

VOIDFALL

COMECE POR AQUI!

Componentes, Ciclo de Jogo & Regras do Jogo

MINDCLASH GAMES

grok.

REGRAS

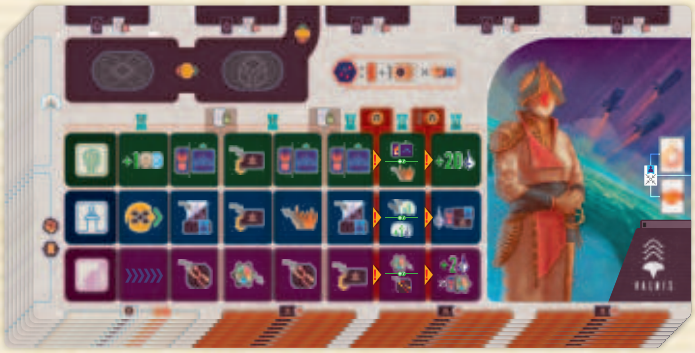
Sumário

Componentes ... 3
Limitações de Componentes ... 5
Introdução ... 6
Como usar os livros de instrução ... 6
Modos de Jogo e Coloração ... 6
Sua primeira partida e o cenário Tutorial ... 6
Como jogar o Tutorial ... 6
Ciclo de Jogo ... 7
A - Fase de Preparação ... 7
B - Fase de Foco ... 9
0. Revelar Crise ... 9
1. Seleção ... 9
2. Ações ... 10
Habilidades e Ações de Tecnologia ... 10
Resolvendo Efeitos Desencadeados ... 10
Efeitos de Foco Coletivo ... 11
Resolvendo uma Crise ... 11
3. Limpeza ... 12
4. O Vazio Avança ... 13
Variante de Focos Pré-Selecionados ... 14
C - Fase de Avaliação ... 15
Fim da Partida ... 16
Regras do Jogo ... 17
Alvos válidos para ações, efeitos e objetivos ... 17
Ganhando e Pagando ... 17
Influência ... 17
Estoques de Recursos ... 17
Trocando recursos ... 17
Setores ... 18
Setor adjacente e Tempestades de Vazio ... 18
Controle dos Setores ... 18
Habilidades dos Setores ... 18
Setores Puros e Corrompidos ... 18
Guildas e Instalações ... 18
População ... 19
Produção de Recursos ... 19
Frotas e Poder de Frota ... 21
Frotas do Nascido do Vazio ... 22
Movimento de Frota: reagrupar e invadir ... 23
Setores abandonados e a ocupação do Nascido do Vazio ... 24
Combate ... 24
Dano e Absorção ... 24
Sequência Básica de Combate ... 25
Resultado da Invasão ... 26
Vitória do Defensor ... 26
Vitória do Invasor: Invasão de Jogador ... 26
Vitória do Invasor: Escaramuça do Nascido do Vazio ... 27
Empates no Combate ... 27
Marcadores de Recompensa e Reivindicação ... 27
Marcadores de Glória ... 27
Trilhas de Civilização e Estágios ... 28
Corrupção ... 29
Marcadores de Comércio ... 30
Tecnologias ... 31
Agendas ... 32
Focos Preferidos ... 32
Espiando os Eventos Galácticos ... 33
Escaramuça ... 33
Precursores ... 34
Tabuleiro de Crises ... 34
Refúgios ... 34
Tecnologias Consumidas ... 35
Sequência do Combate Detalhada ... 35
Etapa de Aproximação ... 35
Etapa de Disparos ... 36
Tipos de Frota ... 36
Melhorias das Corvetas ... 38
Agradecimentos Especiais ... 38
Créditos ... 39

