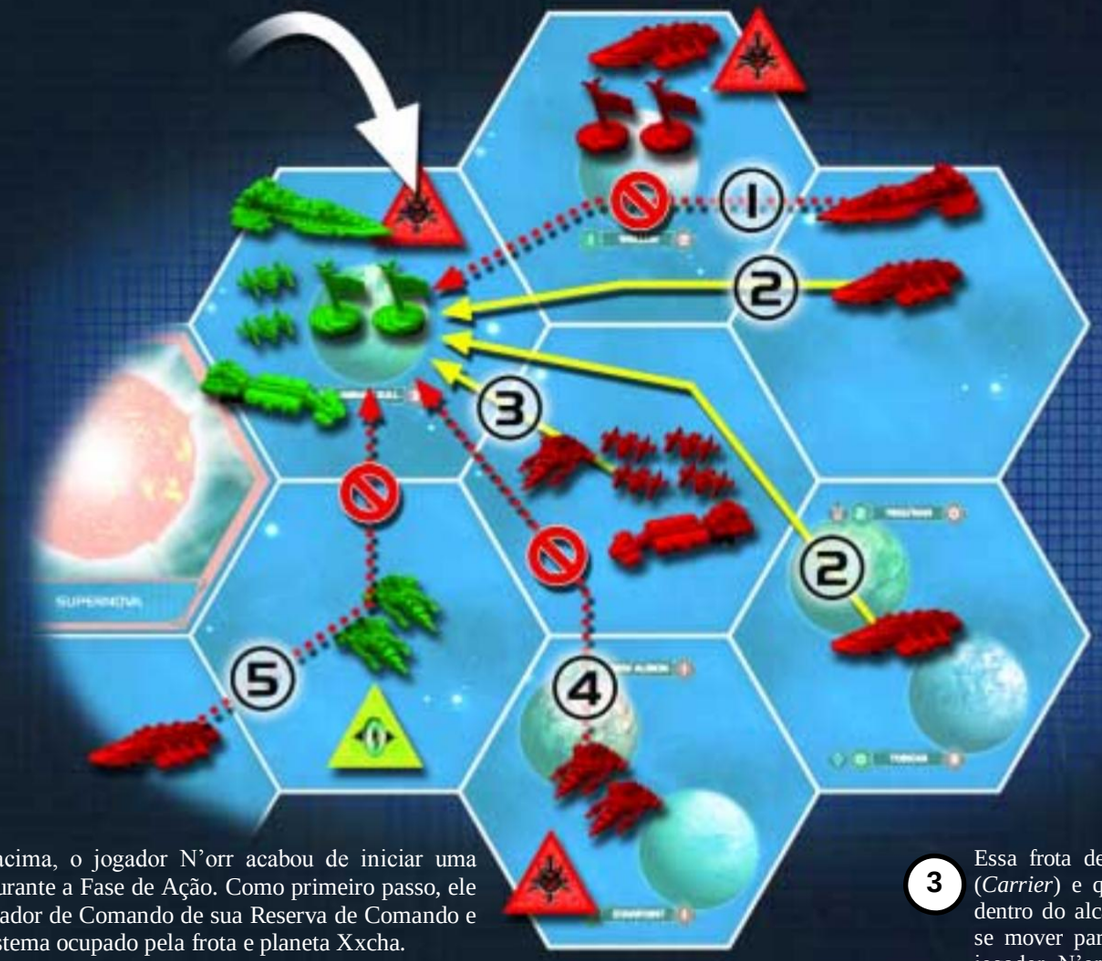
A Ação de Transferência (*Transfer Action*) é uma simples reorganização das unidades que não podem ser efetivamente administradas pela Ação Tática. A Ação de Transferência ativa simultaneamente dois **sistemas adjacentes que só possuem unidades pertencentes ao jogador ativo** e permite que unidades em qualquer um dos sistemas se movam entre os dois sistemas. Além desse movimento, o jogador ativo também pode produzir unidades em **um** dos dois sistemas se a Doca Espacial estiver presente.
O processo de realizar uma Ação de Transferência sempre segue as etapas da **Sequência de Transferência (*Transfer Sequence*):**

A SEQUÊNCIA DE TRANSFERÊNCIA (*THE TRANSFER SEQUENCE*)
1) Ativar dois sistemas (*Activate two systems*)
2) Movimento entre os sistemas (*Moviment between systems*)
3) Tiro PDS (*PDS Fire*)
4) Pousos Planetários (*Planetary Landings*)
5) Produção (em um sistema) (*Production in one system*)

A seguir, cada etapa da Sequência de Transferência está descrita em detalhes:

1) ATIVAR DOIS SISTEMAS (*ACTIVATE TWO SYSTEMS*)
Depois de anunciar uma Ação de Transferência, o jogador ativo pega um Marcador de Comando (*Command Counter*) da sua Reserva de Comando (*Command Pool*) e ativa um sistema colocando o Marcador de Comando nele. Depois o jogador ativo pega um Marcador de Comando de seus ***reforços* (*reinforcements*)** e ativa outro sistema **adjacente** ao que acabou de ser ativado.
Ambos os sistemas ativados devem conter pelo menos uma unidade controlada pelo jogador ativo e não deve conter nenhuma unidade inimiga (incluindo Forças Terrestres e PDS).
LEMBRETE: Quando "ativar um sistema", o jogador ativo coloca um Marcador de Comando fisicamente no sistema em si (com a insígnia da sua raça voltada para cima). Não é possível **nunca** que um jogador ative um sistema que já esteja ativado (ou seja, que já contenha um dos seus Marcadores de Comando).

Exemplo de Ativação e Movimento



No exemplo acima, o jogador N'orr acabou de iniciar uma Ação Tática durante a Fase de Ação. Como primeiro passo, ele pega um Marcador de Comando de sua Reserva de Comando e coloca-o no sistema ocupado pela frota e planeta Xxcha.

Depois de ativar o sistema, ele segue o segundo passo na Sequência de Ativação. Como o jogador N'orr agora pode mover naves para o sistema ativado, suas opções de movimento são as seguintes:

1 O Dreadnought tem um alcance de movimento de 1. Já que o sistema ativado está a 2 espaços de distância, o Dreadnought está muito distante impedindo que o Dreadnought se move para o sistema ativado.

2 Embora esses dois Cruzadores (*Cruisers*) estejam em dois sistemas diferentes, cada um deles têm um alcance de movimento de "2", o que permite que eles alcancem o sistema ativado. Os dois Cruzadores podem se mover para o sistema ativado. O Cruzador de cima se moverá **através** de um sistema que contém outro Marcador de Comando N'orr, o que é perfeitamente legal.

3 Essa frota de um Destroyer, um Transportador (*Carrier*) e quatro Caças (*Fighters*) estão todos dentro do alcance de movimento e podem todos se mover para o sistema ativado. Se desejar, o jogador N'orr pode dividir a frota e somente mover algumas das naves. Embora os Caças (*Fighters*) devam ficar com o Transportador (*Carrier*).

4 Esses dois Destroyers estão dentro do alcance de movimento do sistema ativado, mas seu sistema já estava ativado antes pelo jogador N'orr. Isso impede os Destroyers de se moverem para o sistema ativado.

5 Esse Cruzador (*Cruiser*) N'orr está dentro do alcance de movimento para chegar ao sistema ativado, mas ele não pode se mover através da Supernova ou através do sistema contendo dois Destroyers Xxcha. Isso impede que o Cruzador (*Cruiser*) se mova para o sistema ativado.

Depois de mover unidades para o sistema ativado (sendo cuidadoso para não exceder suas Reserva de Frota), o jogador N'orr entrará em Batalha Espacial (*Space Battle*) contra a frota Xxcha que está lá.

2) MOVIMENTO (*MOVIMENT*)
O jogador ativo agora pode mover naves amigáveis **entre** os dois sistemas ativados. Como durante uma Ação Tática (*Tactical Action*), os Caças (*Fighters*), PDS e Força Terrestre (*Ground Force*) devem ser transportadas pelo Transportador (*Carrier*)/Estrela da Morte (*War Sun*).

3) TIRO PDS (*PDS FIRE*)
Depois que o jogador ativo tiver terminado de mover, PDS **inimigos** ao alcance podem atirar nas frotas do jogador ativo nos sistemas ativados. As unidades PDS que estiverem ao alcance de ambos os sistemas ativados podem atirar de somente um dos sistemas e não de ambos.

4) POUSOS PLANETÁRIOS (*PLANETARY LANDINGS*)
Durante essa etapa, quaisquer unidades de Força Terrestre e PDS a bordo de Transportadores (*Carriers*) no sistema ativado podem pousar em planetas amigáveis no seu sistema. Perceba que durante uma Ação de Transferência (*Transfer Action*), você só pode pousar força em sistemas amigáveis, não pode pousar em planetas neutros e nem em planetas contendo um Marcador de Controle inimigo.

5) PRODUÇÃO (*PRODUCTION*)
O jogador ativo agora pode produzir unidades em suas Docas Espaciais (*Space Docks*) em **um** dos sistemas ativados (mas não em ambos).

Passar (*Passing*)

Se o jogador não quiser realizar qualquer ação adicional, ele pode escolher **passar**. Um jogador só pode passar se **ele já tiver realizado sua Ação Estratégica (*Strategic Action*)** (exceto para o jogador que controla a Estratégia de Iniciativa, que não tem nenhuma Ação Estratégica). Então, todos os jogadores devem, em algum momento durante a Fase de Ação, realizar sua Ação Estratégica (e assim permitir que os outros jogadores executem a Habilidade Secundária da sua Carta de Estratégia).

Depois que um jogador tiver passado, ele não tem mais permissão para realizar qualquer ação adicional nessa rodada. Quando normalmente seria sua vez na ordem do jogo, simplesmente pule-o e siga para o próximo jogador.

Exceção: Um jogador que tiver passado tem permissão para executar a Habilidade Secundária de Cartas de Estratégia que forem resolvidas mais à frente durante a fase.

***Exemplo**: Depois de várias ações, incluindo sua Ação Estratégica, o jogador XXcha decide passar. Depois de fazer isso, o jogo dura vários ciclos adicionais até que o jogador Letnev decide realizar sua Ação Estratégica. Depois que Letnev tiver resolvido a Habilidade Primária da Carta de estratégia, os outros jogadores, incluindo o Xxcha, têm permissão para executar sua Habilidade Secundária.*

FIM DA FASE DE AÇÃO (*END OF THE ACTION PHASE*)
A Fase de Ação continua, repetindo a ordem do jogo, até que todos os jogadores passem. Isso pode potencialmente resultar num último jogador realizando várias ações consecutivas, enquanto que todos os outros jogadores, tendo passado, devem esperar para que ele termine suas ações.
Assim que todos os jogadores passem, o jogo segue para a Fase de Status (*Status Phase*).

A FASE DE STATUS (*STATUS PHASE*)
A Fase de Status, quando comprada com a Fase de Estratégia ou Fase Ação, é uma experiência direta.
É durante a Fase de Status que muitas das funções do jogo são "resetadas", bem como os jogadores recuperando suas Cartas de Planeta, descartando Marcadores de Comando do tabuleiro, etc. Também é durante a Fase de Status que os jogadores podem ganhar pontos de vitória ao alcançar os requisitos de uma Carta de Objetivo Público e/ou Secreto.
Para resolver a Fase de Status, siga a Sequência de Status (*Status Sequence*) a seguir:

A Sequência de Status (*The Status Sequence*)
1) Qualificar em Cartas de Objetivo Público e/ou Secreto (*Qualify for Public/Secret Objective Cards*)
2) Reparar Naves Danificadas (*Repair Damaged Ships*)
3) Remover Marcadores de Comando (*Remove Command Counters*)
4) Recuperar Cartas de Planeta (*Refresh Planet Cards*)
5) Receber 1 Cartas de Ação e 2 Marcadores de Comando (*Receive 1 Action card and 2 Command Counters*)
6) Redistribuir Áreas de Comando (*Redistribute Command Areas*)
7) Devolver Cartas de Estratégia (*Return Strategy Cards*)

As etapas de Sequência de Status estão descritas a seguir em detalhes:
1) QUALIFICAR EM OBJETIVOS PÚBLICOS / SECRETOS (*QUALIFY FOR OBJECTIVES*)
Na ordem do jogo, cada jogador pode anunciar que alcançou os requisitos de **uma** Carta de Objetivo Público com a face para cima **e/ou** sua Carta de Objetivo Secreto.

Depois que um jogador anunciar que alcançou os objetivos de uma Carta de Objetivo Público com a face para cima, ele deve provar aos seus adversários que sua reivindicação é válida. Depois de fazer isso, o jogador coloca um dos seus Marcadores de Controle (*Control Marker*) na Carta de Objetivo reivindicada (indicando que ele reivindicou aquele objetivo) e depois avança seu Marcador de Controle na Trilha de Pontos de Vitória (*Victory Point Track*) o número apropriado de espaços.
Assim que um jogador receber os Pontos de Vitória de uma Carta de Objetivo específica, ele não pode se qualificar para aquela Carta de Objetivo novamente.
Além disso, se um jogador alcançar os requisitos de sua Carta de Objetivo Secreto, ele agora pode revelar a carta, provar que alcançou esse objetivo e então reivindicar seus pontos de vitória.

Exceção Importante: Um jogador não pode nunca se qualificar em uma Carta de Objetivo Público ou Secreto se ele não controlar todos os planetas no seu Sistema Lar.

VENCENDO O JOGO (*WINNING THE GAME*)
Quando um jogador avança seu Marcador de Controle para o 10º espaço na Trilha de Pontos de Vitória, ele conquistou o poder necessário para reivindicar o Trono Imperial em Mecatol Rex. Os Guardas Winnaran se colocaram do lado do novo imperador, que deve guiar a galáxia para uma nova era de prosperidade e paz.
Como os jogadores, um de cada vez, qualificam por suas Cartas de Objetivo seguindo a ordem do jogo, então um jogador sempre alcançará os 10 pontos de vitória primeiro. Esse jogador é o vencedor do jogo, mesmo se outros jogadores também teriam alcançado 10 ou mais pontos de vitória logo em seguida na ordem do jogo.

A Carta de Objetivo "Imperium Rex" (*The Imperium Rex" Objective Card*)
Enquanto a Habilidade Primária da Carta de Estratégia Imperial é resolvida, é possível que a carta de objetivo "Imperium Rex" seja comprada do Deck de Objetivos (*Objective Deck*). Quando essa carta é comprada, o jogo termina *imediatamente* e um vencedor deve ser declarado. O vencedor é o jogador que tiver mais pontos de vitória (o jogador ativo não recebe os 2 pontos de vitória). Se houver um empate, então o maior número de Cartas de Objetivo resolvidas desempata; se ainda houver um empate, então o maior número de planetas, depois disso os Marcadores de Comando não usados e depois o número total de Marcadores de Comando na Folha de Raça de um jogador. Se ainda houver um empate, então o jogo termina num empate entre os jogadores empatados.

Também é possível que um jogador vença o jogo durante essa etapa se ele for o primeiro a alcançar os requisitos da carta "Supremacia" (*"Supremacy"*) ou da carta "Dominação" (*"Domination"*) (desde que essa carta esteja com a face para cima na área comum de jogo).

2) REPARAR NAVES DANIFICADAS (*REPAIR DAMAGED SHIPS*)
Todas as unidades Dreadnought e Estrela da Morte (*War Sun*) são devolvidas a sua posição normal em pé no tabuleiro. Essas unidades não são mais consideradas como danificadas.

3) REMOVER MARCADORES DE COMANDO (*REMOVE COMMAND COUNTERS*)
Cada jogador agora remove todos os seus Marcadores de Comando do tabuleiro, colocando-os na sua pilha de reforços.

4) RECUPERAR CARTAS DE PLANETAS (*REFRESH PLANET CARDS*)
Cada jogador recupera suas Cartas de Planeta gastas ao virá-las para que fiquem com a face para cima.

5) OS JOGADORES RECEBEM 1 CARTA DE AÇÃO e 2 MARCADORES DE COMANDO (*PLAYERS RECEIVE 1 ACTION CARD AND 2 COMMAND COUNTERS*)
Agora cada jogador recebe uma carta de Ação do deck de Cartas de Ação e dois Marcadores de Comando dos seus reforços (colocando cada Marcador de Comando em qualquer uma das três áreas apropriadas na sua Ficha de Raça).

6) REDISTRIBUIR ÁREAS DE COMANDO (*REDISTRIBUTE COMMAND AREAS*)
Cada jogador (na ordem do jogo, se necessário) pode agora redistribuir os Marcadores de Comando entre as áreas de Distribuição de Estratégia (*Strategy Allocation*), de Reserva de Comando (*Command Pool*) e de Reserva de Frota (*Fleet Supply*) na sua Folha de Raça. Se um jogador reduz o número de Marcadores de Comando na sua Reserva de Frota, lembre-se de conferir se todas as suas frotas no tabuleiro estão em acordo com seu novo limite de tamanho de frota.

7) DEVOLVER CARTAS DE ESTRATÉGIA (*RETURN STRATEGY CARDS*)
Agora cada jogador devolve sua Carta de Estratégia para a área comum de jogo. Agora as oito Cartas de Estratégia estarão à disposição para o começo da próxima rodada de jogo.

FIM DE UMA RODADA (*END OF A ROUND*)
Depois que a Fase de Status esteja completa (e desde que não surja nenhum vencedor), então a rodada acabou e uma outra rodada começa com uma nova Fase de Estratégia. Dessa forma, o jogo dura várias rodadas até que um vencedor seja determinado.

Batalhas Espaciais

Se o sistema ativado possuir naves pertencentes ao jogador ativo e naves pertencentes a um adversário, então uma Batalha Espacial (*Space Battle*) deve ser travada.
Uma Batalha Espacial é travada por um número consecutivo de rodadas de combate até que somente restem naves de um jogador (ou até que as naves de ambos os jogadores sejam simultaneamente destruídas).

Antes do Combate (*Before Combat*)
Antes da Batalha Espacial atual começar, resolva qualquer ações de pré-combate tal como Barragem Destroyer Anticaça e depois as Corridas de Sabotagem (*Sabotage Runs*) (a Corrida de Sabotagem é uma regra opcional encontrada na página 33).

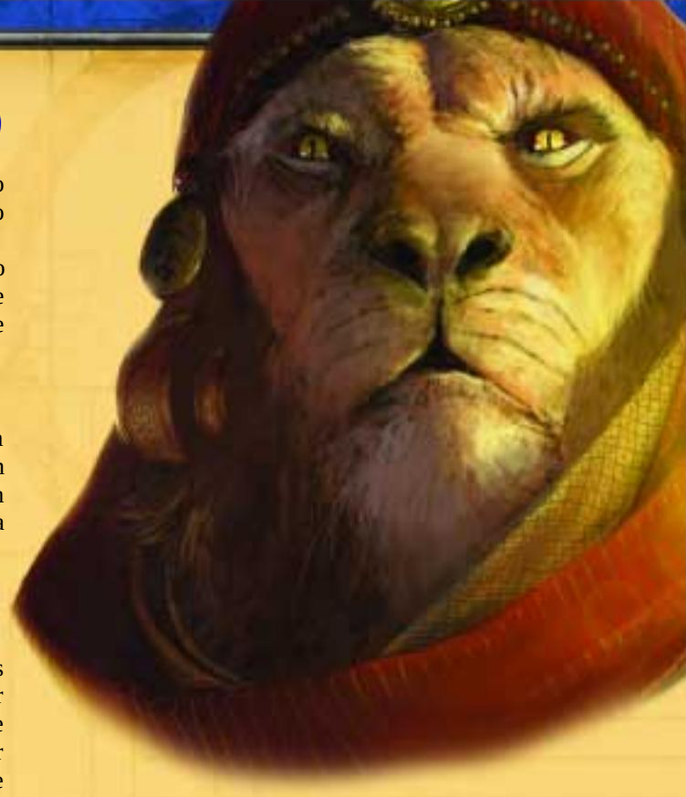
Barragem Destroyer Anticaça (*Destroyer Anti-Fighter Barrage*)
Antes da primeira rodada de Batalha Espacial, role dois dados para cada unidade de Destroyer na batalha. Por cada resultado igual ou maior do que o valor de combate do Destroyer (todos os valores de combate podem ser encontrados na tabela de unidade na Folha de Raça de cada jogador), o adversário deve tirar uma unidade de Caça (*Fighter*) como uma vítima imediata. Tais unidades de Caças eliminadas são removidas imediatamente e colocadas de volta entre os reforços de um jogador; elas não recebem tiro de resposta e não participarão da Batalha Espacial a seguir.
Uma frota que não contenha nenhuma unidade de Caça não é afetada pelo tiro de pré-combate de Destroyer.

A Rodada de Batalha (*The Battle Round*)
Depois de terminar qualquer ação de "antes de combate", siga para o combate de verdade. Uma Batalha Espacial sempre segue a Sequência de Batalha Espacial (*Space Battle Sequence*):

A Sequência da Batalha Espacial (*The Space Battle Sequence*)
1) Anunciar retiradas/rendições (*Announce withdrawals/retreats*)
2) Rolar dados de combate (*Roll combat dice*)
3) Remover vítimas (*Remove casualties*)
4) Executar retiradas (*Execute withdrawals/retreats*)

Depois do passo 4, se ambos os jogadores ainda tiverem naves sobrando no sistema, repita a Sequência de Batalha Espacial até que somente um jogador tenha naves sobrando, ou até que todas as naves no sistema tenham sido destruídas.
Abaixo, cada etapa da Sequência de Batalha Espacial está descrita em detalhes:

1. ANUNCIAR RETIRADAS (*ANNOUNCE WITHDRAWALS*)
O atacante primeiro tem a opção de anunciar sua retirada (*withdrawal*) da batalha. Se o atacante escolher **não** declarar uma retirada, então o defensor pode declarar rendição (*retreat*). Perceba que se o atacante **decidir se retirar**, o defensor não pode declarar rendição.