Componentes



1x Tabuleiro Galáctico *(dupla face)*



14x Tabuleiros de Casa



1x Ficha de Bloqueio de Aprimoramentos

FICHAS DE COMBATE



Ficha de Combate Principal

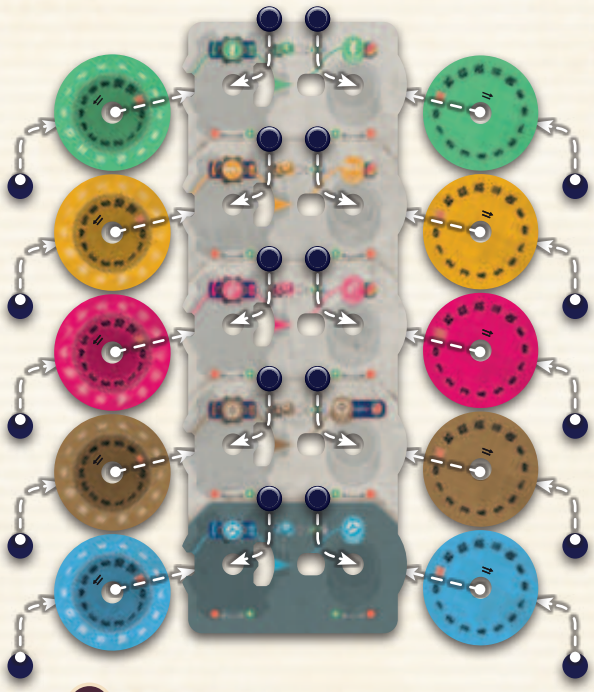
F. C. dos Destróieres

F. C. dos Cargueiros

F. C. dos Encouraçados

F. C. das Sentinelas

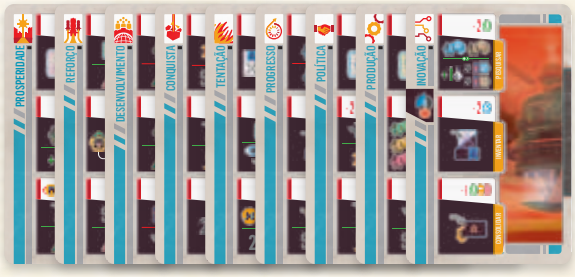
F. C. das Bases Estelares



4x Tabuleiros de Recursos — Cada um formado por:

- **1x** Corpo
- **10x** Discos
- **10x** Pares de Pinos

NAS 4 CORES DE JOGADOR



9x Cartas de Foco Regulares



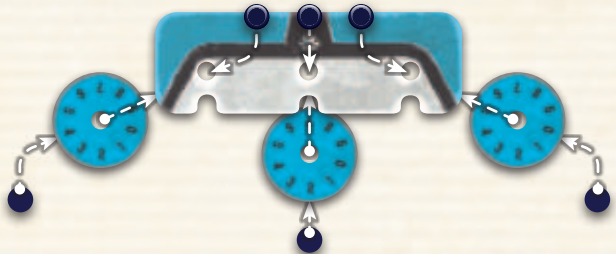
14x Cubos de Poder de Frota



1x Marcador de Ordem de Turnos



1x Dado de População



1x Tabuleiro de Influência — Cada um formado por:

- **1x** Corpo
- **3x** Discos
- **3x** Pares de Pinos

27 DADOS DE POPULAÇÃO

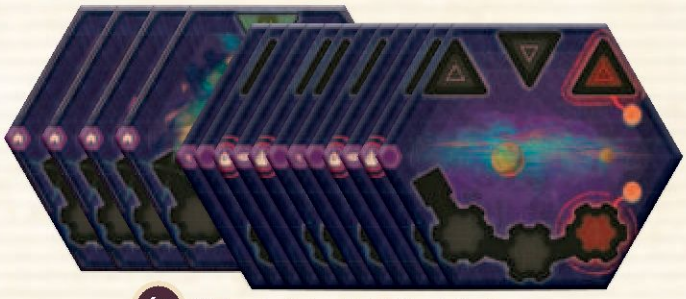


21x Dados de População Regulares



6x Dados de População Fixa

30 FICHAS DE SETOR



4x Fichas de Setor Natal *(dupla face)*

26x Fichas de Setor Regular/Especial *(dupla face)*

CUBOS E MARCADORES DE FROTA



32x Corvetas



12x Sentinelas



12x Destróieres



10x Cargueiros



12x Encouraçados



20x Frotas do Nascido do Vazio



40x Cubos de Poder de Frota do Nascido do Vazio

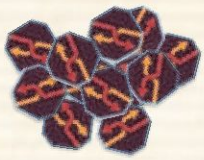
MARCADORES ADICIONAIS



48x Marcadores de Recompensa



27x Marcadores de Reivindicação



12x Marcadores de Comércio



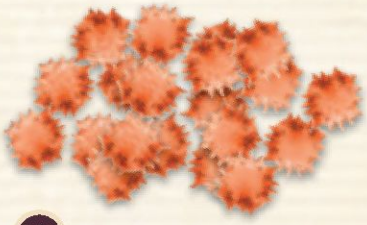
75x Marcadores de Glória *(21x valor 1, 17x valor 2, 15x valor 3, 12x valor 4, 10x valor 5)*