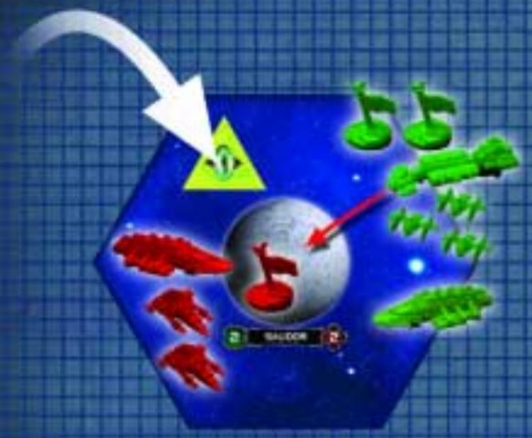


Qualquer retirada atual ocorre na última etapa da fase de combate. Isso significa que todas as Batalhas Espaciais terão pelo menos uma rodada de combate.

2. ROLAR DADOS DE COMBATE (*ROLL COMBAT DICE*)
Durante essa etapa, ambos os jogadores simultaneamente rolam um dado de combate por cada uma de suas espaçonaves na batalha (com exceção da Estrela da Morte, que rola três dados). Por cada resultado que seja igual ou maior do que o valor de combate dessa nave, um "acerto" (*"hit"*) é mercado (todos os valores básicos de combate podem ser encontrados na tabela de unidade na Folha de Raça de um jogador). Os jogadores devem se lembrar do total de acertos com sucesso enquanto seguem para a próxima etapa.

Por exemplo: *O jogador atacante tem uma frota de três Cruzadores (Cruisers) e um Dreadnought. Durante a primeira rodada da batalha, ele rola por suas naves atacantes. Ele pega três dados pelos Cruzadores (Valor de Combate 7) e tira um 2, 5 e 7 – um acerto. Depois ele pega um dado pelo seu Dreadnought e tira um 6 – um acerto. O jogador atacante anuncia que infligiu um total de dois acertos na frota defensora. O jogador defensor tem dois Caças (Fighters) (apoiados por uma Dock Espacial no sistema) e um Destroyer. Ele pega dois dados pelas unidades de Caças e tira um 3 e um 5 – não teve sucesso em nenhum dos dois dados. Depois ele pega um dado pelo seu Destroyer e tira 0 (um 10) – um acerto. O jogador defensor anuncia que ele infligiu o total de um acerto na frota atacante.*

Exemplo de Batalha Espacial



1

Nesse exemplo, o jogador Xxcha acabou de ativar um sistema N'orr, movendo uma frota de uma unidade Transportadora (*Carrier*) (carregando duas Forças Terrestres), três unidades de Caças (*Fighters*) (também apoiados pelo Transportador) e uma unidade Cruzador.

Como o N'orr tem dois Unidades Destroyer na batalha e o Xxcha tem unidades de Caças, cada um dos Destroyers N'orr rolará dois dados pelo pré-combate "Barreira Destroyer Anticaça". Os resultados são 2, 2, 5 e 6 (todos dados falharam). Então os jogadores seguem para a primeira etapa da Sequência de Batalha Espacial. O jogador Xxcha anuncia que não irá se retirar e o jogador N'orr anuncia que também não vai se render.



2

Agora O jogador XXcha rola os dados de combate por suas unidades. Seus Caças (*Fighters*) rolam um 3, 5 e um 10 (um acerto), seu Transportador (*Carrier*) um 6 (falhou) e finalmente seu Cruzador (*Cruiser*) um 8 (um acerto). O jogador XXcha anuncia que fez **2** ataques com sucesso.
Depois o jogador N'orr rola três dados de combate por suas espaçonaves. O Cruzador N'orr tira um 8 (um acerto) e as duas unidades Destroyer tiram um 9 e um 10 (mais dois acertos). O jogador N'orr anuncia que fez **3** ataques com sucesso.
Como vítimas (baixas), o jogador XXcha escolhe destruir três unidades de Caças (*Fighters*). O jogador N'orr remove suas duas unidades Destroyer.



3

Agora começa a segunda rodada da Batalha Espacial. O jogador XXcha declara que não vai se retirar e o N'orr que não vai se render.

Então o jogador Xxcha segue tirando um 9 com seu Cruzador (acerto) e 1 com seu Transportador (falhou).
O jogador N'orr tira um 3 com seu Cruzador (falhou). Como ele deve retirar uma vítima (baixa), o jogador N'orr deve destruir seu Cruzador que sobrou e agora a Batalha Espacial termina com o jogador Xxcha vitorioso.

Durante a etapa de Pousos Planetários (*Planetary Landings*) da Sequência de Ativação, o Xxcha planeja pousar as duas Forças Terrestres (*Ground Forces*) no planeta N'orr, começando um Combate de Invasão.

3. REMOVER VÍTIMAS (BAIXAS) (*REMOVE CASUALTIES*)

Agora cada jogador deve tirar uma quantidade de vítimas igual ao número de acertos infligidos pelo adversário na etapa 2.

Primeiro o jogador atacante remove suas vítimas. Por cada vítima, ele deve destruir uma de suas naves a sua escolha **ou** danificar um de seus Dreadnoughts ou Estrelas da Morte (*War Suns*) (se um Dreadnoght ou Estrela da Morte danificado receber um segundo golpe/acerto, ele é destruído). As naves destruídas são colocadas junto com os reforços do jogador e ficam disponíveis para serem produzidas mais uma vez. Depois que o jogador atacante tiver removido suas vítimas, então é a vez do jogador defensor remover suas vítimas.

Perceba que toda vez que um jogador remove vítimas no jogo TI, a vítima é sempre escolhida pelo próprio jogador que sofreu a perda. Já que os Caças (*Fighters*) são as unidades mais baratas a serem produzidas, então eles servem muito bem para serem as primeiras unidades escolhidas como vítimas.

Por exemplo: *O jogador defensor marcou um acerto. O jogador atacante escolhe danificar seu Dreadnought. O atacante marcou um total de dois acertos/golpes. O jogador defensor escolhe remover dois Caças (Fighters) como vítimas e coloca-os de volta junto com seus reforços.*

4. EXECUTAR RETIRADAS/RENDIÇÕES (*EXECUTE WITHDRAWALS/RETREATS*)

Se o jogador atacante anunciar uma retirada ou se o jogador defensor anunciar rendição durante a etapa 1 da Sequência de Batalha Espacial, esse jogador agora pode executam a retirada/rendição, seguindo as regras a seguir:

- A retirada ou rendição não pode acontecer se, ***nesse momento da batalha***, o jogador adversário não tiver nenhuma unidade sobrando no sistema. Mesmo se um jogador anunciar uma retirada ou rendição no começo da rodada de combate, se ele tiver, de alguma forma, planejado destruir todas as unidades adversárias, a retirada/rendição é cancelada e as unidades devem permanecer no sistema.

- Quando executar uma retirada ou rendição, um jogador deve retirar sua frota inteira para **um sistema adjacente que tenha sido anteriormente ativado pelo jogador que está se retirando ou se rendendo**. Se o jogador não tiver nenhum sistema ativado anteriormente adjacente ao sistema disputado, então ele não pode se retirar ou se render.

Depois de uma retirada ou rendição com sucesso, tenha certeza de que o jogador que se retirou ou se rendeu ainda está em concordância com sua Reserva de Frota (*Feet Supply*) (veja as regras para Reserva de Frota na página 21) e tenha certeza de que ele tenha capacidade suficiente de Caça (*veja as unidades de Caça na página 29*) no novo sistema. Do contrário, ele deve imediatamente destruir as naves em excesso.

FIM DE UMA BATALHA ESPACIAL (*END OF A SPACE BATTLE*)

Depois que a primeira rodada de Batalha Espacial esteja completa, se ambos os jogadores ainda tiverem naves no sistema, outra rodada de Batalha Espacial começa. Isso continua até que somente um jogador tenha naves no sistema (ou se as naves de ambos os jogadores forem eliminadas).

Combate de Invasão (*Invasion Combat*)

Depois que o jogador ativo tiver pousado uma ou mais unidades de Força Terrestre (*Ground Forces*) durante a etapa de Pousos Planetários (*Planetary Landings*) de uma Ação Tática (*Tactical Action*), então um Combate de Invasão (*Invasion Combat*) deve acontecer se o planeta de destino tiver qualquer unidade de Força Terrestre inimiga.

O Combate de Invasão (*Invasion Combat*) é executado de modo quase idêntico a uma Batalha Espacial (*Space Battle*), com a notável exceção que não se permitem retiradas ou rendições.

ANTES DO COMBATE (*BEFORE COMBAT*)

Antes que o atual Combate de Invasão comece, os jogadores devem resolver as ações de pré-combate tal como bombardeios planetários (*planetary bombardments*) e tiro PDF defensivo (*defensive PDF fire*).

Recebendo Cartas de Planeta (*Receiving Planet Cards*)

Toda vez que um jogador recebe uma Carta de Planeta, por dominar com sucesso um planeta neutro ou por invadir com sucesso um planeta inimigo, ele reivindica a Carta de Planeta correspondente e coloca-a **gasta** (***exhausted***) na sua área de jogo. A Carta de Planeta recentemente reivindicada é sempre recebida **gasta**, mesmo se o dono anterior ainda não tinha gastado essa carta.

Bombardeios (*Bombardments*)

Unidades de Dreadnought e Estrela da Morte (*War Sun*) no sistema ativado podem bombardear um planeta antes que o jogador empreenda o Combate de Invasão (exceção: uma unidade Estrela da Morte pode bombardear um planeta mesmo se nenhum Combate de Invasão estiver prestes a acontecer). Simplesmente role um dado de combate por cada Dreadnought, três por cada Estrela da Morte (*War Sun*) e remova uma Força Terrestre (*Ground Force*) inimiga igual ou maior do que o valor de combate da unidade de bombardeio.

Lembre-se que um Dreadnought **não pode bombardear** um planeta que contenha pelo menos um PDS inimigo devido à presença de um escudo planetário (*planetary shield*).

As Forças Terrestres destruídas pelo bombardeio são removidas imediatamente, não recebem tiro de resposta (*return fire*) e não participarão do próximo Combate de Invasão (*Invasion Combat*).

Tiro PDS (*PDS Fire*)

Depois que o jogador atacante terminar seu bombardeio, o jogador defensor por atirar um único tiro com cada unidade PDS no planeta disputado. O jogador defensor rola um dado por cada unidade PDS presente e por cada resultado igual ou maior do que o valor de combate da unidade PDS, uma Força Terrestre invasora é destruída. As unidades de Força Terrestre atacantes que foram destruídas por um PDS defensor não recebem tiro de resposta e não participarão do próximo Combate de Invasão.

A RODADA DE COMBATE DE INVASÃO (*THE INVASION COMBAT ROUND*)

Depois que qualquer bombardeio e fogo PDS defensivo tenham sido resolvidos, os jogadores seguem para o Combate de Invasão em si. Como uma Batalha Espacial, o Combate de Invasão é travado numa série de rodadas de combate consecutivas até que somente as Forças Terrestres de um jogador (ou de nenhum jogador) sobrem.

Para resolver uma rodada de Combate de Invasão, siga a Sequência de Combate de Invasão (*Invasion Combat Sequence*):

A Sequência de Combate de Invasão (*The Invasion Combat Sequence*)
1) Rolar dados de combate (*Roll combat dice*)
2) Vítimas (baixas) são removidas (*Casualties are removed*)

A sequência está descrita aqui em detalhes:

1) Rolar Dados de Combate (*Roll Combat Dice*)

Ambos os jogadores rolam um dado simultaneamente por cada unidade de Força Terrestre amigável no planeta. Por cada resultado igual ou maior do que o valor de combate da unidade de Força Terrestre, o jogador marca um "acerto". Os jogadores devem se lembrar do total de acertos com sucesso enquanto passam para a próxima etapa.

2) Remover Vítimas (*Remove Casualties*)

Agora cada jogador deve tirar uma quantidade de vítimas de unidade de Força Terrestre igual ao número de acertos

As Raças do TWILIGHT IMPERIUM


Universities of Jol Nar
(Universidade de Jol Nar)


The Naalu Collective
(O Coletivo Naalu)


The L1z1x Mindnet
(O L1z1x Midnet)


The Mentak Coalition
(A Coalisão Mentak)


The Barony of Letnev
(A Baronia dos Letnev)


The Xxcha Kingdom
(O Reino Xxcha)


The Yssaril Tribes
(As Tribos Yssaril)


The Emirates of Hacan
(Os Emirados de Hacan)


The Sardakk N'orr
(O Sardakk N'orr)


The Federation of Sol
(A Federação do Sol)

marcados pelo adversário na etapa 1. As vítimas são, como sempre, devolvidas a pilha de reforço do jogador.

Se, nesse momento, ambos os jogadores ainda tiverem unidades de Força Terrestre sobrando no planeta, então outra rodada de Combate de Invasão se inicia. Isso continua até que somente ou (ou nenhum) jogador tenha unidade de Força Terrestre sobrando no planeta.

Sucesso na Invasão? (*Invasion Success?*)

Se todas as Forças Terrestres defensoras foram destruídas e pelo menos uma Força Terrestre atacante sobreviveu à batalha, então a invasão teve sucesso. Todas as unidades PDS defensoras e qualquer Doca Espacial (*Space Dock*) no planeta são imediatamente destruídas. Então o jogador atacante reivindica a Carta de Planeta do dono anterior e coloca-a gasta na sua área de jogo.

Já que o combate é simultâneo, é possível que todas as Forças Terrestres, de ambos os lados, sejam destruídas. Se esse for o caso, o jogador defensor mantém o controle sobre o planeta e simplesmente coloca um dos seus Marcadores de Controle no planeta vago desocupado para indicar seu controle.



Outros Conceitos e Regras do Jogo

OS SISTEMAS (*THE SYSTEMS*)
Existem três tipos de sistemas no jogo TWILIGHT IMPERIUM



Sistemas Lar (*Home Systems*)
(Borda Interna Amarela)
Esses sistemas representam os sistemas iniciais de cada uma das 10 raças superiores. No começo do jogo, os jogadores aleatoriamente compra um desses sistemas para determinar com qual raça cada um irá jogar.

Sistemas Especiais (*Special Systems*)
(Borda Interna Vermelha)
Os Sistemas Especiais representam os três tipos únicos de terreno interestelar, regidos pelas regras a seguir:



CAMPO DE ASTEROIDE
(*ASTEROID FIELD*)
As naves de um jogador não podem se mover através de um Campo de Asteroide (*Asteroid Filed*) a menos que esse jogador tenha ganhado a tecnologia Defletor Antimatéria (*Anti-mass Deflector technology*). Se um jogador tiver a tecnologia requerida, ele pode mover suas naves **através** de um Campo de Asteroide, mas **não é possível nunca, em hipótese nenhuma, que uma nave termine seu movimento num Campo de Asteroide.** Um Campo de Asteroide não pode nunca ser ativado.

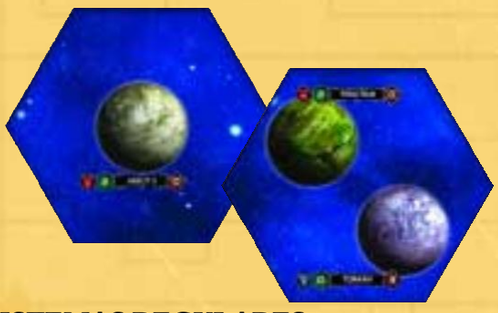


NEBULOSA (*NEBULA*)
Uma Nebulosa é regida pelas regras a seguir:

- Uma Frota se defendendo numa Nebulosa recebe +1 às suas rolagens de combate durante qualquer Batalha Espacial na Nebulosa.
- As naves não podem nunca se mover **através** de uma Nebulosa (mas as naves podem se mover **para uma** Nebulosa por normal ativação).
- Uma nave **saindo (partindo)** de uma Nebulosa sempre tem seu movimento reduzido em 1 (independente dos modificadores de tecnologia e das Cartas de Ação).



SUPERNOVA
Essas estrelas ígneas que estão morrendo são inacreditavelmente perigosas. Uma Supernova não pode nunca se ativada.



SISTEMAS REGULARES
(*REGULAR SYSTEMS*)
Os sistemas regulares são vazios, ou contêm de um a dois planetas (veja o menu de "Planetas do Twilight Imperium" para mais informações). Alguns sistemas regulares também contêm um fim com um Buraco de Minhoca (*Wormhole*) Alfa ou Beta. A maior parte da galáxia TI consiste de sistemas regulares e eles formam os campos de batalha e pontos de contenção das raças superiores.

Embora considerado um sistema regular, o sistema Mecatol Rex sempre forma o centro da galáxia e não é nunca distribuído aleatoriamente antes que a galáxia seja criada.





BURACOS DE MINHOCA (*WORMHOLES*)

No TI, os Buracos de Minhoca são anomalias espaciais que conectam áreas distantes do espaço. Um sistema contendo um fim de um Buraco de Minhoca é considerado **adjacente** (mesmo para os propósitos da ação de transferência) a um sistema contendo outro fim do mesmo tipo de Buraco de Minhoca (Alfa ou Beta).

Por exemplo, uma nave com um alcance de movimento de 1 pode se mover do sistema contando um Buraco de Minhoca Beta, diretamente para outro sistema contendo um Buraco de Minhoca Beta (lembre-se que todo movimento ainda é parte de uma Sequência de Ativação na qual as naves devem terminar seu movimento no sistema ativado).
Se somente um Buraco de Minhoca de um tipo estiver em jogo, então ele não tem nenhuma função e é ignorado.

LIMITAÇÕES DE UNIDADE (*UNIT LIMITATIONS*)

Exceto os Caças e as Forças Terrestres, os jogadores estão limitados ao número de unidades fornecido no jogo.
Se todas as unidades de um jogador de um tipo específico estiverem no tabuleiro, esse jogador não pode produzir unidades adicionais desse tipo até que uma dessas unidades seja destruída e seja devolvida a pilha de reforços do jogador.

Por exemplo: *Um jogador usou todos as suas 5 unidades Dreadnought em sua campanha contra os Letnev. Na última rodada, ele ficou incapaz de construir outra unidade Dreadnought, já que todas as 5 unidades de Dreadnought já estavam em jogo. Mas, durante uma Batalha Espacial, nessa rodada, o jogador perde um Dreadnought. O Dreadnought destruído é colocado de volta com seus reforços, permitindo ao jogador construir a unidade Dreadnought novamente (desde que ele tenha os recursos para pagar por ele e um Marcador de Comando em sua Reserva de Comando para ativar um sistema contendo uma Doca Espacial).*

Fugindo (Destruindo) com as Unidades (*Scuttling Units*)

A qualquer momento durante a Fase de Status, os jogadores têm permissão para fugir (destruir) qualquer uma de suas unidades no tabuleiro. As unidades destruídas são simplesmente devolvidas à pilha de reforços do jogador e ficam disponíveis para produção durante a próxima Fase de Ação.

OS MARCADORES SUPLEMENTARES DO CAÇAS E DAS FORÇAS TERRESTRES

(*THE FIGHTER AND GROUND FORCE SUPPLEMENT COUNTERS*)





Diferente de qualquer outro tipo de unidade, os jogadores têm permissão para construir mais unidades de Caças (*Fighters*) e de Forças Terrestres (*Ground Force*) além do que foi fornecido no jogo. Para construir essas unidades adicionais, os jogadores devem usar os Marcadores Suplementares de Caças e de Forças Terrestres. Esses marcadores são neutros, podem ser usados por qualquer jogador e são regidos pelas regras a seguir:

A presença de um Marcador Suplementar simplesmente significa que "existe uma unidade adicional desse tipo aqui!". Sempre deve haver pelo menos uma unidade de verdade (controlada pelo mesmo jogador) do tipo apropriado no mesmo sistema, ou no mesmo planeta, bem como um Marcador Suplementar.

Os jogadores podem, a qualquer momento, substituir qualquer quantidade de Forças Terrestres e/ou Caças num sistema/planeta por uma quantidade igual de Marcadores Suplementares de Forças Terrestres/Caças contanto que pelo menos uma unidade original permanece.
As unidades de verdade são colocadas de volta entre os reforços do jogador e os Marcadores Suplementares apropriados são pegos da área comum de jogo e colocados no tabuleiro no mesmo lugar.

Da mesma forma, os jogadores podem, a qualquer momento, substituir Marcadores Suplementares no tabuleiro por unidades de verdade vindas dos seus reforços (se possível). Os jogadores devem fazer isso quando querem dividir forças sem unidades de verdade suficientes presentes.

Por exemplo: No planeta contendo três unidades de Força Terrestre Xxcha, o jogador Xxcha pode substituir duas dessas unidades de Força Terrestre por dois Marcadores Suplementares de Força Terrestre (colocando as unidades de verdade de volta nos seus reforços e colocando os dois Marcadores Suplementares de Força Terrestres embaixo da unidade de verdade que sobrou). O planeta ainda possui três unidades de Força Terrestre e o jogador Xxcha pode escolher substituir os Marcadores Suplementares por unidades de verdade dos seus reforços a qualquer momento.



Os pontos que realmente interessam na galáxia do Twilight Imperium são seus planetas. Cada planeta está impresso com seu **valor de recurso (*resource value*), valor de influência (*influence value*)** e possivelmente uma **especialidade de tecnologia (*technology specialty*)**. Quando um jogador com sucesso invade um planeta (neutro ou inimigo), ele imediatamente reivindica a Carta de Planeta correspondente.
Os recursos representam o excesso econômico de um planeta, que pode ser usado pelo seu dono para comprar unidades e tecnologia.
A influência representa a população de um planeta, conhecimento básico e/ou importância política. A influência é usada para adquirir Marcadores de Comando, para jogar certas Cartas de Ação e para fornecer votos vitais no Conselho Galáctico.
As especialidades de tecnologia representam um certo conhecimento local ou um importante recurso natural numa área específica de ciência. Isso fornece ao dono do planeta um desconto de recursos em relação à compra de avanços daquele tipo de tecnologia.

Perceba que o jogador Xxcha não pôde substituir todas as três Forças Terrestres por Marcadores Suplementares, já que uma unidade de verdade sempre precisar estar junto com os Marcadores Suplementares do seu tipo.

Em sistemas com vários planetas, tenha cuidado, pois cada planeta com Marcadores Suplementares de Força Terrestre deve conter pelo menos uma unidade de verdade de Força Terrestre.

A Folha de Raça



A Folha de Raça fornece diversas informações úteis e é usada para organizar os Marcadores de Comando ativos de um jogador. Aqui temos uma breve explanação da Folha de Raça do jogador:

1 **Título e Símbolo da Raça (*Race Title and Symbol*)**
O símbolo e o título representam a raça.

2 **Unidades Iniciais e Habilidades Especiais (*Starting Units and Special Abilities*)**
As unidades/tecnologias iniciais e as habilidades especiais da raça.

3 **Tabelas de Fase e Sequência (*Phase and Sequence Tables*)**
Uma visão detalhada das fases e sequências importantes da rodada de jogo.

4 **Informações das Unidades (*Unit Data*)**
Um quadro detalhado com os custos, valores de combate, alcance de movimento e habilidades especiais de cada tipo de unidade.

5 **A Área de Distribuição de Estratégia (*The Strategy Allocation Area*)**
Os Marcadores de Comando que estão aqui podem ser gastos para executar as habilidades secundárias das cartas de Estratégia (e algumas outras funções especiais).

6 **A Reserva de Frota (*The Fleet Supply*)**
Os Marcadores de Comando aqui são virados para mostrar o lado "Frota" (*"Fleet"*), para que esses marcadores não se misturem com os outros Marcadores de Comando na Folha de Raça. O número de Marcadores de Comando aqui determina o tamanho permitido das frotas de um jogador.

7 **A Reserva de Comando (*The Command Pool*)**
Um jogador deve gastar Marcadores de Comando dessa área quando ativar sistemas no tabuleiro (quando realizar uma Ação Tática ou uma Ação de Transferência).

8 **A Área de Mercadorias de Comércio (*The Trade Goods Area*)**
Quando um jogador recebe um marcador de Mercadoria de Comércio, ele é colocado nessa área. Um jogador pode dar Mercadorias de Comércio para outros jogadores a qualquer momento, ou usar Mercadorias de Comércio como um substituto para gastar um recurso ou uma influência.

Só é realmente necessário para um jogador usar os Marcadores Suplementares se ele estiver prestes a ficar sem unidades de verdade na sua pilha de reforços. Em alguns exemplos, é possível que exista pouco espaço físico num certo planeta/sistema e então um jogador pode querer criar mais espaço ao substituir algumas unidades de Força Terrestre/Caças pelos Marcadores Suplementares.
Um jogador pode, durante a produção, produzir Marcadores Suplementares, mas somente se o sistema/planeta produtor tiver pelo menos uma unidade de verdade daquele tipo, depois que a produção esteja completa.
Conforme declarado, os Marcadores Suplementares são simplesmente unidades adicionais do tipo indicado e então sempre devem se comportar de acordo com todas as mesmas regras de uma unidade de verdade. Em outras palavras, os Marcadores Suplementares Caças devem ter capacidade suficiente em Transportador (*Carrier*), Doca Espacial (*Space Dock*) ou Estrela da Morte (*War Sun*) para poderem existir.
Os Marcadores Suplementares de Força Terrestre devem ser transportados por um Transportador (*Carrier*) para se mover para outro planeta, etc.

Perceba que quando os Marcadores Suplementares são transportados por um Transportador ou Estrela da Morte, pelo menos uma unidade de verdade desse tipo deve também ser transportado pelo mesmo Transportador/ Estrela da Morte.

Se um Marcador Suplementar estiver num sistema/planeta sem uma unidade de verdade do seu tipo, então esse Marcador Suplementar é imediatamente removido.

Um modo fácil de administrar seus Marcadores Suplementares é sempre colocá-los **embaixo** de uma unidade de verdade do seu tipo na área. Enquanto um Marcador Suplementar estiver embaixo de uma unidade de verdade do seu tipo, ele sempre se adequará às regras.

OS MARCADORES DE COMANDO (*THE COMMAND COUNTERS*)



No começo do jogo, cada um dos jogadores tem um total de 16 Marcadores de Comando. Durante o jogo, esses marcadores estarão na Folha de Raça do jogador ou nos seus reforços.

Toda vez que um jogador recebe um Marcador de Comando dos seus reforços, ele deve imediatamente colocá-lo na sua Folha de Raça em uma das três áreas a seguir:

- **A Área de Distribuição de Estratégia (*The Strategy Allocation Area*)**
- **A Área de Reserva de Frota (*The Fleet Supply Area*)**
- **A Área de Reserva de Comando (*The Command Pool Área*)**

Essas três áreas representam três áreas vitais distintas na administração da sua raça. Assim que um jogador colocar um Marcador de Comando em uma dessas áreas, ele não pode movê-lo para uma área diferente até a próxima Fase de Status (*Status Phase*). Onde colocar e como gastar Marcadores de Comando está entre as decisões mais importantes que um jogador terá que fazer durante o jogo.
Quando um jogador gasta um Marcador de Comando, ou usa um Marcador de Comando para ativar um sistema, ele deve remover o marcador da área apropriada de sua Folha de Raça e devolvê-la aos seus reforços.

Os efeitos e as regras para cada um das três áreas estão descritos a seguir:

A ÁREA DE RESERVA DE FROTA (*THE FLEET SUPPLY AREA*)

O número de Marcadores de Comando na área de Reserva de Frota de um jogador dita o número máximo de naves (**não incluindo Caças**) que um jogador pode ter num dado sistema no tabuleiro. um jogador não pode nunca mover unidades, construir unidades ou adquirir unidades em qualquer sistema de modo que o número de naves (novamente, excluindo os Caças) exceda o número de Marcadores de Comando na sua área de Reserva de Frota. Se, por qualquer razão, o número de naves num sistema iria exceder o número de Marcadores de Comando na Reserva de Frota de um jogador, então o dono dessas naves deve imediatamente remover as naves do sistema (colocando-as de volta com seus reforços) até que o número de naves esteja de novo adequado com o número de Marcadores de Comando em sua área de Reserva de Frota.

Quando um jogador coloca um Marcador de Comando na sua área de Reserva de Frota, ele é colocado com o lado "Frota" (*"Fleet"*) voltado para cima, para indicar que ele faz parte da área de Reserva de Frota. Dessa forma, os outros jogadores podem facilmente identificar seu limite de frota e isso ajuda a impede que seus marcadores de misturarem com os Marcadores de Comando nas duas outras áreas.

Enquanto um jogador aumenta o número de Marcadores de Comando na sua área de Reserva de Frota, ele também pode aumentar o tamanho de suas frotas no tabuleiro.
É importante perceber que um jogador pode ter **qualquer número de frotas ativas no tabuleiro**, desde que cada frota contenha um número de naves que seja igual, ou menor, do que o limite de Reserva de Frota do seu dono.
Conforme declarado, as unidades de Caças (*Fighters*) não contam para o limite de Reserva de Frota. Um jogador pode assim ter **qualquer número** de unidades de Caças num dado sistema, contanto que ele tenha capacidade de suportá-los (veja a unidade Caça na página 29).

A ÁREA DE RESERVA DE COMANDO (*THE COMMAND POOL AREA*)

Depois que um jogador decide realizar uma Ação Tática ou Ação de Transferência durante a Fase de Ação, ele deve pegar um Marcador de Comando disponível da sua Reserva de Comando para ativar um sistema no tabuleiro. Se um jogador não tiver nenhum Marcador de Comando sobrando na sua Reserva de Comando, então ele não será capaz de realizar Ações Táticas ou de Transferência. Em outras palavras, o número de Marcadores de Comando na Reserva de Comando dita a quantidade de atividade que ele pode iniciar no tabuleiro.

A ÁREA DE DISTRIBUIÇÃO DE ESTRATÉGIA (*THE STRATEGY ALLOCATION AREA*)

Geralmente, os Marcadores de Comando na Área de Distribuição de Estratégia são gastos para executar as Habilidades Secundárias das Cartas de Estratégia. Algumas raças têm habilidades especiais e algumas Cartas de Ação requerem que os jogadores gastem Marcadores de Comando da sua área de Distribuição de Estratégia para causar outros efeitos.

GASTANTO RECURSOS E INFLUÊNCIA (*SPENDING RESOURCES AND INFLUENCE*)

Durante o jogo TI, você precisará gastar recursos e influência em diferentes propósitos. Tanto os recursos quanto a influência são fornecidos pelos planetas que você controla e você usará suas correspondentes Cartas de Planeta para manter em ordem seus gastos.



Gastando Planetas (*Exhausting Planets*)

Toda vez que você quiser gastar influência ou recursos, você deve **gastar** uma de suas Cartas de Planeta, virando-a para que fique com a face para baixo. Isso lhe fornece os recursos **ou** influência daquele planeta. Cada Carta de Planeta (e os próprios planetas no tabuleiro) mostram a informação específica de quantos recursos e quanta influência se ganha ao gastar aquele planeta específico (veja o diagrama acima). Uma carta de Planeta com a face para baixo não pode ser gasta de novo até que seja recuperada durante a Fase de Status (ou por outro efeito). Quando uma carta é recuperada, ela é simplesmente virada para que fique com a face para cima.

Quando você gasta um planeta para obter seus recursos ou influência, então esse planeta lhe fornece **todos** os seus recursos ou influência. Você não pode usar os recursos ou influência de um planeta de modo parcial, você também não pode guardar uma parte para usar depois.



Exemplo do Gasto de Recursos e Produção



O jogador N'orr acabou de ativar um sistema contendo uma de suas Docas Espaciais (*Space Docks*). Como se está na etapa final da Sequência de Ativação, então agora ele quer produzir unidades no sistema.

O jogador N'orr pega 1 Transportador (*Carrier*), 1 Destroyer e 1 Cruzador (*Cruiser*) dos seus reforços. De acordo com sua Folha de Raça, o jogador N'orr percebe que o custo para essas três unidades são os seguintes:

1 Transportador (*Carrier*)	**3 Recursos**
1 Destroyer	**2 Recursos**
1 Cruzador (*Cruiser*)	**1 Recurso**
Total	**= 6 Recursos**

O planeta pode produzir até 5 unidades, então a capacidade de produção do planeta não é um problema. Mas, para pagar pelas três unidades, o jogador N'orr deve gastar 6 recursos. Como ele não tem nenhuma Mercadoria de Comércio na sua Folha de Raça, o jogador N'orr pega três de suas Cartas de Planeta, com um valor combinado de recursos de 6 e gasta essas cartas de planeta (virando-as para que fiquem com a face para baixo) para pagar pelas três unidades que deseja comprar.

Depois de pagar pela produção, o jogador N'orr pega as três unidades e coloca-as no sistema ativado. Já que o sistema ativado já possui uma unidade Transportador (*Carrier*), agora ele tem uma frota de 4 unidades (lembre-se que os Caças não contam em relação ao Tamanho da Frota) no sistema. Já que o jogador N'orr tem 4 marcadores de comando na sua Reserva de Frota, a Frota não está violando o limite de Frota do jogador N'orr.

Perceba que quando gastar um planeta, ele lhe fornecerá seu valor em recurso ***ou*** seu valor em influência, mas não ambos. Antes de gastar um planeta, você deve anunciar se está gastando por causa dos seus recursos ou pela influência (na maioria dos casos, percebe-se facilmente para qual propósito você está gastando um planeta).

Pagando os Custos (*Paying Costs*)
Toda vez que um jogador deseja gastar recursos ou influência, ele simplesmente anuncia a quantidade total de recursos/influência que deseja gastar e depois gasta uma quantidade de Cartas de Planeta com essa quantia combinada de recursos ou influência (ou com uma quantia maior).
Em outras palavras, quando um jogador está produzindo unidades numa Doca Espacial durante a etapa de Produção da Sequência de Ativação, ele pode simplesmente anunciar quantos recursos vai gastar no total.

Depois ele gasta o número apropriado de planetas e coloca as unidades produzidas no tabuleiro (veja as regras para produzir unidades na unidade de Doca Espacial na página 26). Isso significa que você não está produzindo (e gastando recursos em) uma única unidade de cada vez, mas está comprando a produção com uma soma maior (global). O mesmo vale para gastar influência.

Qualquer recurso ou influência fornecido que sobrar de uma Carta de Planeta gasta fica perdido.

Nota Especial: Você não tem que gastar uma Carta de Planeta específica para pagar pelo custo de produção daquele exato planeta; quaisquer recursos pagarão.

As Cartas de Ação



Durante o jogo, os jogadores terão posse de Cartas de Ação (*Action Cards*). As Cartas de Ação devem ser mantidas escondidas dos demais jogadores.

Uma Carta de Ação só pode ser usada numa circunstância específica (ou fase) impressa em cada carta.

Um jogador não pode nunca ter mais do que 7 Cartas de Ação ao mesmo tempo. Se, depois de receber cartas adicionais, um jogador tiver mais do que 7 Cartas de Ação na sua mão, então ele deve imediatamente escolher e descartar cartas até que tenha 7. Se um jogador com 7 cartas estiver prestes a comprar cartas adicionais, ele deve comprar e descartar uma Carta de Ação de cada vez.

Um jogador não pode nunca jogar duas Cartas de Ação idênticas para uma mesma situação e/ou numa mesma entidade durante uma rodada. Por exemplo: Um jogador não pode jogar duas Cartas de Ação "Flank Speed" (*"Velocidade Flanco"*) na mesma frota numa rodada. Mas o jogador pode jogar uma "Flank Speed" em duas frotas **diferentes** na mesma rodada.

Como Jogar uma Carta de Ação (*How to Play an Action Card*)

Se o jogador deseja jogar uma Carta de Ação, ele deve **anunciar publicamente** que deseja jogar uma Carta de Ação. Então os outros jogadores, nesse momento, também podem anunciar que desejam jogar uma Carta de Ação. Depois que todos os jogadores tenham tido a oportunidade de anunciar que vão jogar carta de Ação, então todas as Cartas de Ação são reveladas e resolvidas na ordem do jogo.

Se as Cartas de Ação estão prestes a serem jogadas num momento em que os jogadores não têm Cartas de Estratégia, então resolva essas Cartas de Ação no sentido horário começando pelo Orador (*Speaker*)

A Carta de Ação Sabotagem (*The Sabotage Action Card*)

Um jogador **não tem que anunciar** na hora de jogar uma carta de Sabotagem. A carta de Sabotagem é simplesmente jogada imediatamente depois que uma Carta de Ação tenha sido revelada, cancelando seu efeito. Depois disso, ambas as cartas são descartadas.

"Jogue como uma Ação" (*"Play as an Action"*)

Em algumas Cartas de Ação está escrito "Jogue: Como uma ação" (*"Play: As an action"*). Essa Carta de Ação deve ser jogada pelo seu dono durante a Fase de Ação **em vez de realizar uma ação normal**.

As Cartas Políticas e o Conselho Galáctico (*The Political Cards and the Galactic Council*)



Quando um jogador que controla a Carta de Estratégia Política executa sua Ação Estratégica, uma Carta Política deve ser comprada e o Conselho Galáctico (*Galactic Council*) se reúne para debater e votar algo da sua agenda.

A Agenda Política (*The Political Agenda*)

Toda Carta Política contém uma **agenda** que requer uma votação no Conselho Galáctico (ou seja, os jogadores). Como primeira etapa da reunião do Conselho Galáctico, o jogador ativo lê em voz alta a Carta Política comprada e deixa claro que tipo de voto está para acontecer. Existem dois tipos de votos de agenda:

Votos para "Eleger" (*"Elect" Votes*)

Quando uma agenda política pede que o Conselho Galáctico **eleja** algo ou alguém, cada jogador pode escolher quem ou o que será escolhido (ou seja, eleito) quando fizer seu voto. O voto daquele jogador agora é atribuído àquela matéria. A matéria com o **maior número** (não necessariamente a maioria) dos votos é considerado **eleito** (***elected***). Depois disso, siga as instruções da Carta Política.

Votos "A Favor ou Contra" (*"For or Against" Votes*)

A maioria das agendas pedirão que o Conselho Galáctico vote ***a favor ou contra*** uma certa agenda. Nesse tipo de voto, os jogadores indicam "a favor" ou "contra" quando fizerem seu voto. A maioria de todos os votos decidirá o resultado.

Leis (*Laws*)

Algumas agendas são "Leis" (*"Laws"*). As leis representam as mudanças permanentes nas regras e/ou fluxo do jogo. Quando uma Lei é votada "a favor" (*"for"*), primeiro organize os efeitos para um resultado "a favor" e depois coloque a Carta Política com a face para cima na área comum de jogo. Os efeitos dessa carta agora são **permanentes**. Se for votado "contra" (*"against"*), resolva qualquer efeito que um resultado "contra" possa ter e depois descarte a carta.

Embora o conselho possa ter adotado uma Lei anteriormente no jogo, o equilíbrio de poder pode mais a frente ser mudado e Leis antigas rapidamente se tornam impopulares. Se isso acontecer, como o conselho pode contrariar a Lei antiga?

Entre as Cartas de Política, existem certas agendas que permitem que Leis antigas sejam reavaliadas ou descartadas.

Perceba que essas cartas são poucas e a maioria das Leis definidas estão no jogo para ficar, então tenha cuidado em como você vota.

Votando no Conselho Galáctico (*Voting in the Galactic Council*)

Depois que o jogador ativo tiver lido a agenda em voz alta, o Conselho Galáctico deve resolver a agenda do modo a seguir:

1) Os jogadores primeiro debatem, ameaçam, atraem ou convencem os outros a votar a seu favor. Os Marcadores de Mercadorias de Comércio podem ser usados como "subornos", mas nenhuma promessa ou acordo no TI é selado (mesmo depois de receber um suborno ou pagamento).

Regras e Cartas (*Rules and Cards*)

Se o efeito de um carta parece contradizer as regras do jogo, então o texto da carta está sempre correto.

2) Então os jogadores votam na agenda. A votação é feita no sentido horário um jogador de cada vez, começando pelo jogador à esquerda do Orador (*Speaker*) (assim o Orador será sempre o último a votar). Quando votar, um jogador tem tantos votos quanto o **valor total de influência de todos os seus planetas não gastos** (e um mínimo de 1 voto). *Por exemplo: O jogador Letnev controla cinco planetas, mas gastou três desses planetas. Seus dois planetas não gastos que sobraram tem valores de influência de "2" e de "1". Então o jogador Letnev tem um total de 3 votos durante o Conselho Galáctico*.

Quando votar, um jogador deve usar todos seus votos ou nenhum. Os votos não podem ser divididos. Votar não faz com que suas Cartas de Planeta se gastem.

Os marcadores de Mercadoria de Comércio não podem ser usados para ganhar votos adicionais.

O Conselho Galáctico deve ser divertido, trata-se de um engajamento, um momento os jogadores forjam alianças, usam sua coragem política e agem como sua raça. Já que poderosas agendas são apresentadas ao conselho, os jogadores mais fracos procurar ferir vizinhos poderosos politicamente através da representação de Leis que prejudicam ou outras agendas.

Abstenção e Votações Empatadas (Abstaining and Tie Votes)

Um jogador sempre pode escolher abster-se de votar durante qualquer legenda. Se fizer isso, seus votos simplesmente não são contados para os propósitos de resolver a agenda (incluindo para determinar a maioria). Se houver um empate, mesmo num empate de "0" (no qual todos os jogadores se abstiveram), o jogador que estiver com a Ficha de Orador (*Speaker Token*) desempata.



AVANÇOS DE TECNOLOGIA (*TECHNOLOGY ADVANCES*)



Antes que o jogo comece, cada jogador recebe um deck idêntico de 24 avanços de Tecnologia e cada jogador começa o jogo com poucos avanços "de Tecnologia Inicial". Quando um jogador tiver adquirido com sucesso (ou recebido no começo do jogo) um avanço de Tecnologia, ele pega a respectiva Carta de Tecnologia e coloca-a com a face para cima a sua frente na sua área de jogo. Dessa forma, os jogadores acumularão lentamente Cartas de Tecnologia, cada uma fornecendo um vantagem útil descrita na própria carta.

Por exemplo: *Depois de adquirir a tecnologia "Deep Space Cannon" ("Canhão de Profundidade Espacial"), as unidades PDS de um jogador podem atirar em sistemas adjacentes, além do seu próprio sistema.*

As Cartas de Tecnologia normalmente são adquiridas durante a resolução da Carta de Estratégia de Tecnologia, mas também pode ser adquirida por certas Cartas de Ação e Política.

Os jogadores não podem dar avanços de Tecnologia para outros jogadores.

Existem quatro diferentes áreas de tecnologia, para cada uma foi atribuída a cor a seguir:

Tecnologia de Guerra (*Warfare Techonology*) = Vermelha
Biotecnologia (*Biotechnology*) = Verde
Tecnologia de Propulsão (*Propulsion Techonolgy*) = Azul
Tecnologia Geral (*General Technology*) = Amarela

Adquirindo um Avanço de Tecnologia (*Acquiring a Technology Advance*)

De um modo geral, os avanços de Tecnologia são adquiridos quando a Carta de Estratégia de Tecnologia é executada durante a Fase de Ação.

O jogador ativo recebe um avanço de Tecnologia de graça e os outros jogadores podem pagar 8 recursos para adquirir um avanço de Tecnologia.

A maioria dos avanços de Tecnologia (mas não todos) possuem **tecnologias como pré-requisito**. Antes que um avanço de Tecnologia possa ser adquirido, um jogador já deve ter obtido todos os pré-requisitos tecnológicos impressos na carta.

Por exemplo: *O avanço "Micro Tecnologia" requer que um jogador já tenha o avanço de Tecnologia "Stasis Capsules" ("Cápsulas Stasis") ou "Sarween Tools" ("Ferramentas Sarween"). Se o jogador não tiver nenhum desses pré-requisitos de tecnologias na sua área de jogo, então ele não tem permissão para adquirir o avanço "Micro Tecnologia".*

Um jogador não tem permissão para adquirir uma tecnologia (seja por Cartas de Ação ou não) se ele não tiver os pré-requisitos das tecnologias com a face para cima na sua área de jogo.
Você encontrará um útil diagrama de "Árvore de Tecnologia" nas páginas 42-43 dessas regras e você também encontrará esse diagrama disponível para download em www.fantsyflightgames.com.