42x Marcadores de Guilda *(dupla face, faces diferentes)*



40x Marcadores de Instalação *(dupla face, faces diferentes)*



36x Marcadores de Corrupção



12x Marcadores de Trilha de Civilização



15x Marcadores de Tempestade de Vazio

CARTAS E TABULEIRO DE AGENDA

32x Cartas de Agenda *(4 tipos)*



8x Suporte *8x Poder* *8x Riqueza* *8x Domínio*



28x Cartas de Origem



14x Cartas de Casa Caída



1x Carta de Agenda Extra de Marqualos



1x Tabuleiro de Agendas



33x Cartas de Evento Galáctico *(3 tipos)*



18x Cartas de Foco de Casa *(versos idênticos às Cartas de Foco Regulares)*



84x Cartas de Tecnologia *(56x Básicas e 28x Aprimoradas)*



1x Tabuleiro de Crises

68 CARTAS DE CRISE
(4 versos diferentes)



5x Iniciais | 19x Nível I | 23x Nível II | 21x Nível III

25 CARTAS DE ALERTA
(versos uniformes)



10x Cartas de Foco Coletivo

10x Cartas de Foco Heroico



6x Cartas de Situação *(Nível I)*

7x Cartas de Situação *(Nível II)*

4x Cartas de Situação *(Nível III)*

8x Cartas de Guerra



3x Marcadores de Catástrofe



10x Marcadores de Precursor



5x Fichas de Refúgio



3x Cartas de Auxílio de Preparação de Dificuldade

LIMITAÇÕES DE COMPONENTES

Marcadores de Guilda, Instalação, Frota, Glória, Corrupção e Cubos de Poder de Frota do Nascido do Vazio **não** são limitados. No raro caso de algum deles se esgotar, utilize um substituto adequado.

Porém, Cubos de Poder de Frota dos jogadores, Cartas de Agenda, Marcadores de Comércio, Recompensa, Reivindicação e Precursor são **estritamente limitados.** Se algum efeito exigir que você ganhe ou coloque um desses componentes em jogo quando não houver mais nenhum disponível, simplesmente ignore o efeito.

Introdução

COMO USAR OS LIVROS DE INSTRUÇÃO

Bem-vindo a *Voidfall!* Se esta é sua primeira vez jogando este jogo, você está no lugar certo!

A caixa contém três livros de instrução que possuem diferentes utilizações.

O **Manual de Regras** – que você está lendo agora – contém a lista de componentes, a estrutura do jogo (pág. 7) e o funcionamento de todos os sistemas do jogo em detalhes (pág. 17).

O **Compêndio** contém todas as informações necessárias para começar uma nova partida: a visão geral do jogo e de seu mundo, os componentes, as instruções completas de preparação para cada cenário e até mesmo um cenário tutorial.

O **Glossário** contém todos os elementos do jogo que você poderá ter dificuldade para compreender apenas com as regras gerais. Além disso, possui descrições detalhadas dos componentes especiais das Casas mais complexas. Você não precisa deste livro agora, mas mantenha-o em fácil acesso durante as partidas.

MODOS DE JOGO E COLORAÇÃO

Você pode jogar *Voidfall* de forma competitiva, cooperativa ou solo.

As partidas cooperativas e competitivas utilizam exatamente as mesmas regras centrais. A partida cooperativa apenas possui algumas opções a mais e desafios adicionais para os jogadores, uma vez que eles são mais fortes trabalhando em equipe. As regras relevantes apenas para partidas cooperativas e solo serão mostradas em seções azuis, e as regras relevantes apenas para partidas competitivas serão mostradas em seções roxas. Todo o restante aplica-se a ambos os modos de jogo.