Especialidades de Tecnologia Planetária (*Planetary Technology Specialties*)



Especialidade de tecnologia

Alguns planetas tem uma **especialidade de tecnologia (*technology specialty*)** (um símbolo de tecnologia impresso no próprio planeta e na Carta de Planeta). As especialidades de tecnologia representam um certo conhecimento local ou um recurso natural importante para um específica área da ciência. A presença de uma especialidade de tecnologia dá ao dono do planeta a habilidade de comprar uma Carta de Tecnologia (do tipo específico: vermelha, verde ou azul) por 1 a menos do que seu custo normal quando executar a habilidade secundária da Carta de Estratégia de Tecnologia. Se um jogador controla vários planetas com especialidades de tecnologia da mesma cor/tipo, o custo para adquirir esse tipo de tecnologia é diminuído em 1 por cada planeta.

Exemplo: *Se um jogador controla três planetas com a especialidade de tecnologia verde (Biotecnologia), ele pode diminuir três no custo para comprar Cartas de Tecnologia verde.*

Os descontos da especialidade de tecnologia não se aplicam se a(s) Carta(s) do Planeta que está contribuindo estiver gasta. (Não é necessário gastar um planeta com a especialidade de tecnologia para receber o desconto, nem é necessário gastar esse planeta específico para comprar o avanço de Tecnologia).

CONTRATOS DE COMÉRCIO E ACORDO DE COMÉRCIO (*TRADE CONTRACTS AND TRADE AGREEMENTS*)



No TI, o comércio é um importante meio para que os jogadores ganhem recursos adicionais e influência. O comércio pode ser usado como uma importante vantagem política contra jogadores hostis ou para ajudar a selar uma importante aliança.

No começo do jogo, a cada raça é fornecido duas Cartas de Comércio, cada uma com um valor numérico de comércio impresso no lado "acordo de comércio" (*"trade agreement"*) da carta (você pode perceber que algumas raças têm Cartas de Comércio de diferentes valores de comércio). No começo do jogo, os jogadores devem colocar essas cartas com o lado "Contrato de Comércio" (*"Trade Contract"*) virado para cima na sua área de jogo. Esse lado não tem nenhum valor de comércio, enquanto os jogadores não têm nenhum valor das suas próprias Cartas de Comércio.

Abertura de Acordos Comerciais (*Opening Trade Agreements*)

Quando a habilidade primária da Carta de Estratégia de Comércio está sendo resolvida durante a Fase de Ação, o jogador ativo pode permitir que os jogadores (incluindo ele próprio) forjem **acordos de comércio (*trade agreements*)**
Um acordo de comércio se inicia entre dois jogadores que concordam em comercializar um com o outro. Depois de concordarem com o comércio, cada um dos dois jogadores deve dar ao parceiro **uma** de suas próprias cartas de Comércio. Ao receber a Carta de Comércio de outro jogador, um jogador deve colocá-la diante de si com o lado **acordo de comércio** (***trade agreement***) voltado para cima.
Somente uma Carta de Comércio para cada jogador pode ser trocada, não mais que uma.

Definição de um Sistema "Vazio" (*Definition of an "Empty" System*)

As regras e cartas do TI às vezes vão se referir a um sistema "vazio". Um sistema vazio é um sistema **completamente livre de unidades**, incluindo unidades pertencentes ao jogador ativo. Em outras palavras, um sistema vazio é um sistema que está livre de naves, unidades de Força Terrestres, PDS ou Docas Espaciais. Mas o sistema pode conter planetas, Marcadores de Controle e Marcadores de Comando. Sistemas Especiais não são considerados sistemas vazios.

Já que cada raça tem apenas duas Cartas de Comércio, cada jogador só pode ter dois acordos de comércio ativos de uma só vez.

Antes que um acordo de comércio possa ser completado, o acordo primeiro deve ser aprovado pelo jogador ativo. Se aprovado (e isso pode gerar alguns subornos para o jogador ativo), os jogadores podem trocar cartas de Comércio.

Os dois jogadores só podem fazer um acordo de comércio um com o outro. Assim, para um jogador utilizar suas duas Cartas de Comércio, ele deve fazer acordos com dois adversários diferentes. Se possível, um jogador pode iniciar ambos os seus acordos de comércio durante a mesma execução da Carta de Estratégia de Tecnologia.
É importante perceber que já que cada jogador só tem duas Cartas de Comércio, ele não pode fazer mais do que dois acordos de comércio.

Recebendo Mercadorias de Comércio (*Receiving Trade Goods*)

Quando executar a habilidade primária da Carta de Estratégia de Comércio, o primeiro jogador recebe Mercadorias de Comércio pelos seus Acordos de Comércio (*e* 3 mercadorias de comércio extras).

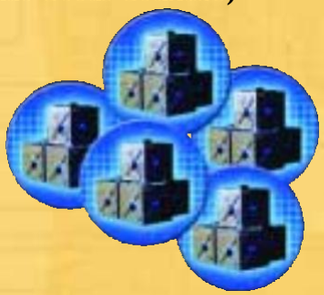
Depois que o jogador ativo tiver completado a habilidade primária, os outros jogadores, no sentido horário a partir do jogador ativo, podem executar a habilidade secundária da Carta de Estratégia de Comércio para receber Mercadorias de Comércio pelos seus acordos de comércio.

Perceba que os jogadores **não** tem permissão para receber rendimento de comércio dos acordos de comércio formados durante a mesma ação. Não é possível que um jogador faça um acordo de comércio durante a habilidade primária de uma Carta de Estratégia de Comércio e então imediatamente receba rendimento de comércio por causa do novo acordo de comércio ao executar a habilidade secundária.

Um jogador recebe Mercadorias de Comércio simplesmente contando o **valor de comércio (*trade value*)** total de quaisquer acordos de comércio em sua área de jogo. Depois o jogador pega esse número de Mercadorias de Comércio da área comum de jogo e coloca essas mercadorias na área de Mercadorias de Comércio na sua Folha de Raça.

Por exemplo: *O Xxcha atualmente tem um acordo de comércio ativo com o jogador Jol Nar (conforme ilustrado no diagrama "Área do Jogador" na página 9). Depois que o jogador ativo terminou a habilidade primária da Carta de Estratégia de Comércio, o Xxcha gasta um Marcador de Comando da sua área de Distribuição de Estratégia para executar a habilidade secundária da Carta de Estratégia de Comércio. O acordo de comércio de Jol Nar tem um valor de comércio de "3".*
O jogador Xxcha pega três marcadores de Mercadorias de Comércio da área comum de jogo e coloca-os na área de Mercadorias de Comércio na sua Folha de Raça.

OS Marcadores de Mercadorias de Comércio (*The Trade Goods Counters*)



Os jogadores podem gastar os marcadores de Mercadoria de Comércio da sua área de Mercadorias de Comércio ***como um substituto para gastar um recurso ou uma influência***. Dessa forma, o jogador pode pagar por uma unidade Dreadnought ao gastar 5 Mercadorias de Comércio de sua área de Mercadorias de Comércio, **ou** gastando Cartas de Planeta por 3 recursos e pagando os 2 recursos restantes com Mercadorias de Comércio (ou qualquer combinação).

Quando um jogador gasta uma Mercadoria de Comércio, ele simplesmente move-a de sua área de Mercadorias de Comércio para a área comum de jogo.

Os jogadores têm permissão para dar a outros jogadores Mercadorias de Comércio da sua Folha de Raça a qualquer momento. Isso faz dos marcadores de Mercadorias de Comércio uma moeda flexível com a qual se pode subornar ou ajudar outros jogadores economicamente.

Ficando sem Mercadorias de Comércio (*Running out of Trade Goods*)

Existem exatamente 40 Mercadorias de Comércio no jogo, se a reserva de Comércio na área comum de jogo ficar vazia, então **os jogadores não podem receber Mercadorias de Comércio adicionais** até que um jogador gaste algumas mercadorias e devolva-as para a área comum de jogo.

Já que existe um limite do total de Mercadorias de Comércio, é importante que um jogador as adquira para executar a habilidade secundária da Carta de Estratégia de Comércio, que é sempre realizada no sentido horário a partir do jogador ativo.

Rompendo Acordos de Comércio (*Breaking Trade Agreements*)

Qualquer jogador envolvido num acordo de comércio pode unilateralmente romper o acordo durante a Fase de Status. Para fazer isso, tal jogador simplesmente anuncia que ele está encerrando o acordo e imediatamente devolve a Carta de Comércio ao seu dono e recupera sua própria Carta de Comércio do antigo parceiro de comércio. As próprias Cartas de Comércio de um jogador sempre são devolvidas com o lado "Contrato de Comércio" (*"Trade Contract"*) voltado para cima, jê que não fornecem nenhum valor de comércio ao seu dono. Não é possível que um jogador automaticamente quebre um acordo de comércio com a raça Hacan, por causa da habilidade especial dos Hacan.

Se dois jogadores que têm comércio se envolvem numa guerra aberta um contra o outro (onde um jogador inicia uma **Batalha Espacial** ou um **Combate de Invasão** contra o outro), o acordo de comércio entre os dois jogadores é automaticamente rompido (e as Cartas de Comércio são devolvidas aos seus donos). Os dois jogadores podem depois fazer outro acordo de comércio, mas esse novo acordo será novamente rompido se outra Batalha Espacial ou Combate de Invasão ocorrer entre eles. Os acordos de comércio com o jogador Hacan **são** rompidos no caso de uma guerra aberta entre o Hacan e seu parceiro de comércio.

Perceba que somente **Batalhas Espaciais** e **Combate de Invasão** romperão automaticamente um acordo de comércio entre dois jogadores. Jogar Cartas de Ação ou levar tiros com um PDS, etc, não causam rompimento automático.
Invadir um planeta que contenha somente um Marcador de Controle inimigo ainda é considerado Combate de Invasão para os propósitos de cancelamento de acordos de comércio.

O PODER DA GUILDA DOS COMERCIANTES (*THE POWER OF THE MERCHANTS GUILD*)

Quando executar a habilidade primária da Estratégia de Comércio, o jogador ativo pode escolher exercer seu controle da guilda dos Comerciantes de forma destrutiva, mesmo que seja facilitando a riqueza de outras raças.

Conforme descrito na opção "b" da Carta de Estratégia, o jogador ativo, em vez de receber Mercadorias de Comércio e abrir negociações de comércio, ele pode escolher **cancelar cada acordo de comércio em jogo**.

Se o jogador ativo escolher essa opção, todas as Cartas de Comércio (incluindo aquelas do jogador ativo e do Hacan) são devolvidas aos seus donos.

AS CARTAS DE OBJETIVO (*THE OBJECTIVE CARDS*)



As Cartas de Objetivo representam o modo primário para que os jogadores recebam pontos de vitória. Cada Carta de Objetivo (tanto Secreto como Público) contém um requisito e uma recompensa em pontos de vitória por alcançar aquele requisito. As Cartas de Objetivo Público são lentamente reveladas conforme a Carta de Estratégia Imperial é resolvida durante a Fase de Ação.

Durante a primeira etapa da Fase de Status, os jogadores podem se qualificar para os requisitos de uma Carta revelada de Objetivo Público para que possam receber os correspondentes pontos de vitória. Perceba que um jogador não pode ganhar pontos de vitória de uma Carta de Objetivo Público que ainda não foi revelada.

Algumas Cartas de Objetivo declaram "Agora eu..." (*"Now I..."*). Essa carta requer que o jogador de fato cumpra o requerimento **durante a primeira etapa da Fase de Status**. Por exemplo, uma Carta de Objetivo diz "Eu agora gasto 20 Recursos (2 pontos de vitória)" (*"I now spend 20 Resources"*). Para que um jogador receba esses dois pontos de vitória, ele deve ter Mercadorias de Comércio suficientes e planetas não gastos para gastar 20 recursos durante a primeira etapa da Fase de Status.

Um jogador só pode receber pontos de vitória de uma Carta de Objetivo revelada uma única vez por jogo. Depois de receber os pontos de vitória de uma Carta de Objetivo, um jogador deve, como lembrete, colocar um de seus Marcadores de Controle na carta.

A CARTA DE OBJETIVO SECRETO (*THE SECRET OBJECTIVE CARD*)

No começo do jogo, cada jogador recebe uma Carta de Objetivo Secreto. Um jogador **não tem permissão** para mostrar para os outros jogadores sua Carta de Objetivo Secreto até que ele seja capaz de alcançar os objetivos dessa carta durante a primeira etapa da Fase de Status. Um jogador que revela sua Carta de Objetivo Secreto sem ter alcançado seus requisitos **perde sua Carta de Objetivo Secreto**, que é colocada de volta à caixa. Tal jogador não será mais capaz de receber os pontos de vitória de um Objetivo Secreto durante o jogo.

Durante a Fase de Status, um jogador pode se qualificar para **uma** Carta de Objetivo Público e/ou sua Carta de Objetivo Secreto. Um jogador não pode se qualificar para mais do que uma Carta de Objetivo Publico em uma única rodada.

Regras para as Unidades

A seguir estão as características e regras em detalhes dos 9 tipos diferentes de unidades do Twilight Imperium que os jogadores têm a sua disposição.

A DOCA ESPACIAL (*THE SPACE DOCK*)



Unidades Disponíveis: 3
Custo: 4

A unidade de Doca Espacial (*Space Dock*) representa um complexo militar industrial, estaleiro (*shipyard*) e estação de recrutamento (*recruiting station*) numa órbita próxima de um específico planeta. Para construir unidades (outras que não sejam a Doca Espacial) num certo sistema ou num planeta específico, uma Doca Espacial deve estar presente lá.

CONTRUINDO UMA NOVA DOCA ESPACIAL (*BUILDING A NEW SPACE DOCK*)

Para construir uma nova Doca Espacial num planeta, os seguintes requisitos devem ser alcançados:

1) O sistema (que contém o planeta no qual você quer construir a Doca Espacial) acabou de ser ativado e se está atualmente na etapa de "Produção" (*"Production" step*) da Sequência de Ativação ou da Sequência de Transferência.

2) O jogador ativo deve ter controlado o planeta pela **rodada atual inteira**. Assim, não é possível construir uma Doca Espacial num planeta que acabou de ser adquirido durante a rodada atual.

3) O planeta não pode já conter uma Doca Espacial (só se permite uma Doca Espacial por planeta).

4) O sistema não pode conter qualquer nave inimiga.

Se esses requisitos forem alcançados, o jogador ativo pode pegar uma Doca Espacial disponível dos seus reforços, gastar 4 recursos e colocar a Doca Espacial no planeta escolhido. Na próxima rodada, a Doca Espacial pode começar a produzir unidades para seu dono. É importante lembrar que uma Doca Espacial está ligada a um **planeta** específico e não é considerada como se estivesse "no espaço" e dessa forma não participa da Batalha Espacial (*Space Battle*), nem pode ser atacada diretamente por naves inimigas.

Construindo Unidades numa Doca Espacial (*Building Units at a Space Dock*)

Para produzir novas unidades (outras que não sejam uma nova Doca Espacial), os jogadores devem ativar (através de uma Ação Tática ou de Transferência) um sistema que contenha pelo menos uma Doca Espacial amigável. Como última etapa na resolução da ativação do sistema, o jogador ativo pode gastar recursos para construir unidades na Doca Espacial, de acordo com as regras a seguir:

- Uma Doca Espacial só pode construir um número de unidades (independente do tipo) **igual ao valor de recurso de seu planeta mais dois**. Isso significa que uma Doca Espacial localizada num planeta com um valor de recursos de 3, pode produzir até 5 unidades diferentes (3 pelo valor de recursos do planeta, mais 2 pela própria Doca Espacial). Essa restrição é para o *número* de unidades, independente do seu custo de recursos total. Assim, no caso desse planeta com um limite de produção de 5, é possível produzir 5 Dreadnoughts ou 5 Caças (*Fighters*) (ou qualquer combinação dessas e de outras unidades).
- Novas espaçonaves (Caças, Cruzadores, Transportadores, Destroyers, Dreadnoughts e Estrelas da Morte), quando construídas são colocadas diretamente (e sempre existente) no **espaço**. Cada sistema representa uma área de espaço. Diferente das Forças Terrestres (*Ground Forces*), PDS e da própria Doca Espacial, as espaçonaves não podem nunca ser consideradas estar num planeta, ou ligada a um planeta ou afiliada a um planeta do seu sistema atual.
- As unidades de Força Terrestre e de PDS são sempre construídas e colocadas no planeta contendo a Doca Espacial.
  As unidades de Força Terrestre e de PDS não podem se mover para outro planeta (incluindo outros planetas no mesmo sistema) a menos que sejam transportadas por um Transportador (*Carrier*) ou Estrela da Morte (*War Sun*).
- Perceba que quando comprar unidades de Caça ou de Força Terrestre, **1 recurso fornece duas unidades.** Se, devido ao limite de produção de uma Doca Espacial, um jogador deseja comprar somente 1 unidade de Força Terrestre ou Caça, a única unidade continua custando 1 recurso.

Outras Regras das Docas Espaciais (*Other Rules for Space Docks*)

- Uma Doca Espacial tem a capacidade de **suportar 3 unidades de Caças** no seu sistema (veja mais à frente).
- Se um sistema contém pelo menos uma espaçonave inimiga, todas as Docas Inimigas amigáveis nesse sistema são consideradas com **bloqueio** (***blockade***) **e não podem produzir unidades de espaçonave enquanto as unidades inimigas estiverem no sistema.** Uma Doca Espacial com bloqueio ainda pode construir Forças Terrestres e PDS no seu planeta durante a etapa de Produção da Sequência de Ativação.

Dica de Estratégia: Os Cruzadores (*Cruisers*) e Destroyers são especialmente úteis para se infiltrar mais longe para bloquear suas Docas Espaciais. Seja cuidadoso se naves inimigas rápidas estiverem dentro do alcance e tente não confiar somente numa Doca Espacial para sua produção, especialmente mais à frente na partida.

A UNIDADE DE FORÇA TERRESTRE (*THE GROUND FORCE UNIT*)



Unidades Disponíveis: 12 (mais os marcadores suplementares)
Custo: 1 (produz duas unidades de Força Terrestre)

A unidade de Força Terrestre representa as forças militares e ocupacionais de um jogador. É uma unidade essencialmente necessária para tomar planetas neutros, invadir planetas inimigos ou defender seus próprios planetas contra invasão inimiga. As Forças Terrestres são regidas pelas regras a seguir:

- As Forças Terrestres, quando produzidas, são colocadas no planeta da Doca Espacial produtora. As Forças Terrestres são primeiramente transportadas pela galáxia por unidades Transportadoras (*Carrier units*) (embora a unidade Estrela da Morte, com certos avanços de Tecnologia, pode facilitar outros meios para o transporte de Força Terrestre). Uma unidade de Força Terrestre não é nunca considerada como se estivesse "no espaço", ela sempre está num planeta ou sendo transportada dentro de um Transportador/ Estrela da Morte (*Carrier/War Sun*).
- Uma unidade Transportadora (*Carrier unit*) pode, em qualquer momento durante seu movimento, pegar uma unidade de Força Terrestre localizada num planeta no mesmo sistema que o Transportador que está se movimento (veja mais detalhes sobre a unidade Transportadora).

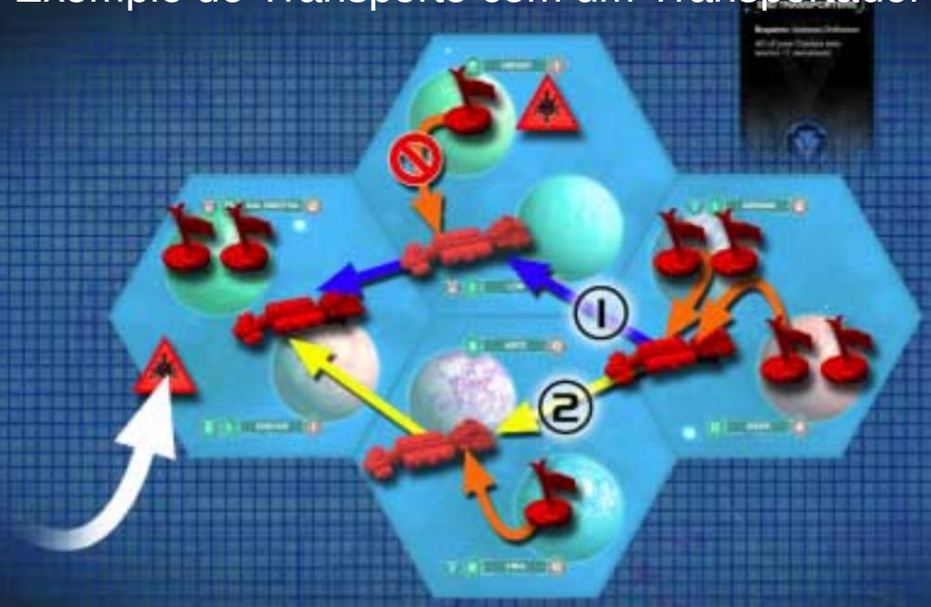
  Exceção: Um Transportador, quando se move por um sistema já ativado, não pode pegar as Forças Terrestres de lá.

- Durante a etapa de Pousos Planetários (*Planetary Landings*) da Sequência de Ativação, as Forças Terrestres numa unidade Transportadora podem se mover diretamente para qualquer planeta amigável, hostil ou neutro no mesmo sistema.

Controlando Planetas (*Controlling Planets*)

Para ter o controle de um planeta, um jogador deve sempre ter pousado com sucesso pelo menos uma Força Terrestre amigável nesse planeta. O planeta permanecerá sob o controle do jogador pelo resto do jogo, a menos que o planeta seja mais à frente perdido para outro jogador por uma invasão. Se a última unidade de Força Terrestre de um jogador deixar o planeta, o jogador simplesmente coloca um dos seus Marcadores de Controle no planeta para indicar sua propriedade.

Exemplo do Transporte com um Transportador



O jogador N'orr ativou um sistema a dois espaços de distância de sua unidade Transportadora. Já que o jogador N'orr possui o avanço de Tecnologia XRD TRANSPORTER (*TRANSPORTADOR XRD*), então sua unidade Transportadora pode se mover um espaço extra. Então a unidade Transportadora acima é capaz de alcançar o sistema ativo.

Antes de se mover, o Transportador pega as 4 unidades de Força Terrestre no seu sistema inicial. Agora o jogador N'orr deve escolher entre as duas rotas possíveis para o sistema ativado.

1

Quando se mover por essa rota, o Transportador se moverá por um sistema que o jogador N'orr já ativou antes na mesma rodada.

Embora isso não afete o movimento do Transportador, o Transportador não pode pegar a unidade de Força Terrestre nesse sistema por causa da ativação anterior.

2

Ao escolher se mover por essa rota, o Transportador poderia pegar a unidade de Força Terrestre enquanto se move pelo sistema central inferior.

Quando chegar no sistema ativado, o jogador N'orr pode até mesmo pegar as unidades de Força Terrestres de lá (contando que o Transportador não exceda seu limite máximo de 6 unidades).

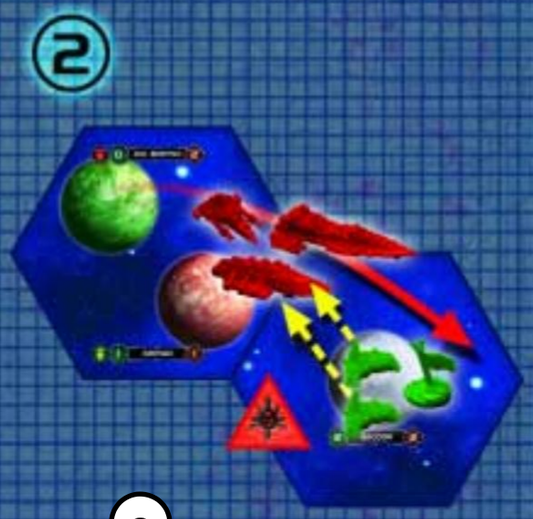
Depois de mover, o Transportador N'orr deixa suas unidades de Força Terrestre no planeta neutro durante a etapa de Pousos Planetários da Sequência de Ativação.

Por exemplo: *Durante a rodada anterior, o jogador Xxcha invadiu o planeta neutro Dal Bootha com uma unidade de Força Terrestre. Na rodada atual, o jogador Xxcha deseja mover sua Força Terrestre em Dal Bootha para um planeta diferente. Durante seu turno da Fase de Ação, ele ativa outro sistema e move o Transportador aqui. Antes de mover para fora do sistema Dal Bootha, seu Transportador pega a unidade de Força Terrestre aqui. Como a Força Terrestre foi pega, o jogador Xxcha coloca um dos seus Marcadores de Controle em Dal Bootha para indicar que ele continua controlando esse planeta.*

Exemplos de tiro PDS



1 O jogador N'orr acabou de ativar um sistema contendo uma frota Xxcha. Depois que a frota N'orr tenha se movido para o sistema ativado, o jogador N'orr pode atirar na tropa Xxcha com sua unidade PDS no sistema adjacente.
Isso é permitido porque o jogador N'orr adquiriu o avanço de Tecnologia "Deep Space Cannon" (*"Canhão de Profundidade Espacial"*) que permite ao seu PDS um alcance extra para atirar de sistemas adjacentes quando ativado.



2 O jogador N'orr ativou um sistema contendo um planeta Xxcha com dois PDS.

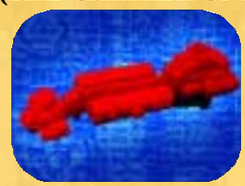
Depois que a frota N'orr terminou seu movimento para o sistema, as duas unidades PDS Xxcha (e outras possíveis unidades PDS inimigas ao alcance, se houver alguma) podem atirar na frota N'orr no sistema.



3 Durante a etapa de Pousos Planetários (*Planetary Landings*) da Sequência de Ativação, o jogador N'orr decide pousar três unidades de Força Terrestre no planeta Xxcha contendo uma unidade de Força Terrestre e uma unidade PDS.

Antes que o Combate de Invasão comece, a unidade PDS Xxcha pode atirar nas unidades invasoras de Força Terrestre.

A UNIDADE TRANSPORTADORA (*THE CARRIER UNIT*)



Unidades Disponíveis: 4
Custo: 3

A unidade Transportadora é o veículo primário para expandir o território ao transportar unidades de Forças Terrestres amigáveis e unidades PDS amigáveis de sistema em sistema. Além dessa tarefa mundana de transporte, o Transportador (*Carrier*) também pode ser uma arma formidável já que pode trazer enxames de unidades mortais e baratas de Caças (*Fighters*) para lutar contra seus inimigos.

Uma unidade Transportadora tem a capacidade de 6. Você pode pensar na capacidade como "espaços" abertos, onde cada espaço por suportar uma unidade de Força Terrestre, PDS ou Caça.

Diferente da Doca Espacial, que tem uma capacidade especial que suportará 3 unidade de Caças (e nenhuma Força Terrestre ou PDS), o Transportador suportará unidades de todos os três tipos (Caças, Forças Terrestres e PDS). Um Transportador não está restrito a carregar unidades de só um tipo, mas pode carregar qualquer combinação dos três tipos de unidades. *Por exemplo: Uma unidade Transportadora suporta 4 unidades de Caças, 1unidade de Força terrestre e 1 unidade PDS ou qualquer combinação dessas unidades.*

- Um Transportador não pode nunca carregar mais do que 6 unidades, então tenha cuidado para manter em ordem como seus Transportadores serão preenchidos. Unidades em excesso num Transportador devem ser imediatamente destruídas (escolhidas pelo dono do Transportador).
- Se um Transportador for destruído, qualquer unidade de Força Terrestre e PDS são automaticamente destruídas. As unidades de Caça podem sobreviver se o sistema atual tiver capacidade para suportar os Caças (capacidade fornecida por outro Transportador, Estrela da Morte ou Doca Espacial).

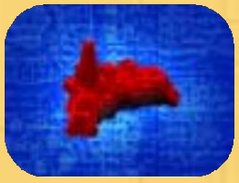
- Perceba que as Forças Terrestres não participam de qualquer batalha enquanto estão sendo transportadas por uma unidade Transportadora. De modo parecido, as unidades PDS que estão a bordo de um Transportador não funcionam. Os Caças, por outro lado, não são considerados "a bordo" do Transportador e podem participar de qualquer Batalha Espacial no sistema.

- Um Transportador só pode "descarregar" suas Forças Terrestres e PDS num planeta, ou em outro Transportador, durante a etapa de Pousos Planetários da Sequência de Ativação. E o Transportador ainda pode **pegar** unidades de qualquer sistema no qual começou seu movimento, ou por onde passou enquanto se movia, ou onde terminou seu movimento. Para isso, existem as exceções a seguir:

- Um Transportador não pode nunca pegar unidades

num sistema que contenha espaçonaves inimigas. Em outras palavras, um Transportador não pode se mover para um sistema contendo espaçonaves inimigas, pegar unidades e então travar uma Batalha Espacial.
Um Transportador não pode nunca pegar unidades de um sistema que tenha sido anteriormente ativado pelo mesmo jogador.

A UNIDADE DE SISTEMA DE DEFESA PLANETÁRIO - PDS
(*THE PLANETARY DEFENSE SYSTEM UNIT - PDS*)



Unidades Disponíveis: 6
Custo: 2

A unidade de PDS representa tanto medidas antifrota e invasão planetária (mísseis e enormes canhões de energia) como um escudo planetário (*planetary shield*). As regras para usar as várias habilidades da unidade PDS são as seguintes:

Escudo Planetário (*Planetary Shield*)
Durante a etapa de Combate de Invasão da Sequência de Ativação, os Dreadnoughts inimigos não podem bombardear um planeta contendo uma unidade PDS inimiga. (Veja a página 17 para outras informações sobre Combate de Invasão).

Canhão Espacial (*Space Cannon*)
Uma unidade PDS é capaz de atirar seu arsenal massivo no espaço para destruir naves inimigas próximas.
O alcance básico de um PDS é acertar somente no seu próprio sistema, mas adquirindo um "Deep Space Cannon" (*"Canhão de Profundidade Espacial"*), os jogadores podem estender o alcance de suas unidades PDS para sistemas adjacentes.
Um "tiro de canhão espacial" PDS é sempre feito na terceira etapa da Sequência de Ativação e somente dada uma das duas condições abaixo:

- Depois que o dono do PDS tiver ativado um sistema e depois que qualquer movimento de nave amigável para o sistema, cada uma das unidades PDS do jogador ativo *ao alcance* podem atirar uma vez em qualquer frota inimiga no sistema ativado antes que uma Batalha Espacial comece.

Perceba que as unidades PDS do jogador ativo (que estão ao alcance) podem atirar mesmo se o jogador não mover quaisquer naves para o sistema durante a ativação. Em outras palavras, é possível que um jogador ative um sistema puramente para os propósitos de atirar com seus PDS numa frota inimiga ao alcance.

- Quando um jogador ativa um sistema ao alcance de uma unidade PDS inimiga, os donos de quaisquer unidades PDS inimigas ao alcance podem, depois da etapa de movimento da Sequência de Ativação, atirar uma vez por cada PDS em quaisquer unidades no sistema cujo dono é o jogador ativo. Perceba que quando atirar com suas unidades PDS durante a ativação de outro jogador, você só pode atirar nas unidades cotroladas pelo jogador ativo.

DEFESA DE INVASÃO (*INVASION DEFENSE*)
Imediatamente antes da primeira rodada de um Combate de Invasão, qualquer unidade PDS defensora num planeta pode atirar, uma vez por cada PDS, nas Forças Terrestres invasoras.
Isso é um tiro de pré-combate que acontece uma vez e não ocorre antes de cada próxima rodada dos próximos Combates de Invasão.

ATIRANDO COM UNIDADES PDS
(*FIRING PDS UNITS*)
Quando atirar com uma unidade PDS, simplesmente rola um dado por cada PDS envolvido. Por cada resultado igual ou maior do que o valor de combate do seu PDS (normalmente um 6), a frota inimiga (ou unidades de Força Terrestres invasoras) deve imediatamente levar uma casualidade (vítima) sem poder realizar o contra-ataque (tiro de resposta)

LIMITAÇÃO DO PDS (*PDS LIMITATION*)
Um jogador não pode nunca ter mais do que duas unidades PDS num planeta. Um planeta que já tenha duas unidades PDS não pode produzir uma terceira unidade.

TRANPORTANDO PDS (*TRANSPORTING PDS*)
As unidades PDS sempre são produzidas no planeta da Doca Espacial produtora. As unidades PDS não podem se mover por sua própria vontade. Como as Forças Terrestres, as unidades PDS devem ser transportadas para outros planetas usando um Transportador (*Carrier*) ou uma unidade da Estrela da Morte (*War Sun*).

A UNIDADE DE CAÇA
(*THE FIGHTER UNIT*)



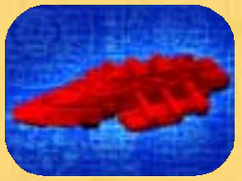
Unidades Disponíveis: 10 (mais os marcadores suplementares)
Custo: 1 (para produzir duas unidades de Caças)

A unidade de Caça é a nave mais barata no arsenal de um jogador. Os Caças, que são geralmente movidos para a batalha através de unidades Transportadoras, podem dominar um inimigo pelo seu grande número e são vitais para sustentar a frota do jogador contra fogo inimigo.
Os Caças são regidos pelas regras a seguir:

- Os Caças não podem se mover por conta própria e requerem o transporte de uma unidade Transportadora para se mover pelo tabuleiro.
- Os Caças sempre são considerados como se estivessem no espaço, mesmo quando estão sendo transportados. Assim, os Caças sempre participarão de qualquer Batalha Espacial no seu sistema.
- Os Caças requerem a todo instante que seu sistema atual tenha **capacidade** suficiente para sustentá-los. Uma Doca Espacial (*Space Dock*) tem a capacidade de 3 Caças, já um Transportador (*Carrier*) (se não estiver carregando nenhuma Força Terrestre ou PDS) tem a capacidade de 6, e, por último, uma Estrela da Morte (*War Sun*) também tem a capacidade de 6. Se um sistema tiver mais unidades de Caça do que a sua capacidade permite, então o dono das unidades de Caça deve imediatamente devolver Caças para sua pilha de reforços de modo que o número de unidades de Caças seja igual à capacidade do sistema.

Por exemplo: *Um sistema que contenha uma Doca Espacial e um Transportador (atualmente transportando duas Forças Terrestres) pode seguramente manter 7 unidades de Caças (três pela Doca Espacial e 4 pelo Transportador). Se o Transportador deixar o sistema, 4 das 7 unidades de Caças devem se mover com o Transportador para evitar um excesso de unidades de Caças no sistema.*
Perceba que a capacidade de Caças de um jogador não é importante durante uma Batalha Espacial. Isso significa que os Caças que estão participando de uma Batalha Espacial podem continuar a lutar mesmo se seu Transportador tiver sido destruído. Mas, depois que uma Batalha Espacial tiver acabada, os Caças que excedem a capacidade do sistema devem ser imediatamente removidos.

A UNIDADE CRUZADOR
(*THE CRUISER UNIT*)



Unidades Disponíveis: 8
Custo: 2

A unidade Cruzador está entre as naves mais atuantes na galáxia TWILIGHT IMPERIUM. Por um preço justo, a unidade Cruzador fornece uma força extra em combate e dá ao seu dono a flexibilidade de grande velocidade.

Não existem outras regras especiais que regem a unidade Cruzador.

A UNIDADE DESTROYER (*THE DESTROYER UNIT*)



Unidades Disponíveis: 8
Custo: 1

A unidade Destroyer, embora não seja tão poderosa em combate quanto seu primo maior, o Cruzador, é uma arma rápida, barata e versátil que pode fornecer um sopro letal a cada frota inimiga que confie cegamente nos seus Caças.

A BARREIRA DESTROYER ANTI-CAÇA (*THE DESTROYER ANTI-FIGHTER BARRAGE*)

Antes que uma Batalha Espacial comece, cada unidade Destroyer (tanto atacando como defendendo) pode rolar dois dados de combate. Por cada resultado igual ou maior do que o valor de combate do Destroyer (normalmente um 9), faz com que o adversário imediatamente destrua uma unidade de Caça. Os Caças destruídos dessa forma são removidos antes que a Batalha comece e não recebem tiro de resposta. Perceba que a barreira especial das unidades Destroyer só atiram uma vez antes que a Batalha Espacial de verdade comece e não antes de cada rodada de Batalha Espacial.



A UNIDADE DREADNOUGHT (*DREADNOUGHT UNIT*)



Unidades Disponíveis: 5
Custo: 5

Nenhuma unidade na galáxia, exceto pela lendária Estrela da Morte (*War Sun*), pode projetar um poder de fogo e força que seja comparado ao incrível Dreadnought. Sua artilharia massiva, opção de bombardeio mortal e poderosa proteção, torna-o uma fundação incrível para qualquer frota.
A unidade Dreadnought fornece duas características únicas:
A habilidade de suportar dano e executar um bombardeio planetário.

SUPORTAR DANO (*SUSTAINING DAMAGE*)

Uma unidade Dreadnought pode absorver um único tiro antes que seja destruído. Depois de levar seu primeiro acerto (tiro) (como resultado de uma Batalha Espacial, tiro PDS ou outra coisa), vire a unidade Dreadnought de lado para indicar que ele foi danificado. Se um Dreadnought danificado for forçado a levar outro acerto (tiro), então ele é destruído. Além de ser um passo para ser destruído, levar dano não afeta o Dreadnought de nenhuma outra maneira.

Durante a Fase de Status, todas as naves danificadas são reparadas e são devolvidas a sua posição normal em pé (posição normal).

BOMBARDEIO PLANETÁRIO (*PLANETARY BOMBARDMENT*)

Imediatamente antes de um Combate de Invasão, os Dreadnoughts do jogador invasor no sistema ativado podem bombardear Forças Terrestres inimigas num planeta em disputa.
Um bombardeio planetário é executado simplesmente permitindo que o jogador invasor role um dado de combate por cada Dreadnought bombardeando. Por cada acerto, o jogador defensor deve imediatamente remover uma unidade de Força Terrestre. As unidades eliminadas através do bombardeio planetário não recebem tiro de resposta e não participam do Combate de Invasão a seguir. Perceba que um Dreadnought não pode bombardear um planeta a menos que esse planeta também esteja sendo invadido por forças amigáveis que pousaram aqui durante a etapa de Pousos Planetários (*Planetary Landings*) da Sequência de Ativação.

Um Dreadnought não pode bombardear um planeta que contenha pelo menos um PDS. O planeta é considerado como se tivesse um escudo planetário protegendo-o contra mísseis e ataques de energia do espaço.

Se um jogador está invadindo dois ou mais planetas separados (no mesmo sistema) durante a mesma ativação, o jogador ativo deve decidir como dividir seus bombardeios.
Um Dreadnought só pode bombardear uma vez durante cada Sequência de Ativação.



A ESTRELA DA MORTE (*THE WAR SUN*)

Unidades Disponíveis: 3
Custo: 12

A maioria dos historiadores galácticos rejeita a noção que uma "Estrela da Morte" existiu durante as Guerras Crepúsculo. Poucos historiadores que atestam sua existência fornecem somente vagas provas esboçando uma combinação de várias histórias folclóricas, aparentemente desconexas e alguns registros antigos descrevendo um combate massivo liderado por Jol Nar anos mais tarde nesse período. Parece haver alguma evidência que os Jol Nar, desesperadamente lutando contra as frotas que avançavam de Sardakk N'orr, trouxeram uma arma secreta para lutar contra a principal frota N'orr no sistema Saudor. É plausível que alguma arma nova foi usada aqui, só evidenciada pelo fato de que o N'orr nunca avançaram mais no espaço Jol Nar. Também é altamente provável que uma Estrela da Morte existiu e que foi destruída durante



essa batalha, desde então nenhum vestígio ou boato pode ser encontrado sobre ele depois desse período. Tangencialmente colaborando para essa conclusão, arqueólogos Xxcha encontraram amplas amostras de destroços desconhecidos em Saudor.

Talvez a maior crença atribuída à teoria da Estrela da Morte *ou à existência de alguma outra arma poderosa tenha sido a inconsistente posição de negação, silêncio e restrição dos Jol Nara em relação aos registros sobre o assunto.*

Sem dúvida, a unidade Estrela da Morte (*War Sun unit*) é a unidade de combate definitiva da galáxia. É mais como uma frota, do que uma simples nave. A Estrela da Morte ostenta um poder de fogo insondável, construção poderosa, velocidade tremenda e capacidade para suportar grandes grupos de tropas e Caças e incomparável força de bombardeio.

A unidade Estrela da Morte está sujeita às regras a seguir:

- O jogador não pode produzir uma unidade da Estrela da Morte a menos que ele tenha adquirido o avanço de Tecnologia "Estrela da Morte" (*"War Sun"*)

- Como o Dreadnought, uma Estrela da Morte pode aguentar um único acerto (tiro) (ou "dano") antes que seja destruída. Da mesma forma que o Dreadnought, uma Estrela da Morte é colocada de lado para indicar seu estado de dano e será destruída se levar outro tiro ("dano"). Qualquer dano causado a uma Estrela da Morte é automaticamente reparado durante a Fase de Status.

- Como o Dreadnought, uma unidade Estrela da Morte tem a permissão para bombardear planetas. Mas, de modo diferente do Dreadnought, uma Estrela da Morte ignora a presença do escudo planetário de uma unidade PDS. Também, uma Estrela da Morte pode bombardear um planeta durante a etapa Combate de Invasão da Sequência de Ativação, mesmo se nenhuma unidade de Força Terrestre amigável tiver pousado no planeta numa tentativa de invasão.

- Uma unidade da Estrela da Morte rola três dados de combate durante as Batalhas Espaciais e Bombardeios.

- Como uma unidade Transportadora (*Carrier*), uma Estrela da Morte tem a capacidade de 6 e pode transportar unidades de Força Terrestre, PDS e Caça.

Regras Opcionais

Abaixo você encontrará várias opções interessantes para seu jogo TI. Todas as regras opcionais fornecidas aqui são modulares e podem ser usadas em qualquer combinação. É recomendado que você use as opções que sejam mais interessantes ao seu grupo em particular.

Partidas com Três, Quatro ou Cinco jogadores

As regras principais até o momento consideram que você estará jogando TI com 6 jogadores. É possível e agradável jogar com menos jogadores. Se você quiser jogar TI com 3, 4 ou 5 jogadores, algumas mudanças serão necessárias na organização do tabuleiro e no modo de usar as Cartas de estratégia.

O Jogo com 3 Jogadores (*The Three Player Game*)

As exceções a seguir se aplicam a um jogo com três jogadores.

CRIANDO A GALÁXIA COM TRÊS JOGADORES

Os jogadores aleatoriamente compram raças normalmente e colocam os Sistemas Lar (*Home Systems*) não usados de volta à caixa de jogo.
Mecatol Rex é colocado no meio da mesa como de costume.

Mas, antes de embaralhar os 32 sistemas restantes, remova 3 sistemas vazios (sistemas contendo um campo estelar sem nenhum planeta) e um Campo de Esteroide (*Asteroid Field*), colocando esses 4 sistemas de volta à caixa do jogo. Depois embaralhe os 28 sistemas restantes.

Depois que os sistemas tenham sido embaralhados, remova 4 sistemas aleatoriamente e coloque-os de volta à caixa do jogo sem ver. Depois distribua os 24 sistemas restantes, de modo que cada jogador tenha oito sistemas.

Agora os jogadores criam a galáxia normalmente, exceto pela constelação final do tabuleiro e pelo Sistema Lar que devem ser iguais a ilustração para um jogo com 3 jogadores encontrada no diagrama para "Organização da Galáxia para 3, 4 e 5 Jogadores".

CARTAS DE ESTRATÉGIA NUM JOGO COM TRÊS JOGADORES (*STRATEGY CARDS IN THE THREE PLAYER GAME*)

Durante a Fase de Estratégia de um jogo com três jogadores, os jogadores devem escolher **2** Cartas de Estratégia (quando normalmente os jogadores escolheriam somente 1). Isso é feito através de duas rodadas de escolha, com a segunda rodada de escolha usando a mesma ordem de escolha de primeira rodada.