SUA PRIMEIRA PARTIDA E O CENÁRIO TUTORIAL

Voidfall é um jogo épico com muitas escolhas e uma variabilidade quase infinita. Mesmo que esteja acostumado com jogos complexos, o número de escolhas em sua primeira partida pode parecer intimidador. Para ensinar o jogo enquanto ele é jogado ao mesmo tempo, criamos um **cenário tutorial**, que mostra os conceitos básicos do jogo, um a um.

Jogar o tutorial é fortemente recomendado se você planeja jogar **qualquer** outro **modo de jogo** no futuro: competitivo, cooperativo ou solo. O tutorial apresenta quatro mapas para os diferentes números de jogadores (1-4), adequados para todos os modos de jogo.

Se pretende jogar competitivamente no futuro, o tutorial lhe ensinará o suficiente para jogar uma partida completa com qualquer cenário competitivo.

Se pretende jogar cooperativamente ou solo no futuro, jogue o tutorial utilizando as regras competitivas e **ignore** todas as regras cooperativas/solo (encontradas nas seções azuis). Seu objetivo será alcançar **individualmente 120 Pontos de Influência** no fim da partida. Nas partidas cooperativas, para evitar a sensação de conflito, não invadam os Setores uns dos outros. Quando terminar o tutorial, você deve aprender as regras cooperativas/solo e jogar o cenário "Primeira Defesa" na dificuldade Fácil.

COMO JOGAR O TUTORIAL

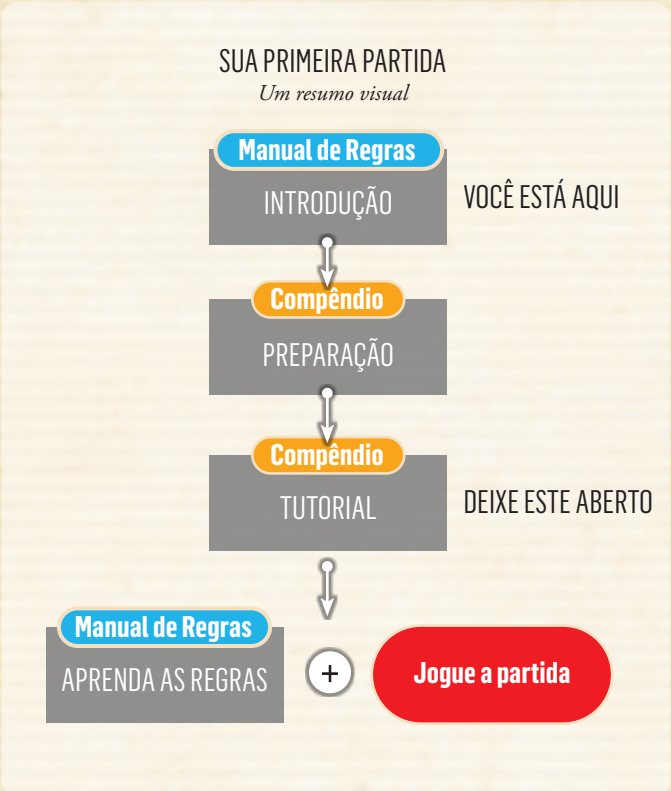
Para jogar o tutorial, realize as seguintes etapas nesta ordem:

1. Abra o Compêndio. Vá para o capítulo de Preparação, pág. 10.
2. Siga as instruções de Preparação (ignorando as seções azuis "Coop/Solo").
3. Sobretudo, siga os **exemplos** e **instruções de tutorial** adicionais para a Preparação, mostrados em itálico com um *fundo branco.* Eles contêm informações adicionais importantes sobre o cenário tutorial.
4. Após terminar a Preparação, vá para o capítulo **Tutorial** (Compêndio, pág. 22) e siga as instruções contidas nele. Ele irá guiá-lo em sua primeira partida.

Tutorial: *é assim que as instruções do tutorial serão mostradas no Compêndio. Os exemplos terão um aspecto similar a este. Fique atento a ambos.*

Algumas seções do Compêndio e do Manual de Regras terão um ícone próximo a elas. Estas regras **não são relevantes** para o **tutorial**. Recomendamos que você as ignore e só leia após concluir o tutorial.