Já que cada jogador terá duas Cartas de Estratégia, agora os jogadores devem executar **duas Ações Estratégicas separadas em algum momento da Fase de Ação** (uma para cada um das suas Cartas de Estratégia) antes que os jogadores possam passar. Cada Ação Estratégica individual é resolvida normalmente. Um jogador pode escolher qual de suas Cartas de Estratégia quer executar primeiro.

O Jogo com Quatro Jogadores (*The Four Player Game*)

As exceções a seguir se aplicam a um jogo com quatro jogadores.

CRIANDO A GALÁXIA COM QUATRO JOGADORES (*CREATING THE GALAXY WITH FOUR PLAYERS*)

Os jogadores aleatoriamente compram raças normalmente, colocando os Sistemas Lar não usados de volta à caixa do jogo. Mecatol Rex é colocado no meio da mesa como de costume.
Embaralhe os 32 sistemas restantes (**não remova qualquer sistema**). Então o primeiro jogador distribui os sistemas para os jogadores, com cada jogador recebendo 8 sistemas.
Agora os jogadores podem criar a galáxia normalmente, exceto pela constelação final do tabuleiro e pelo Sistema Lar que devem ser iguais a ilustração para um jogo com 4 jogadores encontrada no diagrama para "Organização da Galáxia para 3, 4 e 5 Jogadores".

CARTAS DE ESTRATÉGIA NUM JOGO COM QUATRO JOGADORES (*STRATEGY CARDS IN THE FOUR PLAYER GAME*)

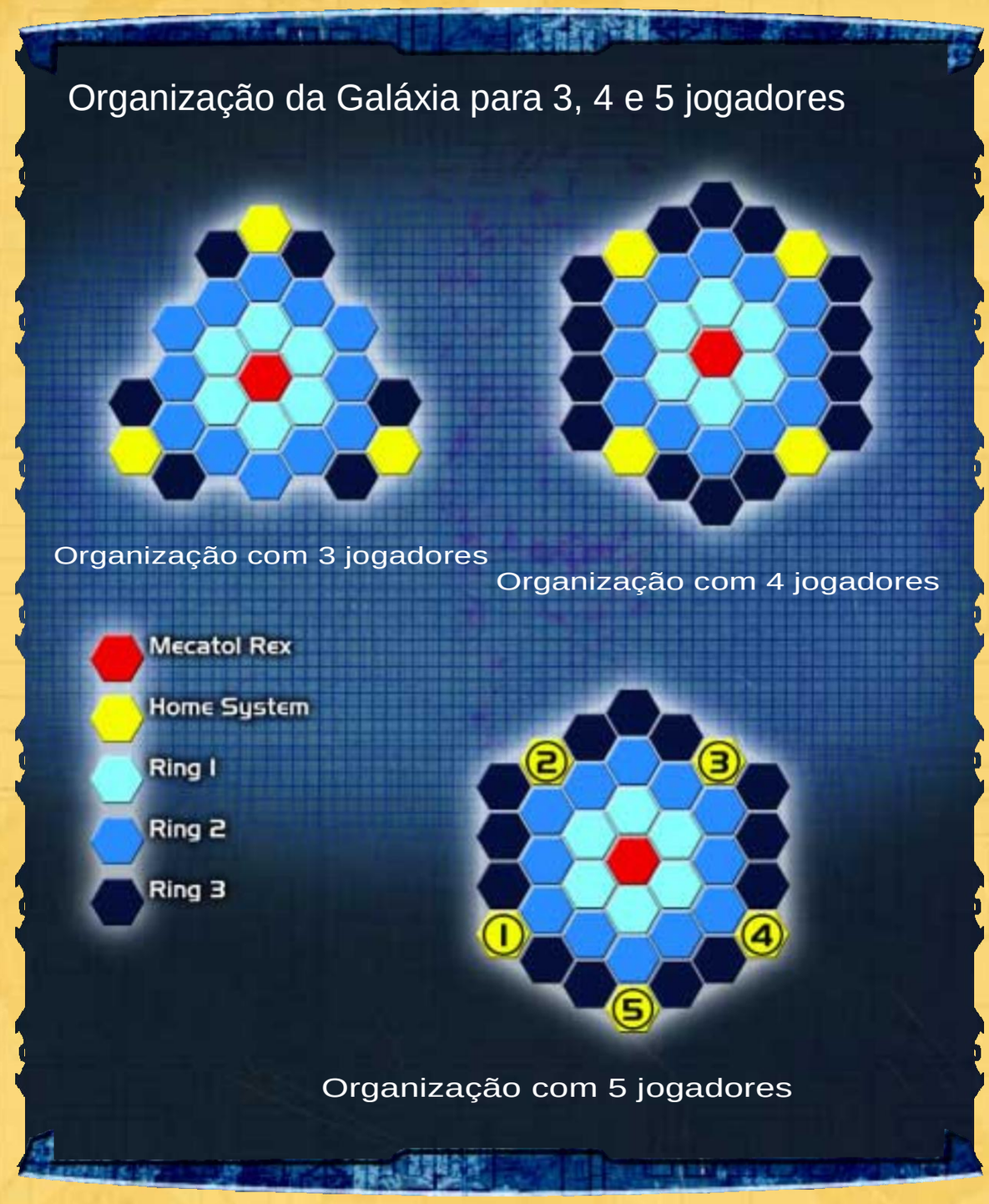
O jogo com quatro jogadores usa as mesmas regras para escolher Cartas de Estratégia que um jogo com três jogadores (com cada jogador escolhendo duas Cartas de Estratégia).
Perceba que num jogo com quatro jogadores, já que cada jogador escolhe duas Cartas de Estratégia, então não sobrará nenhuma Carta de Estratégia não escolhida. Então as fichas de "bônus" (*"bônus" token*) não são usadas num jogo com quarto jogadores.
A Estratégia de Iniciativa (*Initiative Strategy*) não pode ser escolhida pelo mesmo jogador duas vezes num turno, a menos que esse jogador não tenha outra opção.

O Jogo com Cinco Jogadores (*The Five Player Game*)

As exceções a seguir se aplicam num jogo com cinco jogadores.

CRIANDO A GALÁXIA COM CINCO JOGADORES (*CREATING THE GALAXY WITH FIVE PLAYERS*)

Os jogadores aleatoriamente compram raças normalmente e os Sistemas Lar não usados são colocados de volta à caixa de jogo. Mecatol Rex é colocado no meio da mesa como de costume.
Antes que a galáxia seja criada (antes de colocar qualquer Sistema Lar), cada jogador recebe um número de 1 a 5 (usando papel, dado ou qualquer método aleatório).



Esse número representa a posição do jogador conforme indicado na ilustração de organização de um jogo com 5 jogadores no diagrama de "Organização da Galáxia para 3, 4 e 5 jogadores" (logo acima).

O primeiro jogador embaralha os 32 sistemas restantes, removendo um sistema aleatoriamente, colocando-o de volta à caixa do jogo sem ver. Depois, o primeiro jogador coloca um outro sistema aleatório com a face para baixo próximo à Mecatol Rex numa posição a sua escolha.

Depois ele distribui os 30 sistemas restantes aos jogadores (com cada jogador recebendo 6 sistemas).

Agora os jogadores podem criar a galáxia normalmente, exceto pela constelação final do tabuleiro e pelo Sistema Lar que devem ser iguais à ilustração para um jogo com 5 jogadores encontrada no diagrama para "Organização da Galáxia para 3, 4 e 5 Jogadores".

Depois que toda a galáxia esteja completa, revele o sistema com a face para baixo que foi colocado adjacente a Mecatol Rex.

Num jogo de 5 jogadores, surge um tabuleiro com um hexágono derivado, então alguns jogadores ficarão mais próximos de certos jogadores e mais distantes de outros. Para compensar isso, os jogadores na posição **1** e **4** recebem quatro Mercadorias de Comércio antes que o jogo comece (colocando-as na sua Folha de Raça) e o jogador na posição **5** recebe seis Mercadorias de Comércio antes que o jogo comece (colocando-as na sua Folha de Raça).

CARTAS DE ESTRATÉGIA NUM JOGO COM CINCO JOGADORES
(*STRATEGY CARDS IN THE FIVE PLAYER GAME*)

O jogo com cinco jogadores usa as mesmas regras para escolher Cartas de Estratégia que um jogo com seis jogadores.

Mas, diferente do jogo com 6 jogadores, haverá três Cartas de Estratégia não escolhidas sobrando, assim, coloque um total de três fichas de bônus a cada rodada em vez de dois.

Opção de Jogo: A Guerra Longa

Alguns jogadores podem achar o caminho para 10 pontos de vitória muito curto. Tais jogadores podem querer uma experiência definitiva, mais longa e épica.

Você pode criar essa experiência usando o lado opcional da Trilha de Pontos de Vitória, que vai até 14 pontos de vitória em vez de 10.

Além disso, quando preparar o Deck de Objetivos Públicos, aleatoriamente escolha 5 cartas de Objetivo Público Estágio II (em vez de 3) junto com a "Carta Fim de Jogo" (*"Game Over Card"*) e 8 cartas de Objetivo Público Estágio I (em vez de 6), criando um Deck de Objetivos Públicos de 14 cartas (em vez de 10).

Variante alternativa: Usando o Deck de Objetivos Públicos acima, seu jogo terminará em algum momento entre o turno 9 e o turno 14. Se você desejar, você pode simplesmente omitir a carta "Fim de Jogo" do Deck de Objetivos. Se fizer isso, você deverá terminar o jogo depois da fase de Status na qual a última Carta de Objetivo Público seja comprada.

Opção de Jogo: Era do Império

O sistema de pontos de vitória do TI, conforme escrito, recompensa os jogadores que buscam um equilíbrio entre planejamento e flexibilidade.
Mas, alguns jogadores podem desejar que os objetivos de vitória do TI sejam mais previsíveis (que era o caso das duas edições anteriores do TI) de modo que possam formar uma estratégia mais longa e estável. Isso pode ser feito da seguinte forma:

Depois de criar o Deck de Objetivos Públicos como de costume, comece a comprar suas cartas, começando de cima. Depois de comprar uma carta, coloque-a com a face para cima na área comum de jogo, criando uma linha reta de cartas começando pela esquerda. Depois de comprar e colocar a carta "Fim de Jogo", se houver alguma carta a mais sobrando no deck, então coloque essas cartas de volta à caixa de jogo (você não precisará delas).

Agora você deve ter uma linha de Cartas de Objetivos Públicos entre 7 a 10 cartas de comprimento com a carta "Fim de Jogo" na posição mais à direita.

Durante a partida, os jogadores podem se qualificar pelos pontos de vitória de **qualquer** Carta de Objetivo revelada no Turno um. Nenhuma outra Carta de Objetivo Público vai entrar no jogo mais à frente. Dessa forma, os jogadores sabem exatamente quais objetivos lhes darão pontos de vitória durante a partida.

Depois do final da Fase de Status da primeira rodada do jogo, coloque uma **ficha de Turno** (***Turn token***) (pode ser uma bolinha de gude, um dedal, uma moeda) na carta **mais à esquerda**. Depois que cada Fase de Status termine, mova a ficha de Turno ***uma carta para a direita***. Quando a ficha de Turno se mover para a carta Fim de Jogo, o jogo termina imediatamente e o jogador com mais pontos de vitória é o vencedor (conforme descrito nas regras). Dessa forma, sua linha de Cartas de Objetivo também atua como uma trilha de Turnos.

Opção de Jogo Sóis Distantes



Incluídos no jogo, você encontrará marcadores de "Domínio" octogonais (*"Domain" counters*) que formam a opção de jogo: núcleo dos "Sóis Distantes" (*"Distant Suns"*). Usar os Marcadores de Domínio altera drasticamente a estratégia e estilo durante os primeiro turnos do TI, enquanto esses marcadores simulam os perigos e recompensas da exploração espacial e colonização.

Depois que o tabuleiro tenha sido criado, mas antes que o jogo comece, organize os Marcadores de Domínio e coloque um Marcador de Domínio **com a face para baixo** em cada planeta neutro no tabuleiro (não coloque Marcadores de Domínio nos planetas de Sistema Lar e nem em Mecatol Rex). Coloque os Marcadores de Domínio que sobrarem de volta à caixa do jogo sem ver.

OS MARCADORES DE DOMÍNIO (*THE DOMAIN COUNTERS*)

Os Marcadores de Domínio refletem nos aspectos desconhecidos da exploração e colonização do espaço, funcionando da forma a seguir:

- Um Marcador de Domínio de um planeta é revelado (e seus efeitos resolvidos) imediatamente depois que um jogador tiver pousado todas as Forças Terrestres que desejar no planeta durante a etapa de "Pousos Planetários" de uma Ação Tática.

Depois que um Marcador de Domínio tenha sido revelado, o jogador ativo não pode pousar unidades de Força Terrestre adicionais no planeta durante a mesma ativação.

- Quando revelado, o símbolo na frente do Marcador de Domínio representa o encontro/evento do planeta. Imediatamente resolva os efeitos desse evento. Mais à frente nessas regras, você encontrará uma descrição detalhada do efeito de cada Marcador de Domínio.
- Se um jogador vier a controlar um planeta sem realmente pousar forças no planeta durante uma Ação Tática, o Marcador de Domínio é ignorado e colocado de volta à caixa do jogo sem nenhum efeito.
- Se, por qualquer razão, o planeta voltar a sua neutralidade depois de ser ocupado por um jogador, **não** coloque um novo Marcador de Domínio nesse planeta.

SONDANDO (*PROBING*)

Imediatamente depois da etapa de movimento de uma Ação Tática (e não uma Ação de Transferência), o jogador ativo pode escolher **sondar** (***probe***) os Marcadores de Domínio no sistema ativado contanto que ele tenha **pelo menos uma unidade de Caça no sistema**.
Se sondar, o jogador pode secretamente olhar cada Marcador de Domínio com a face para baixo no sistema. Depois de olhar, ele deve devolver os Marcadores de Domínio com a face para baixo nos seus respectivos planetas. O jogador não pode olhar os marcadores de novo, a menos que ele sonde mais uma vez durante uma futura ativação, ou se pousar Forças Terrestres no planeta.
Um jogador não pode pousar Forças Terrestres num planeta durante a mesma ativação na qual ele sondou o planeta.
REGRA ESPECIAL: Se o Marcador de Domínio "Lazax Survivors" (*"Sobreviventes Lazax"*) for sondada, remova o marcador do jogo. O jogador que sondou imediatamente **recebe um ponto de vitória** e pode imediatamente comprar 3 cartas de ação.

ARRASANDO (*RAZING*)

Durante o Combate de Invasão de uma Ação Tática, uma Estrela da Morte ou Dreadnought no mesmo sistema que um Marcador de Domínio pode escolher ***arrasar*** um Marcador de Comando **com a face para baixo**. O jogador simplesmente anuncia que ele está arrasando o planeta, depois remove o Marcador de Domínio e devolve esse marcador para a caixa do jogo sem aplicar seus efeitos.

Uma Estrela da Morte ou Dreadnought não pode arrasar um Marcador de Domínio que já tenha sido revelado.
Perceba que uma única Estrela da Morte ou Dreadnought só pode arrasar um Marcador de Domínio no seu sistema.

Se um jogador quiser arrasar dois Marcadores de Domínio no mesmo sistema durante a mesma ativação, ele deve ter pelo menos dois Dreadnought/Estrelas da Morte no sistema.

Uma Estrela da Morte ou Dreadnought que tenha sido usado (ou que será usado) para arrasar após a etapa de movimento não pode ser usado para bombardeio durante a mesma ativação.



Depois de arrasar um planeta, um ato controverso, o jogador pode enfrentar diversas reações do seu próprio povo e do conselho Galáctico.

Depois de arrasar um Marcador de Domínio, o jogador deve rolar os dados e consultar a tabela a seguir:

Resultados	Efeitos
1-7	***Nenhum Efeito***
8-9	***Perca 3 Cartas de Ação aleatórias***
0	***Perca 3 Cartas de Ação aleatórias e imediatamente gaste todos seus planetas.***

REGRA ESPECIAL: Se um jogador arrasa o Marcador de Domínio "Lazax Survivors" (*"Sobreviventes Lazax"*), ele deve imediatamente descartar todas as suas Cartas de Ação, gastar todos os seus planetas e perder todas as suas Mercadorias de Comércio. Além disso, esse jogador não pode votar na próxima Agenda Política.

Opção de Jogo: Líderes



Incluído no jogo, você encontrará 30 marcadores de Líderes (*Leader counters*) (3 de cada raça). Esses marcadores representam personalidades excepcionais que ajudarão sua raça na luta para atingir o trono imperial.
Existem cinco tipos diferentes de Líderes: Generais (*Generals*), Almirantes (*Admirals*), Diplomatas (*Diplomats*), Agentes (*Agents*) e Cientistas (*Scientists*).

COLOCANDO LÍDERES (*PLACING LEADERS*)

Quando usar essa opção de jogo, todos os três Líderes de uma raça são colocados no Sistema Lar do jogador antes que o jogo comece, exatamente como as unidades iniciais do jogador. Como as Forças Terrestres e PDS, um Líder é sempre considerado como se estivesse num planeta, ou sendo transportado por uma nave.

Mas, diferente das Forças Terrestres e PDS, qualquer espaçonave (incluindo Caças) podem transportar um ou mais Líderes usando as mesmas regras que os Transportadores (*Carriers*) transportando unidades de Força Terrestre. Os Líderes não contam em relação à capacidade da nave.

Um Líder não tem permissão para pousar num planeta neutro ou hostil a menos que esteja acompanhado por pelo menos uma unidade de Força Terrestre.

Se um Líder for parte de um Combate de Invasão em um inimigo (ou planeta Neutro, se usar a opção Sóis Distantes – *Distant Suns*), o Líder será automaticamente CAPTURADO se a invasão falhar contra o planeta de outros jogadores (ou será MORTO se o Combate de Invasão falhar contra um planeta neutro).

MATANDO E CAPTURANDO LÍDERES (*KILLING AND CAPTURING LEADERS*)

Os Líderes são ativos poderosos e seus adversários gostariam de capturar ou eliminar esses indivíduos.

No espaço (*In space*)

Se uma nave carregando um Líder for destruída **durante uma Batalha Espacial**, role um dado.

Se tirar de 1-5, o líder é MORTO e permanentemente removido do jogo. Se tirar de 6-8, o Líder escapa e seu dono pode imediatamente colocar o Líder em qualquer planeta amigável (não um planeta que esteja sob bloqueio).
Se tirar de 9-10, o Líder é CAPTURADO pelo jogador adversário na Batalha Espacial (veja abaixo).

Se uma nave é destruída a qualquer momento que não seja durante uma Batalha Espacial, então o Líder é automaticamente morto e removido do jogo.

Num planeta (*On a planet*)

Se um planeta contendo um Líder é invadido com sucesso por um jogador inimigo, role um dado.

Se tirar de 1-5, o Líder é CAPTURADO. Se tirar de 6-9, o Líder escapa e seu dono pode imediatamente colocar o líder em qualquer planeta amigável (não um planeta que esteja sob bloqueio). Se tirar um 10, o Líder é morto e removido do jogo.

Se um Líder estiver presente num planeta que muda de dono por qualquer razão que não seja uma invasão, então o Líder automaticamente escapa e pode ser colocado em qualquer planeta amigável.

Os Líderes não podem nunca existir em planetas neutros ou inimigos, nem sozinhos no espaço.

LÍDERES CAPTURADOS (*CAPTIVE LEADERS*)

Quando capturar um Líder, o jogador que capturou (o "captor") coloca o Líder capturado em sua área de jogo. Durante a Fase de Status, um captor pode livremente transferir o líder capturado para outro jogador, incluindo o dono do Líder (nesse caso, o Líder é LIBERTADO e imediatamente colocado em qualquer planeta amigável que não esteja sob bloqueio a escolha do seu dono). Em vez de transferir o prisioneiro, o captor pode escolher manter o prisioneiro outra rodada, ou executar o prisioneiro.
Se escolher essa última opção, o captor anuncia a execução e remove o líder executado do jogo.

RESGATANDO UM LÍDER CAPTURADO (*RESCUING A CAPTIVE LEADER*)

Toda vez que um planeta é invadido com sucesso, se o planeta for controlado por um jogador mantendo **qualquer** Líder capturado, então role um dado depois da invasão com sucesso. Se o resultado for um 9 ou 10, então o líder capturado foi encontrado pelo invasor. Se mais do que um prisioneiro era mantido pelo jogador perdedor, o invasor pode escolher qual dos Líderes capturados ele quer resgatar. Se o Líder resgatado pertencer a outra raça, o invasor agora é seu novo captor e deve escolher o que fazer com o novo líder capturado durante a próxima Fase de Status. Se o Líder resgatado pertencer ao invasor, o Líder é imediatamente colocado em qualquer planeta amigável (que não esteja sob bloqueio) a escolha do invasor.

Se um jogador invade com sucesso o último planeta de outro jogador, todos os Líderes capturados mantidos pelo jogador eliminado são transferidos para o invasor.

HABILIDADES DO LÍDER (*LEADER ABILITIES*)

As habilidades de um Líder dependem do **tipo de Líder**. Os 5 tipos diferentes de Líder estão descritos em detalhes abaixo:

Cientista (*Scientist*)

- Um planeta que contenha uma especialidade de tecnologia e pelo menos um Cientista, fornece um desconto de tecnologia de 2 créditos em vez de 1.
- Um planeta com pelo menos um Cientista pode construir uma nova Doca Espacial a um custo de 2 em vez de 4.
- As unidades PDS num planeta com pelo menos um Cientista recebe +1 em todas as rolagens.
- Os planetas com pelo menos um Cientista e uma unidade PDS não pode ser bombardeada por uma unidade da Estrela da Morte (uma Estrela da Morte pode ignorar normalmente o escudo planetário fornecido por um PDS).