Outras seções terão um ícone próximo a elas. Ignore estas regras antes de jogar o Ciclo 1 da partida tutorial, mas volte a elas **antes** de jogar o **Ciclo 2** do tutorial. Estas regras são sempre relevantes em uma partida completa, mas será muito mais fácil aprender o jogo se não as ler por enquanto.



Ciclo de Jogo

! Nota: a preparação pode ser encontrada na pág. 10 do Compêndio.

Cada partida de Voidfall é composta de 3 Ciclos. Cada Ciclo possui três Fases, nesta ordem:

A Fase de Preparação

B Fase de Foco

C Fase de Avaliação

A - FASE DE PREPARAÇÃO

As **etapas** desta fase estão resumidas na parte superior esquerda do **Tabuleiro Galáctico** (números **azuis**).

! **Importante:** ignore as etapas 0, 1, 2 e 3 no Ciclo 1 e, em vez disso, comece pela etapa 4 (encontrada na próxima página).

COOP/SOLO

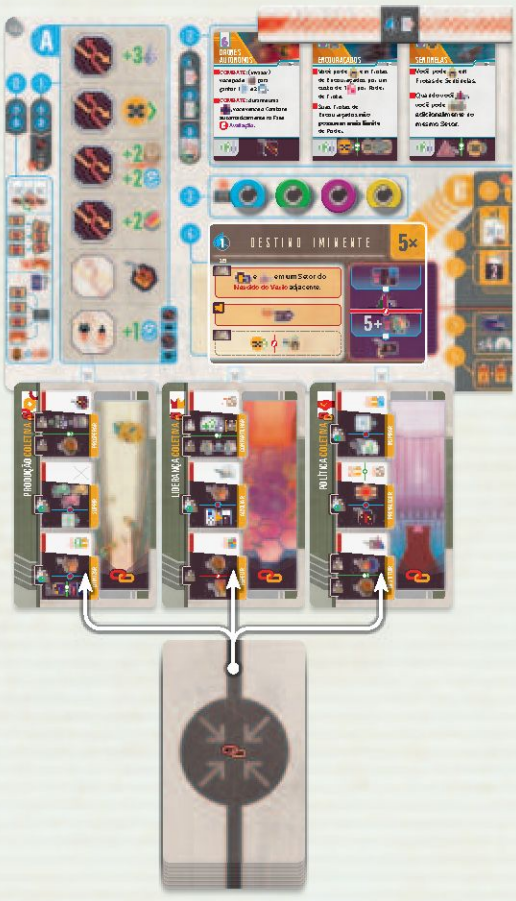
0 Realize as seguintes etapas:

0a Renove a oferta de Focos Coletivos/Heroicos:

i. Remova todas as Cartas de Foco Coletivo/Heroico que ainda estão na oferta e devolva-as para a caixa.

ii. Compre 3 Cartas de Foco Coletivo/Heroico e coloque-as abaixo do Tabuleiro Galáctico para criar uma nova oferta à vista de todos os jogadores.

iii. Em uma partida solo, se você revelar uma Carta de Foco Heroico que corresponda a uma Carta de Foco que a sua Casa não possui (por exemplo, revelar *Reforço* enquanto joga com a Casa Fenrax), devolva a carta para a caixa e compre uma substituta.



0b Adicione novas cartas ao Baralho de Alertas, como mostrado na Carta de Auxílio de Preparação de Dificuldade (geralmente, haverá uma ou mais cartas restantes no Baralho de Alertas):

i. Esvazie a pilha de descarte de Alertas criada no Ciclo anterior: devolva todas as Cartas de Guerra para a caixa e devolva todas as Cartas de Situação para as suas respectivas pilhas, viradas para cima.

ii. Adicione a quantidade requerida de Cartas de Situação de Nível I, Nível II e Nível III ao Baralho de Alertas, viradas para baixo.

iii. Adicione a quantidade requerida de Cartas de Guerra (escolhidas aleatoriamente da pilha de Guerras virada para baixo).

iv. Embaralhe o Baralho de Alertas.

0c Coloque um Marcador de Precursor em uma das trilhas do Tabuleiro de Crises (à sua escolha, confira a pág. 13), como indicado no Auxílio de Preparação de Dificuldade.

! Nota: isto acontece no Ciclo 3 da dificuldade Média e no Ciclo 2 da dificuldade Difícil.