Diplomata (*Diplomat*)

- Se um Diplomara estiver num planeta prestes a ser invadido por Forças Terrestres inimigas durante a etapa de Invasão Planetária, o Diplomata pode atrasar a invasão em uma rodada. Simplesmente devolva as unidades inimigas de Força Terrestre para o seu Transportador(es). Um planeta protegido por um Diplomata não pode ser protegido de novo por um Diplomata pelo resto da rodada, ou pela próxima rodada de jogo.
- Uma frota que contenha pelo menos um Diplomata pode se mover por sistemas contendo naves de um adversário, mas somente se o adversário conceder sua permissão para transitar.

General

- Quando um General participa como o atacante num Combate de Invasão (ao pousar com as Forças Terrestres invasoras), o jogador ativo pode jogar novamente até dois dados durante cada rodada desse Combate de Invasão.
- Dreadnoughts e Estrelas da Morte recebem -4 em rolagens de bombardeio contra um planeta que contenha pelo menos um General.
- Todas as Forças Terrestres defensoras num planeta que contenha pelo menos um General recebem +1 nas suas rolagens de combate durante um o Combate de Invasão.

Almirante (*Admiral*)

- Quando um Almirante participa de uma Batalha Espacial (como atacante ou defensor), seu dono pode rolar um dado **adicional** pela nave que está carregando o Almirante. (Perceba que somente **um** dado adicional é rolado, mesmo se o Almirante estiver numa Estrela da Morte).
- Um Dreadnought carregando um Almirante recebe +1 de movimento.
- Quando atacado por uma frota contendo um Almirante, uma frota defensora não pode se retirar a menos que a frota defensora também contenha um Almirante.

Agente (*Agent*)

- Se um Agente for parte de um Combate de Invasão como um atacante (ao pousar no planeta inimigo com uma ou mais Forças Terrestres amigáveis), o PDS inimigo não pode atirar nas Forças Terrestres invasoras.
- Se um agente for parte de um Combate de Invasão com sucesso como um atacante (ao pousar no planeta inimigo com uma ou mais Forças Terrestres amigáveis), o jogador ativo pode substituir qualquer PDS e Doca Espacial inimiga no planeta por suas próprias unidades similares (normalmente essas unidades seriam destruídas).
- Um agente pode ser sacrificado a qualquer momento para agir como uma carta de ação "Sabotagem" (*"Sabotage" action card*). Simplesmente anuncie a ação depois que outro jogador jogue uma Carta de Ação, cancelando os efeitos dessa carta. Depois descarte tanto a Carta de Ação como o Agente.

Opção de Jogo: Corridas de Sabotagem

Embora a poderosa unidade Estrela da Morte (*War Sun*) seja o rei do espaço, a história tem mostrado que tais façanhas de criação frequentemente escondem uma falha fatal que pode ser explorada pela menor astronave.
Quando usar essa opção de jogo, as unidades de Caça têm uma chance desesperada de um ataque pré-Batalha Espacial numa Estrela da Morte inimiga no sistema em disputa. Esse ataque desesperado é chamado de "corrida de sabotagem" (*"sabotage run"*).

ANUNCIANDO A CORRIDA (*ANNOUNCE THE RUN*)

Uma corrida de sabotagem acontece antes que a verdadeira Batalha Espacial comece, imediatamente depois de qualquer Barreira Destroyer Anti-Caça.
Ambos os jogadores (o atacante primeiro) podem anunciar que estão fazendo uma corrida de Sabotagem contra uma Estrela da Morte inimigo na batalha (se nenhuma Estrela da Morte estiver presente entre as unidades inimigas, então o jogador não pode realizar uma corrida de sabotagem).
Se ambos os jogadores tiverem Estrelas da Morte, o atacante deve resolver sua corrida de sabotagem primeiro, seguido pelo jogador defensor.
Depois de anunciar uma corrida de sabotagem, um jogador deve comprometer um número de Caças na perigosa tarefa. Depois que um número de Caças tenha sido comprometido, a corrida de sabotagem é executada por duas rodadas de rolagens de dados.

1) As Defesas Externas (*The Outer Defenses*)

Role um dado por cada Caça comprometido com a corrida de sabotagem. Num resultado inalterado de 9 ou 10, o Caça passa pelas defesas externas da Estrela da Morte. Qualquer outro resultado destrói a unidade de Caça, que não recebe nenhum tiro de resposta.

2) As Defesas Internas (*The Inner Defenses*)

Por cada unidade de Caça que passou pelas defesas externas da Estrela da Morte, role outro dado (um de cada vez). Se o Caça rolar um resultado inalterado de 10, a corrida de sabotagem teve sucesso e a Estrela da Morte é imediatamente destruída. Essa Estrela da Morte destruída, não recebe nenhum tiro de resposta. Qualquer outro resultado destrói instantaneamente a unidade de Caça, que não recebe tiro de resposta.

As unidades de Caças sobreviventes são capazes de participar da próxima Batalha Espacial. Uma Estrela da Morte salva é capaz de participar da Batalha Espacial com nenhum efeito de dano.

Se um oponente tiver duas unidades da Estrela da Morte, um jogador tem a permissão para fazer uma corrida de sabotagem contra ambas as unidades, dividindo os Caças comprometidos em dois grupos separados. Com cada um desses grupos atacando uma Estrela da Morte específico, simplesmente resolva cada corrida de sabotagem de modo separado, uma corrida de sabotagem de cada vez.

Problemas, Dúvidas e Suporte

Para a comunidade online, FAQ, serviço ao cliente e informações adicionais sobre TWILIGHT IMPERIUM, por favor, visite-nos em:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Créditos

Design do jogo (todas as edições): Christian T. Petersen
Desenvolvimento Adicional (3ª edição): Greg Benage
Regras: Christian T. Petersen
Edição: Greg Benage
Design Gráfico: Brian S. Schomburg
Arte da Caixa: Scott Schomburg

Arte das Fichas de Líderes: Brian Schomburg, Scott Schomburg e Tyler Walpole
Ficção e Universo Twilight Imperium: Christian T. Petersen
Administração de Produção: Darrel Hardy
Editora: Christian T. Petersen

Contribuição Criativa à 1º Edição: Morten Nyhus Hornsleth e Peter Mork

Contribuição Criativa à 2º edição: Jeffery P. Booucher-Zamso e Darrel Hardy

Jogadores de Teste da 1ª Edição: W. Gregory Klett, Gerald L Ogaard, Justin Bang, Gerald Dokka, Andrew Fredlund, Anders M. & Thomas H. Petersen, Joseph Burke, Christopher Dorn, Morten Nyhus Hornsleth, Leslie Nielsen, Mike, Peter, Andrew, Brian, Debbie, Jason, Rich, Anton e muitos outros jogadores da (agora extinta) Phoenix Games em Burnsville.

Jogadores de Teste da 2ª Edição: Rusty Schmidt, Darrell Hardy, Erik Tyrell, Jeffery P. Boucher-Zamso e Osta Produções.

Jogadores de Teste da 3ª Edição: Rob Vaughn, Thomas H. Petersen, Scott Nicely, Brian S. Schomburg, Kevin Wilson, Tim Sturm, Greg Benage, Tod Gelle, Darrell Hardy, Mike Zebrowski, John Goodenough, Mike Barton, Pete, Thor, Ewan e Robert Jankovich.

TWILIGHT IMPERIUM é uma marca da Fantasy Flight Publishing, Inc. Marca registrada 1997-2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os produtos e quaisquer partes não podem ser reproduzidos sem o consentimento da editora.

Resumo das Cartas de Estratégia



1. A ESTRATÉGIA DE INICIATIVA (*THE INITIATIVE STRATEGY*)

A Carta de Estratégia de Iniciativa, diferente das outras Cartas de Estratégia, não dá ao seu dono a opção de realizar uma Ação Estratégica. Mas, ela dá ao seu dono a Ficha de Orador (*Speaker Token*) (que garante que esse jogador seja o primeiro na escolha de Cartas de Estratégia durante a próxima Fase de Estratégia) e permite ao seu dono executar a Habilidade Secundária de outras Cartas de Estratégia sem gastar um Marcador de Comando.
Um jogador não pode escolher a Carta de Estratégia de Iniciativa duas rodadas seguidas.



2. A ESTRATÉGIA DA DIPLOMACIA (*THE DIPLOMACY STRATEGY*)

Escolher e executar uma Estratégia de Diplomacia fornece um repouso fundamental para um jogador prestes a ser arrasado por um vizinho agressivo. Uma Estratégia de Diplomacia também pode ser usada por um jogador inescrupuloso que conquiste primeiro o território de outro jogador e depois (como uma ação posterior) escolhe esse jogador como alvo da habilidade primária.
Ao proibir a ativação dos sistemas dos outros, os jogadores são efetivamente impedidos de atacar um ao outro pelo resto da rodada. Os jogadores podem, é claro, buscar modos alternativos para prejudicar outro jogador, tal como invadindo sistemas que não tenham unidades, jogando Cartas de Ação (*Action Cards*), etc.
A habilidade secundária da Carta de Estratégia de Diplomacia permite que os jogadores recuperem duas Cartas de Planetas já gastas mais cedo na fase. Isso significa que um jogador pode possivelmente usar os recursos e influência de uma Carta de Planeta duas vezes, ou até mesmo usar os recursos de um planeta que acabou de invadir nessa fase (já que todas as Cartas de Planeta são primeiramente gastas quando reivindicadas por um jogador).



3. A ESTRATÉGIA POLÍTICA (*THE POLITICAL STRATEGY*)

A Carta de Estratégia Política fornece ao seu dono, com uma generosa distribuição de Cartas de Ação, um Marcador de Comando adicional e a habilidade de manipular o Deck Político decidindo qual das três Cartas Políticas de cima serão compradas pelo próximo jogador para executar a Habilidade Primária da Carta de Estratégia Política.

Veja a seção de Carta Política na pagina 23 sobre como resolver a Carta Política comprada pelo jogador ativo.

A habilidade secundária da Estratégia Política simplesmente permite que os jogadores comprem uma Carta de Ação extra.



4. A ESTRATÉGIA LOGÍSTICA (*THE LOGISTICS STRATEGY*)

Como os marcadores de Comando são componentes vitais para que o jogador controle sua raça, a Carta de Estratégia Logística é uma parte importante e integral do jogo. Sua habilidade primária é poderosa e permite que o jogador ativo simplesmente receba 4 Marcadores de Comando da sua pilha de reforços e adicione-os a sua Folha de Raça.

A Habilidade Secundária da Carta de Estratégia Logística é o meio primário para que os outros jogadores possam adquirir Marcadores de Comando adicionais. Quando executar a habilidade secundária, um jogador deve gastar influência ao gastar suas Cartas de Planetas. Um jogador pode pegar um Marcador de Comando pode cada três influências que ele gastar.

IMPORTANTE REGRA ESPECIAL DA ESTRATÉGIA LOGÍSTICA: Diferente da maioria das outras Cartas de Estratégia, os jogadores não precisam gastar um Marcador de Comando de sua reserva de comando para executar a Habilidade Secundária dessa carta.



5. A ESTRATÉGIA DE COMÉRCIO (*THE TRADE STRATEGY*)

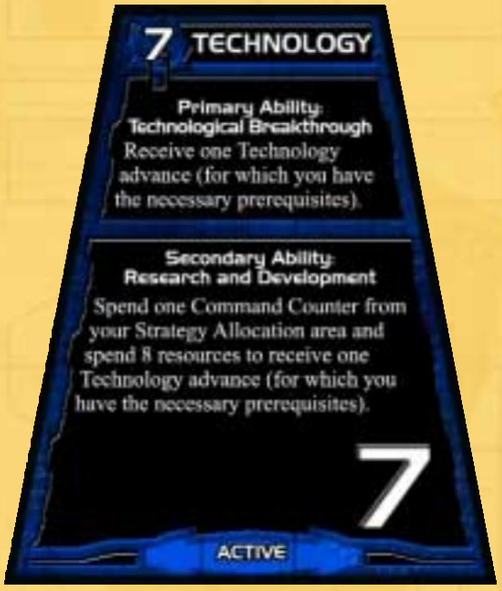
A Carta de Estratégia de Comércio é o meio principal para iniciar acordos de comércio entre os jogadores. Escolhendo a opção "a" da Habilidade Primária, o jogador ativo instantaneamente lucrará ao receber três Mercadorias de Comércio de graça e depois permite que todos os jogadores (inclusive o próprio jogador ativo) a abrir novos acordos de comércio uns com os outros. Depois que dois jogadores tenham concordado em fazer um novo acordo de comércio, o jogador ativo deve aprovar o acordo, do contrário ele não será feito. Se ele aceitar, isso permite que o jogador ativo potencialmente receba algum bom suborno. Perceba que o jogador ativo não tem nenhum poder (a não ser que execute a opção "b") sobre os acordos de comércio já existentes.

Em vez de receber riqueza e facilitar novos acordos de comércio, o jogador ativo pode escolher a opção "b". Se fizer isso, todos os acordos de comércio existentes são imediatamente desfeitos e todas as Cartas de Comércio são devolvidas para seus donos (incluindo os acordos de comércio mantidos pelo Hacan).

A Habilidade Secundária simplesmente permite que os jogadores recebam Mercadorias de Comércio por seus acordos de comércio ativos como descrito na página 24.

Nota: Os jogadores não podem receber Mercadorias de Comércio por um acordo de comércio que acabou de ser formado durante a mesma Ação.







6. A ESTRATÉGIA DE GUERRA (*THE WARFARE STRATEGY*)

A Habilidade Primária da Carta de Estratégia de Guerra é tanto extremamente flexível quando poderosa enquanto dá ao jogador ativo uma variedade de opções táticas, tal como ativar um sistema duas vezes, mover um frota duas vezes, etc.

A Habilidade Secundária pode ser muito útil sob certas circunstâncias. Ela permite que um jogador mova até duas unidades Cruzador/Destroyer (do mesmo sistema ou de sistemas diferentes) para sistemas adjacentes **vazios** (veja a definição de um sistema vazio na pagina 25). Essas unidades podem se mover mesmo se o seu sistema atual estiver ativado (o que normalmente acabaria por proibir qualquer movimento). Embora os sistemas destino se tornem ativados, os Marcadores de Comando usados para essas ativações vêm dos seus reforços e não da sua Folha de Raça.

As naves têm permissão para se mover para um sistema(s) vazio já ativado, nesse caso, nenhum Marcador de Comando é colocado no sistema.

Perceba que um jogador executando a Habilidade secundária tem permissão para mover os dois Destroyer/Cruzador para dois sistemas diferentes ou para o mesmo sistema. As naves devem se mover para um sistema ***adjacente*** (e não mais longe do que isso) independente do alcance de movimento das unidades.

Já que o movimento é proibido através de um sistema contendo uma ou mais naves inimigas (exceto para os Caças) um único Destroyer patrulheiro ou um único Cruzador podem agir efetivamente como uma barreira contra um ataque mais forte de uma frota inimiga mais rápida.

7. A ESTRATÉGIA DE TECNOLOGIA (*THE TECNOLOGY STRATEGY*)

A Estratégia de Tecnologia é o meio primário para que os jogadores tenham acesso às úteis e empolgantes Cartas de Tecnologia encontradas no Deck de Tecnologia de cada jogador. A habilidade primária da Estratégia de Tecnologia dá ao jogador ativo um avanço tecnológico de graça a sua escolha. O jogador ativo simplesmente pega uma Carta de Tecnologia do seu Deck de Tecnologia e coloca a carta com a face para cima na sua área de jogo. Agora ele pode desfrutar dos benefícios deste avanço de Tecnológia.

IMPORTANTE: Conforme descrito na página 24, uma Carta de Tecnologia só pode ser adquirida se seu jogador já tiver adquirido seu pré-requisito tecnológico (conforme declarado em cada Carta de Tecnologia).

A Habilidade Secundária permite que um jogador compre um avanço de Tecnologia do seu Deck de Tecnologia. Um jogador deve gastar 8 recursos para pegar uma Carta de Tecnologia do seu Deck de Tecnologia e coloca-a com a face para cima na sua área de jogo (é obvio que o jogador precisa ter os pré-requisitos tecnológicos para poder ter aquela carta).

8. A ESTRATÉGIAL IMPERIAL (*THE IMPERIAL STRATEGY*)

A Habilidade Primária da Carta de Estratégia Imperial revela uma Carta de Objetivo Público na área comum de jogo e depois fornece 2 pontos de vitória para o jogador ativo.

Se o jogador ativo comprar a Carta de Objetivo Público "Fim de Jogo" (*"Game Over"*), o jogo termina imediatamente, mesmo antes que o jogador ativo receba seus dois pontos de vitória.

A habilidade secundária permite que um jogador produza unidades no sistema que ele já ativou ou construir unidades num sistema não ativado sem ativá-lo. Isso é uma habilidade poderosa, já que um jogador pode potencialmente construir unidades num sistema duas vezes, ou construir unidades num sistema não ativado, permitindo que essas novas unidades se movam durante uma próxima Ação Tática ou de Transferência na mesma rodada de jogo.

Índice

Ação de transferência 12
Ação estratégica 9, 14
Ação tática 10
Ações 9
Ações do jogador 9
Acordos de comércio 24
Acordos de comércio, quebra 25
Agenda 5, 23
Amigável 10
Área de comando 15
Área de distribuição de estratégia 21
Área de reforços 4
Área de reserva de comando 21
Área de reserva de frota 21
Arrasando 33
Árvore de tecnologia 42-43
Ativação10
Ativado 11
Avanços de tecnologia 24
Barreira anticaça 30
Batalha espacial 12, 15
Bombardeio 30
Buracos de minhoca 18
Caças 29
Caças, capacidade 29
Campos de asteroides 18
Canhão espacial 29
Capacidade 29
Carta de estratégia 5, 7, 11, 15
Carta de planeta, recebendo 17
Cartas de ação 5, 15, 22
Cartas de ação, sabotagem 22
Cartas de comércio 5, 24
Cartas de objetivo 26
Cartas de objetivo público 5, 7, 14, 26
Cartas de objetivo secreto 5, 7, 14, 26
Cartas de objetivo, público 7
Cartas de objetivo, secreto 7
Cartas de planeta 4, 15
Cartas de planeta, recuperar 15
Cartas de tecnologia 4
Cartas políticas 5, 23
Combate de invasão 12, 17
Componentes, visão geral 4-6
Conselho Galáctico 23
Contratos de comércio 24
Corrida de sabotagem 35
Cruzadores 29
Custo, pagando 22
Dano 30
Defesa de invasão 29
Destroyers 30
Estratégia de guerra 38
Estratégia de iniciativa 36
Estratégia de tecnologia 38
Estratégia Imperial 38
Estratégia logística 37
Estratégia política 37
Estratégia, comércio 37
Estratégia, guerra 37
Fase de ação 7
Fase de status 7, 14
Fases 7
Ficha do orador 6
Fichas suplementares, caça 6, 19
Fichas suplementares, força terrestre 6, 19
Folha de raça 20
Forças Terrestres 27
Frota 12
Fugindo 19
Guilda de comerciantes 25
Habilidade primária 9
Habilidade secundária 9
Imperium Rex 14
Influência, gastando 21
Inimigo10
Invasão 12
Jogador ativo 9
Jogo com cinco jogadores 31
Jogo com quarto jogadores 31
Jogo com três jogadores 31
Leis 23
Líderes 34
Mapa de hexágonos 4
Marcadores de bônus 5, 9
Marcadores de comando 5,15, 20
Marcadores de controle 5
Marcadores de domínio 33
Marcadores de mercadorias de comércio 5, 25
Movimento, naves 11
Naves, movimento 11
Nebulosas 18
Ordem do jogo 7, 11
Passando14
PDS 29
Planetas 19
Planetas gastos 21
Planetas, gastando 21
Pousos planetários 12
Primeiro jogador 6
Produção 14
Produzir unidades 12
Proibição 33
Raças 17
Recuperar 15
Recursos, gastando 21
Reforços 4, 6, 12
Reparar 15
Reserva de comércio 6
Retirada15
Retiradas 15
Rodada 7
Rodada de jogo 7
Sabotagem 22
Sequência de ativação 10
Sequência de status 14
Sequência de transferência 12
Sequência, ativação 10
Sequência, status 14
Sequência, transferência 12
Sistemas 4
Sistemas especiais 18
Sistemas Lar 18
Sistemas regulares 18
Sistemas, regulares 18
Sistemas, vazios 25
Sobreviventes de Lazax 33-34
Sóis de guerra 30
Sóis distantes 33
Supernovas 18
Tiro de PDS 11, 17, 28
Transportadores 28
Transporte com o Transportador 27
Trilha de pontos de vitória 6
Turnos 9
Turnos do jogador 9
Unidades 4
Unidades plásticas 4
Unidades, combatente 29
Unidades, construindo 26
Unidades, cruzador 29
Unidades, destroyer 30
Unidades, dreadnought 30
Unidades, forças terrestres 27
Unidades, fugindo19
Unidades, limitações 18
Unidades, PDS 29
Unidades, sol de guerra 30
Unidades, transportador 28
Valor de comércio 5, 25
Vencendo 14
Vítimas16
Votando 23
Votos, a favor/contra 23
Votos, eleger 23

Notas do Designer

Tudo isso começou em Maio de 1997. Depois de muito trabalho e muitas aflições financeiras, minha companhia editora (Fantasy Flight Games "FFG") finalmente se preparou para publicar a primeira edição do Twilight Imperium ("TI"). Em retrospecto, foi um período perfeito para se publicar um novo jogo de tabuleiro. Embora não tenha me ocorrido na época, foi um momento infértil quase sem produção da Avalon Hill e ainda tínhamos alguns anos antes da invasão dos magníficos jogos "estilo Alemão" nos EUA.

A primeira edição do TI, que também foi o jogo inaugural da FFG, foi sucesso, vendendo duas impressões e várias expansões em poucos anos. Esse sucesso foi um momento definitivo para a FFG assentar o curso e direção do que a companhia é hoje.