Exemplo: no início do Ciclo 2 de uma partida Fácil, resta 1 Carta de Alerta no Baralho de Alertas. Mantenha-a virada para baixo. Então, seguindo o Auxílio de Preparação de Dificuldade Fácil, pegue 3 cartas da pilha de Situações de Nível I, 2 cartas da pilha de Nível II, e nenhuma carta da pilha de Nível III, e pegue uma carta aleatória (virada para baixo) da pilha de Guerras. Embaralhe todas as cartas juntas para formar o Baralho de Alertas do Ciclo 2.

COOP/SOLO



1 Se houver Marcadores de Comércio no Tabuleiro Galáctico, devolva o mais baixo para a caixa.

2 Atualize a oferta de Tecnologias Aprimoradas:

2a No Ciclo 2 (2), remova a Ficha de Bloqueio de Aprimoramentos, deixando todas as quatro Tecnologias Aprimoradas disponíveis.

2b No Ciclo 3 (3), remova da partida todas as Tecnologias Aprimoradas que ainda restam na oferta e coloque as quatro cartas restantes do baralho viradas para cima na oferta.

3 Decida a **Ordem de Turnos** para o Ciclo atual. Ela será indicada pelos Marcadores de Ordem de Turnos dos jogadores no Tabuleiro Galáctico, da esquerda para a direita.

COMP

3a Nas partidas competitivas, em ordem crescente de Influência, cada um escolhe sua posição na Trilha de Ordem de Turnos. Em caso de empate na Influência, quem estava mais atrás na Ordem de Turnos do Ciclo anterior escolhe primeiro. Em partidas para 2 ou 3 jogadores, você só pode usar os dois ou três espaços mais à esquerda na trilha, respectivamente. *Dica: geralmente é melhor ser o primeiro em um Ciclo, a menos que você esteja estrategicamente e taticamente confortável com o jogo.*

COOP/SOLO

3b Em partidas cooperativas para 2, 3 ou 4 jogadores, vocês podem decidir coletivamente a Ordem de Turnos.

3c Nas partidas solo, sempre pule esta etapa.



4 Revele o Evento Galáctico do topo da pilha correspondente a este Ciclo e coloque-o no Tabuleiro Galáctico (sobre a carta do Ciclo anterior, se houver). Devolva todas as outras Cartas de Evento Galáctico do Ciclo atual para a caixa, viradas para baixo.

5 A metade esquerda da Carta de Evento Galáctico apresenta diversas caixas de texto. Resolva as instruções em cada caixa de texto, de cima para baixo. Leia as instruções da seguinte maneira:

5a Se a caixa tiver uma **borda sólida,** a instrução **deve** ser resolvida completamente. Se você não puder resolver algumas partes dela, ignore-a completamente para o Setor em questão.

5b Se a caixa tiver uma **borda cinza tracejada,** a instrução **pode** ser resolvida ou pode ser ignorada livremente.

5c Os ícones no canto superior esquerdo de cada caixa significam:


Cada jogador a resolve na Ordem de Turnos antes de seguir para a caixa de texto seguinte.



O grupo inteiro a resolve coletivamente, uma vez.


Eventos constantes afetam todos os jogadores durante todo o Ciclo. Isto significa todos os turnos dos jogadores e a Fase de Avaliação completa, a menos que seja especificado o contrário.


Eventos tardios só começam a ter efeito após o primeiro turno de cada jogador. Lembre-se do efeito.

5d Um "Setor do **Nascido do Vazio**" é um Setor com Cubos de Poder de Frota do Nascido do Vazio. Um "Setor adjacente" deve ser adjacente a qualquer Setor que você possua. Se o alvo for "um" Setor, cada um de vocês deve, separadamente, encontrar um Setor válido para **resolver todas** as instruções listadas na caixa de texto (não apenas algumas delas!), em Ordem de Turnos. Se não existir um Setor válido, você deve **ignorar todas** as instruções da caixa de texto.

5e 
Compre um Marcador de Recompensa/Reivindicação/Glória do suprimento geral e coloque-o (virado para baixo, exceto o de Glória) no centro do Setor. Não há limite para o número de Marcadores de Recompensa, Reivindicação e Glória em um Setor.

5f 
Pegue uma Guilda ou Defesa de Setor do suprimento geral e coloque-a no espaço de Guilda ou Instalação desocupado mais à esquerda no Setor, respetivamente.

5g 
Pegue 1 Cubo de Poder de Frota do Nascido do Vazio do suprimento geral e coloque-o no Marcador de Frota do Nascido do Vazio no Setor. Existe um limite padrão de um Marcador de Frota (ou seja, 3 Cubos de Poder de Frota) em cada Setor, mas alguns Setores especiais possuem limites únicos. Você nunca pode colocar Cubos de Poder de Frota do Nascido do Vazio além desse limite.

5h 
Ganhar um Marcador de Corrupção é um efeito comum no jogo. Confira mais detalhes sobre como isto funciona na pág. 29.

5i 

Pegue um Marcador de Corrupção do suprimento geral e coloque-o no Tabuleiro de Agendas, entre o Baralho de Agendas e a carta virada para cima. Se já houver uma Corrupção ali, ignore a instrução.

5j Existem instruções mais raras relativas à Corrupção. Estas são explicadas no Glossário, na descrição das respectivas Cartas de Evento Galáctico.

B - FASE DE FOCO

As **etapas** desta fase estão resumidas na parte inferior do **Tabuleiro Galáctico** (números amarelos).

Esta Fase será composta pelo número de **rodadas** indicado no canto superior direito do Evento Galáctico atual.

Durante cada rodada, cada um de vocês realizará um turno completo na Ordem de Turnos.

COMP

O turno de cada jogador possui três etapas: Seleção, Ações e Limpeza.

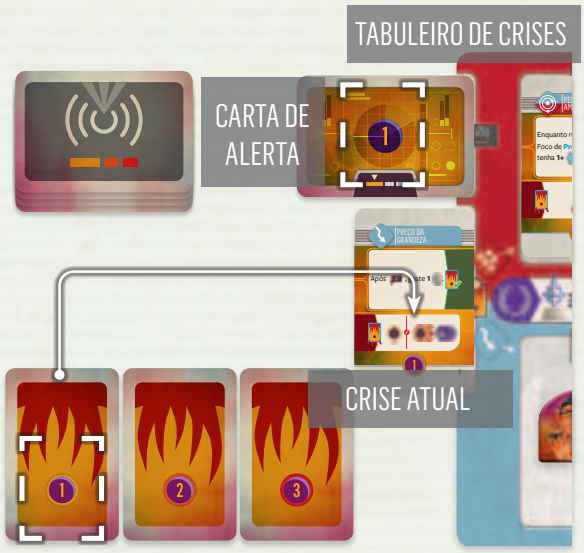
COOP/SOLO

Antes do primeiro jogador realizar seu turno em cada rodada, revele a carta do topo do Baralho de Alertas. Esta será a Carta de Alerta atual da rodada. O turno de cada jogador terá cinco etapas: Revelar Crise, Seleção, Ações, Limpeza e O Vazio Avança.

0 REVELAR CRISE

No começo do seu turno, se a Carta de Alerta revelada mais recentemente for de **Situação**, você deve comprar a carta do topo do Baralho de Crises correspondente (Nível I, II ou III) e colocá-la virada para cima no espaço indicado no lado esquerdo do Tabuleiro de Crises, à vista de todos. Esta carta será referida como a "**Crise atual**". Se o Baralho de Crises estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte correspondente para formar um novo baralho de compra.

Se a Carta de Alerta revelada mais recentemente for de **Guerra**, pule esta etapa.



Exemplo: em seu turno, uma Carta de Alerta de Situação de Nível I está visível, então você compra uma nova Crise de Nível I para ser a Crise atual.

1 SELEÇÃO

Em cada turno, você **deve** escolher exatamente uma das suas Cartas de Foco disponíveis (da sua mão) e jogá-la.

COOP/SOLO

As cartas na oferta de Focos Coletivos/Heroicos também estão disponíveis. Coloque uma Carta de Foco da sua mão em sua pilha de descarte para pegar e resolver uma Carta de Foco Coletivo/Heroico **correspondente**. Para obter um Foco de *Liderança* desta forma, você pode descartar qualquer Carta de Foco. **Não** reabasteça a oferta quando pegar uma carta.