Mais tarde em 1999, TI vendeu toda sua segunda impressão e suas expansões estavam perto de se acabarem também. Naquele tempo, nosso jogo "de Discos de Guerra" se tornou um grande sucesso, estabilizando a companhia e me permitindo considerar uma releitura e melhoramentos no próprio TI. Depois de anos jogando TI e ouvindo o retorno dos jogadores, eu senti que melhorias na duração do jogo, equilíbrio e componentes poderiam ser feitas e seriam apreciadas.

Depois de um período de redesign e testes, a FFG lançou o Twilight Imperium Segunda Edição em 2000. A apresentação gráfica, os componentes e o design tinham sido dramaticamente melhorados. Depois de um lançamento com sucesso do jogo principal, publicamos a expansão "Hope's End" (*"Fim da Esperança"*) no verão de 2001. Durante esse período, foi agradável ver a comunidade de jogadores e fãs do TI começando a emergir. Especialmente satisfatório para mim foi o fato de que muito jogadores adquiriram um genuíno gosto pela da história e raças que eu havia criado para o jogo.

Através desse jogo, a FFG continuou crescendo, continuou evoluindo e continuou desenvolvendo e melhorando seu conhecimento em padronização e fabricação. Com o sucesso dos "Discos de Guerra" e dos nossos jogos role-playing, a FFG começou a se mover para além dos jogos de tabuleiro de "caixa grande" para se concentrar em jogos menores tal como *Drakon* de Tom Jolly, *Kingdoms* do Reinier Knizia e *Citadels* do Bruno Faidutti.

O mercado dos jogos de tabuleiro agora estava no meio da invasão alemã dos jogos de tabuleiro. Maravilhosos jogos como *The Settlers of Catan*, *Formula De*, *Lost Cities* e muitos outros estavam sendo descobertos e devorados pelos entusiastas de jogos de tabuleiro. A "velha escola" dos jogos de tabuleiro dos EUA não estava mais em voga e muitos foram demitidos como dinossauros diante da nova era de jogos de tabuleiro. Embora soe um pouco severo, havia uma boa razão para esse argumento. Os jogos de tabuleiro alemães trouxeram uma simplicidade e elegância que foi capaz de produzir uma experiência recompensadora com os jogadores. A qualidade dos componentes dos jogos alemães era inacreditável; grossos cartões, papel de linho, regras coloridas e excelentes tabuleiros. A maioria dos jogos eram mais rápidos, durando menos do que uma hora, permitindo que os jogadores se divirtam com duas ou mais partidas numa única tarde.

Depois de alguns anos, enquanto o estilo de jogo alemão estava aos poucos garantido e o romance com ele não era mais novo e excitante, algumas correntes surgiram entre as comunidades de jogadores. Embora brilhantes em mecânica e elegância, os temas dos jogos alemães eram frequentemente simples. Alguns jogadores começaram a perceber que o senso de imersão não estava recompensando como os jogos da "velha escolha".

Antes que a 2ª edição do TI se esgotasse em 2003, eu tinha começado de novo a pensar numa futura "caixa grande" de jogos de tabuleiro para a FFG. Realmente inspirado pelos designs de jogos alemães, eu comecei a desenvolver uma abordagem pessoal inteiramente nova para design de jogos. Eu senti que seria possível fundir a essência da "velha escola" dos jogos dos EUA com os princípios de design dos alemães. Pessoalmente, eu senti que minha capacidade de design havia amadurecido significativamente no decorrer dos anos e eu estava num ponto que era capaz de executar essa visão efetivamente.

A FFG publicou meu jogo de tabuleiro "A Game of Thrones" (baseado na fantástica série de livro de George R. R. Martin) no outono de 2003. Encorajado pelo sucesso imediato e a crítica positiva, eu voltei minha atenção de volta ao TI, que crescia em minha mente por muitos meses.

Em certo momento, a FFG estava numa situação totalmente diferente do que quando publicamos as duas primeiras edições do TI. Nossas capacidades de fabricação, nossas capacidades gráficas e nosso alcance no mercado tinham se expandido e realmente crescido bastante.

Agora, como a FFG parecia capaz de produzir a versão da TI que eu havia sempre sonhado, eu me senti pronto para uma remontagem do TI. É possível que a FFG simplesmente tivesse reimprimido o TI com algumas peças e arte gráfica mais legais, mas eu estava interessado numa verdadeira mudança na experiência e nos sistemas do TI, levando-os a um nível totalmente novo.

Depois de convidar a comunidade TI para fazer sugestões e depois de pensar muito, eu me afundei no design durante a primavera de 2004. Primeiramente, o progresso era lento. Não somente fazia os deveres de CEO da FFG que me distraiam do processo criativo, mas as metas de design que eu queria alcançar eram muito ambiciosas.

Essas metas de design incluem:

1) Aumentar a participação do jogador. (Como a maioria dos jogos da época, TI e TI2 eram dominados por uma fase de resolução de um único jogador, resultando em muito tempo de espera de jogadores não ativos),

2) Reduzir o tempo de jogo,

3) Reduzir a tendência/iniciativa do jogador a "atrasar" o jogo enquanto acumulava muitas frotas, e

4) Trazer para o jogo fluidez junto com um todo mais coesivo.

Minha resposta fundamental era o "Sistema de Comando" do TI3. Essa simples mecânica de distribuição de recursos me permitia simular o movimento entrelaçado do tabuleiro e, ao usar o mesmo recurso, defini os limites de tamanho das frotas. Ao dividir o turno do jogador em Marcadores de Comando baseados em ações únicas, o tempo que ele demorava para agir foi reduzido ou até removido, as frotas foram reduzidas e quase tudo se encaixou. Não somente o Sistema de Comando consertou a maioria das minhas preocupações no alto nível do jogo, como dramaticamente modificou a parte tática do jogo para algo que eu sempre quis. Muito mais do que enfrentar estratégias de grandes frotas que frequentemente dominavam as edições anteriores, o novo design de "ativações" únicas de repente tornaram muito importante o momento de ações táticas e a reação tática possível.

→

O Sistema de Comando fornece movimento quase “simultâneo”, aumentando o realismo e a excitação. No TI3, enquanto um jogador realiza seu turno, ele não vai mais perceber o tabuleiro como estático e congelado, mas considera-o sob uma nova luz; ativo, imprevisível e vivo.

Embora o Sistema de Comando tenha resolvido a maioria das minhas metas, eu ainda precisava simplificar a estrutura das fases para agilizar o fluxo do jogo. Melhorar as táticas não era o bastante; era importante que o TI mantivesse a essência que o tornava único, tal como reter as cartas políticas e comércio interestelar. Por isso, eu confiei num dos desenvolvimentos e inovações mais excitantes da escola de design “Alemã”.

A mecânica de carta de Estratégia do TI3 se originou de uma evolução inspirada dentro dos jogos de tabuleiro alemães. Do pequeno, mas inteligente *Verrater* de Marcel-André Cassola Merkle, até o *Citadels* do Bruno Faidutti, um desenvolvimento começou que, em minha opinião, mudaria os jogos de tabuleiro no futuro.
A principal inovação desses jogos era que as típicas “Fases” eram muito simplificadas, com o núcleo do jogo agora ligado elegantemente aos componentes (no caso do Citadels, as Cartas de Personagens) em vez de uma lista pesada de fases. Wolfgang Kramer também tocou nessa evolução de um modo diferente, com o magnífico *El Grande*. Em El Grande o componente essencial, as cartas de ação, não simulavam fases como no Citadels, mas colocavam os jogadores para frente ao obtê-las para específicas estratégias num ambiente de perfeita informação. O *Vinci* de Philippe Keyaerts introduziu o maravilhoso sistema de “aumento de valor” que forneceu equilíbrio as habilidades não escolhidas ao aumentar seu valor a cada turno que continue sem ser selecionada. Andreas Seyfarth levou essa evolução a um ponto mais distante quando ele combinou os elementos acima (bem como adicionando sua própria inovação) no maravilhoso feito e popular *Puerto Rico*.
Puerto Rico fundiu as fases dinâmicas (Verrater, Citadels), perfeita estratégia de escolha de informação (El Grande) e a mecânica de aumento de valor (Vinci) de seus ilustres predecessores.

Essa série de desenvolvimentos brilhantes me forneceu as ferramentas necessárias para me libertar das estruturas de fase estagnadas e lineares que dominaram nossos jogos do passado.

Em TI, as “Cartas de Estratégia” usam e constroem essas maravilhosas inovações. Com a Carta de Estratégia sendo executada como uma parte da fase de ação do TI, eu pude introduzir o bloqueio necessário no caminhar da “Fase” no fluxo do jogo. Fazer isso não somente me permitiu reter a essência do TI, mas também tecer a mecânica do jogo de uma forma suave integrada com o Sistema de Comando.

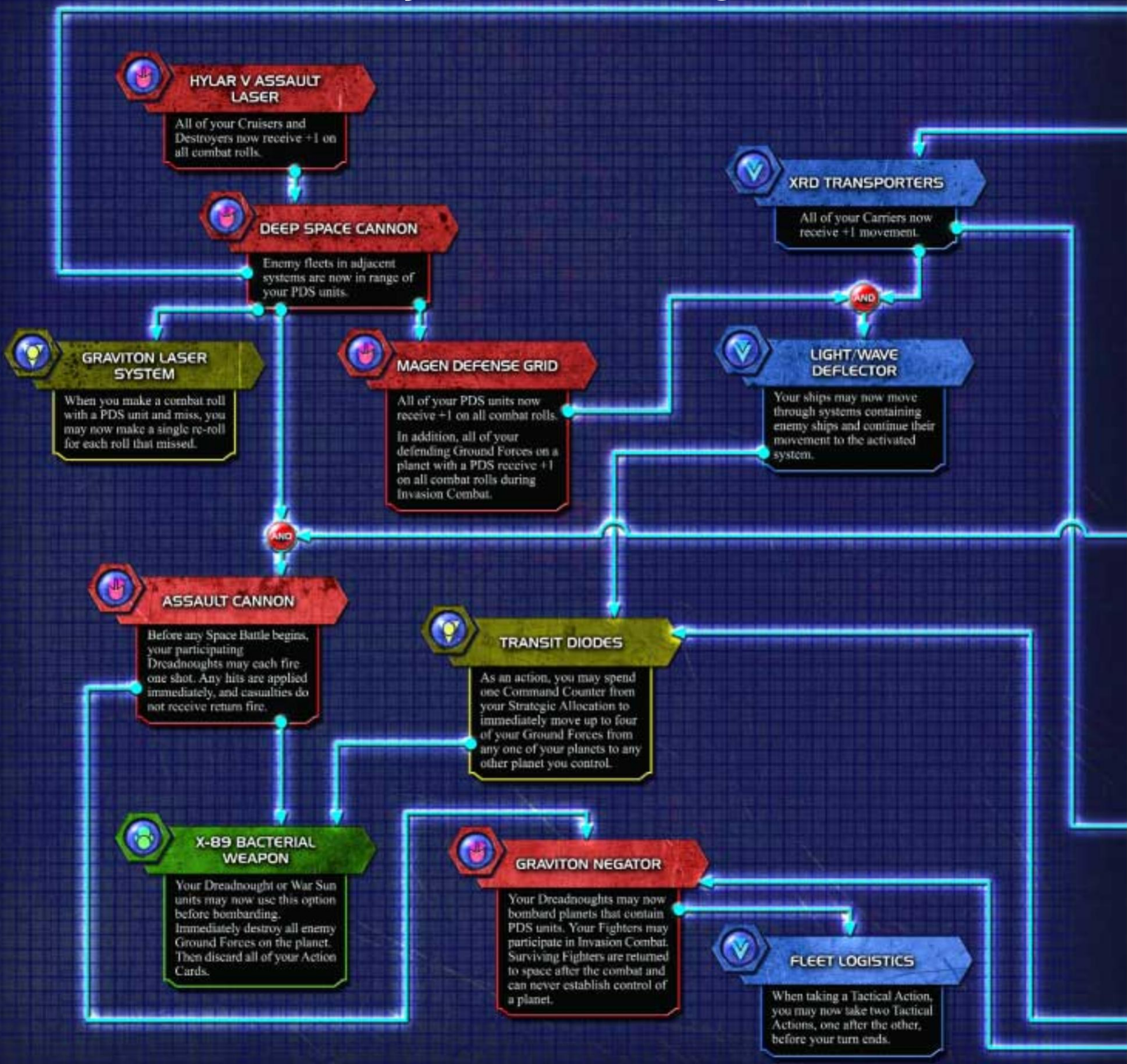
Eu acho que o resultado final é bastante animador. Embora os jogadores sejam os últimos juízes para dizer se eu tive sucesso em minhas metas ou não, eu estou esperançoso de que essa versão do TI se erguerá diante de seus rivais nesse período de inovadores designs de jogos de tabuleiro.

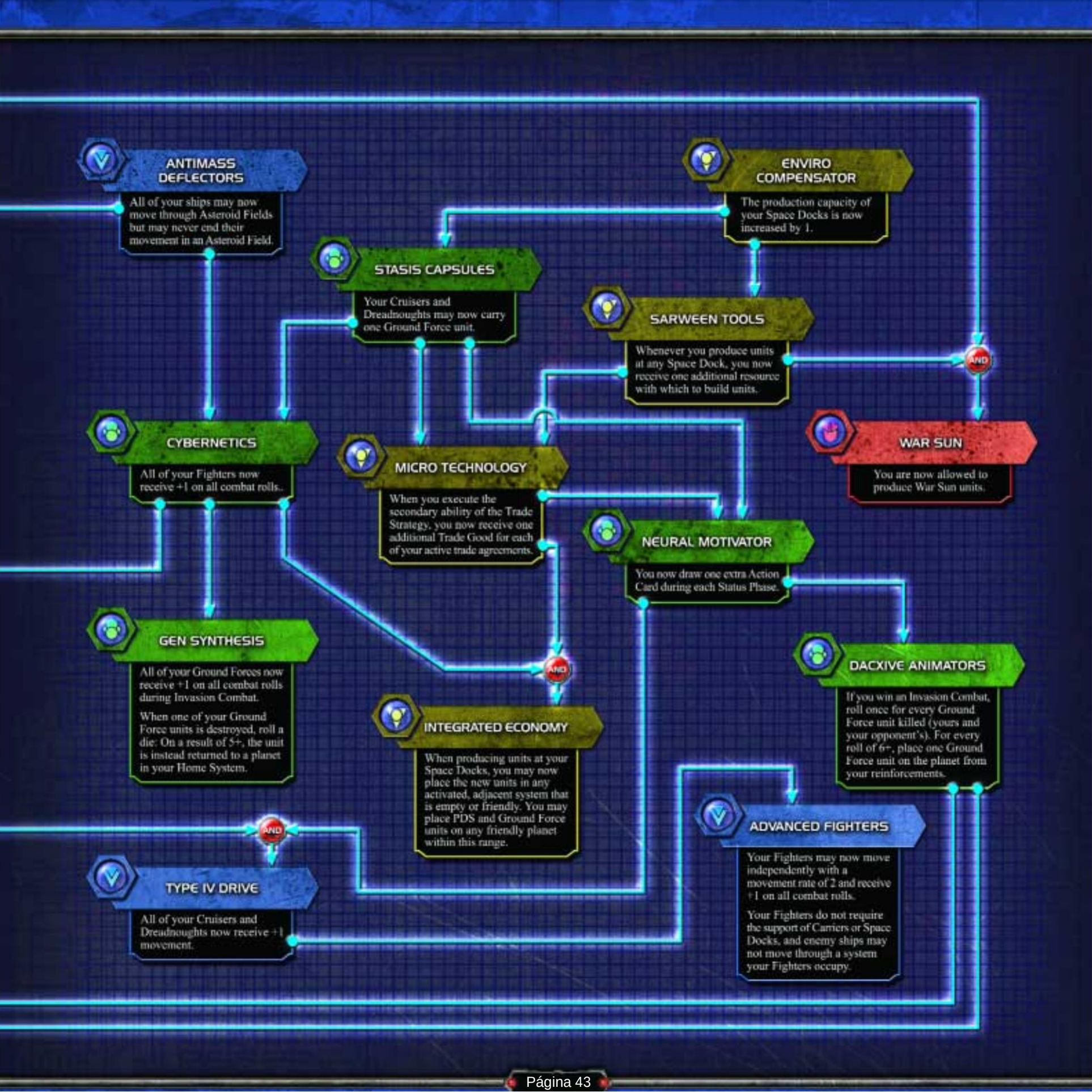
Eu espero que você tenha gostado dessa versão do TI.

Desejo o melhor,

Christian T. Petersen
Pax Magnifica!

Árvore de Avanço de Tecnologia




ANTIMASS DEFLECTORS
All of your ships may now move through Asteroid Fields but may never end their movement in an Asteroid Field.
ENVIRO COMPENSATOR
The production capacity of your Space Docks is now increased by 1.
STASIS CAPSULES
Your Cruisers and Dreadnoughts may now carry one Ground Force unit.
SARWEEN TOOLS
Whenever you produce units at any Space Dock, you now receive one additional resource with which to build units.
AND
CYBERNETICS
All of your Fighters now receive +1 on all combat rolls.
MICRO TECHNOLOGY
When you execute the secondary ability of the Trade Strategy, you now receive one additional Trade Good for each of your active trade agreements.
WAR SUN
You are now allowed to produce War Sun units.
NEURAL MOTIVATOR
You now draw one extra Action Card during each Status Phase.
GEN SYNTHESIS
All of your Ground Forces now receive +1 on all combat rolls during Invasion Combat.
When one of your Ground Force units is destroyed, roll a die: On a result of 5+, the unit is instead returned to a planet in your Home System.
AND
DACXIVE ANIMATORS
If you win an Invasion Combat, roll once for every Ground Force unit killed (yours and your opponent's). For every roll of 6+, place one Ground Force unit on the planet from your reinforcements.
INTEGRATED ECONOMY
When producing units at your Space Docks, you may now place the new units in any activated, adjacent system that is empty or friendly. You may place PDS and Ground Force units on any friendly planet within this range.
AND
ADVANCED FIGHTERS
Your Fighters may now move independently with a movement rate of 2 and receive +1 on all combat rolls.
Your Fighters do not require the support of Carriers or Space Docks, and enemy ships may not move through a system your Fighters occupy.
TYPE IV DRIVE
All of your Cruisers and Dreadnoughts now receive +1 movement.

Efeito dos Marcadores de Domínio (Opção Sóis Distantes)

Perigo Biológico (*Biohazard*)
O ambiente hostil desse planeta requer formação de terra (*terraforming*). A **primeira** unidade de Força Terrestre a pousar aqui é sempre eliminada enquanto esse marcador permanecer. O primeiro jogador a invadir com sucesso esse planeta pode remover esse marcador.

Radiação (*Radiation*)
O planeta contém inesperados níveis altos de radiação. Mate todas as Forças Terrestres do pouso inicial, depois remova esse marcador.

Habitantes Hostis (*Hostile Locals*)
A população local não será subjulgada. O número indicado de Forças Terrestres lutará contra qualquer invasor (permita outro jogador jogar seus dados de combate). Se uma tentativa de invasão falhar, os habitantes voltam a ter sua força total indicada. Não pode ser bombardeado. Descarte depois de uma invasão com sucesso.

Sobreviventes de Lazax (*Lazax Survivors*)
Uma descoberta de uma profecia antiga. Você pode pegar esse marcador para receber 3 votos adicionais em todas agendas políticas futuras. (Veja funções adicionais na página 42-43).

Colonizadores (*Settlers*)
Devolva todas as suas Forças Terrestres para seu Transportador/Estrela da Morte (*Carrier/Sun War*). Role um dado. No caso de 6+, coloque duas Forças Terrestres de graça dos seus reforços no planeta. No caso de 1-5, determine um oponente aleatoriamente. Esse oponente coloca duas Forças Terrestres dos reforços dele no planeta. Depois descarte esse marcador.

Descoberta de Buraco de Minhoca (*Wormhole Discovery*)
Um novo buraco de minhoca foi descoberto no sistema próximo a esse planeta. Coloque esse marcador no meio do sistema para indicar a presença do buraco de minhoca. Esse buraco conectará com seu irmão (alfa ou beta) seguindo as regras de buraco de minhoca.

Sociedade Tecnológica (*Technological Society*)
O jogador a sua esquerda deve procurar no seu deck de Tecnologia e lhe dar um avanço de tecnologia de graça pelo qual você já tenha o necessário pré-requisito tecnológico. Depois descarte esse marcador.

Riqueza Nataural (*Natural Wealth*)
Esse planeta tem recursos disponíveis para exploração imediata. Receba o número de Mercadorias de Comércio indicado, se houver Mercadorias disponíveis. Depois descarte esse marcador.

Sociedade Industrial (*Industrial Society*)
Uma população industrial e amigável lhe dá boas-vindas. Você pode imediatamente colocar uma Doca Espacial de graça aqui. A Carta de Planeta desse planeta não é gasta quando você a recebe. Descarte esse marcador.

Anexação Pacífica (*Peaceful Annexation*)
O pouso segue sem nenhum incidente. Descarte esse marcador.

Os Planetas de TWILIGHT IMPERIUM



Os pontos que realmente interessam na galáxia do Twilight Imperium são seus planetas. Cada planeta está impresso com seu **valor de recurso (*resource value*), valor de influência (*influence value*)** e possivelmente uma **especialidade de tecnologia (*technology specialty*)**. Quando um jogador com sucesso invade um planeta (neutro ou inimigo), ele imediatamente reivindica a Carta de Planeta correspondente.

Os recursos representam o excesso econômico de um planeta, que pode ser usado pelo seu dono para comprar unidades e tecnologia.

A influência representa a população de um planeta, conhecimento básico e/ou importância política. A influência é usada para adquirir Marcadores de Comando, para jogar certas Cartas de Ação e para fornecer votos vitais no Conselho Galáctico.

As especialidades de tecnologia representam um certo conhecimento local ou um importante recurso natural numa área específica de ciência. Isso fornece ao dono do planeta com um desconto de recursos em relação à compra de avanços daquele tipo de tecnologia.

Para mais informações e suporte, visite:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

FANTASY FLIGHT GAMES
1975 West Cty. Rd. B2 • Roseville • MN • 55113 •U.S.A
www.fantasyflightgames.com • ffg@fantasyflightgames.com