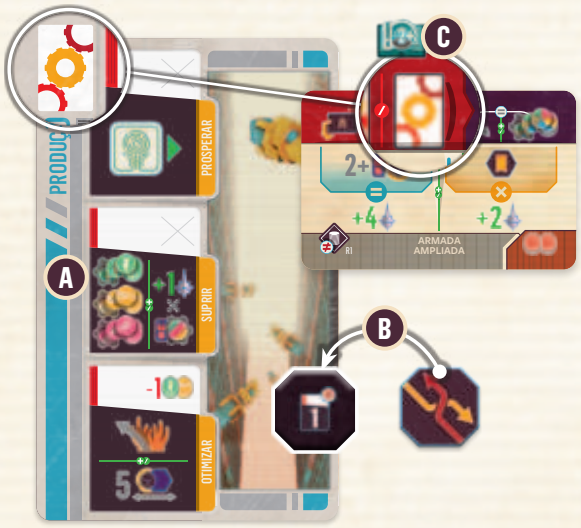
! Nota: você pode conferir a lista completa de Cartas de Foco na pág. 4 do Glossário. As descrições dos ícones nas Cartas de Foco se encontram no capítulo "Regras do Jogo" do Manual de Regras (pág. 17).

Adicionalmente, você **pode** fazer uma ou ambas as seguintes opções:

- Vire um dos seus Marcadores de Comércio para o outro lado e coloque-o junto à sua Carta de Foco jogada; ou

Jogue uma Carta de Agenda da sua mão, colocando-a ao lado de sua Carta de Foco jogada. Para isso, um dos ícones de Foco na Agenda deve corresponder à Carta de Foco escolhida.

! Nota: posteriormente durante o seu turno, você pode perceber que gostaria de ter escolhido uma Carta de Foco diferente ou pode mudar de ideia sobre virar um Marcador de Comércio ou jogar uma Agenda. Se nenhuma informação nova foi revelada até este momento, você pode desfazer o seu turno até o início da etapa de Seleção e começar novamente. Caso contrário, você deve continuar com seu turno, sem mudanças.



Exemplo: você escolhe o Foco de Produção *da sua mão* (A). *Você tem um Marcador de Comércio, o qual você decide virar e colocar próximo ao seu Foco* (B).
Você também decide jogar uma Agenda de Riqueza, que possui o ícone de Produção, *correspondente ao seu Foco* (C).



2 AÇÕES

Após escolher um Foco, resolva-o: você pode realizar até **duas das três ações de Foco** dele **em qualquer ordem.** Você pode realizar **todas as três** se você virou um Marcador de Comércio na etapa 1. Cada ação no Foco só pode ser realizada uma vez por turno.

Se escolheu uma Agenda na etapa 1, você também a resolve: você pode realizar sua **Ação de Agenda** antes ou depois de qualquer uma das suas outras ações.

! Lembre-se: você não pode **jogar** uma Agenda na etapa de Ações — apenas na etapa de Seleção — portanto, você precisa ter a Carta de Agenda que deseja jogar antes do seu turno começar. Você **não pode** virar um Marcador de Comércio no mesmo turno em que o ganhou, mas **pode** gastá-lo (para mais detalhes, confira a pág. 30).



Ações de Foco e Agenda

Para **realizar uma ação,** você deve primeiro pagar seu **custo** (se houver) por completo (A). Se não puder pagar o custo completo, você deve abdicar totalmente da ação. Após o custo ser pago, **resolva ou abdique** dos efeitos mostrados (B) antes de seguir para a próxima ação.

Existem diversos custos e efeitos únicos em *Voidfall*, todos representados por ícones. Todos os efeitos comuns e seus ícones correspondentes serão explicados no capítulo Regras do Jogo (pág. 17).

! Nota: as Casas mais complexas do jogo possuem Cartas de Foco especiais que podem possuir custos e efeitos únicos. Quando jogar com uma dessas Casas, use o Glossário para aprender sobre suas ações.

Se a ação apresentar diversas **opções** de efeitos, você pode escolher livremente a ordem em que irá resolvê-los. Se as opções forem separadas por uma linha verde com um símbolo "+/" (C), você pode optar por resolver todos os efeitos listados; se eles forem separados por uma linha vermelha com um símbolo "/" (D), você pode escolher apenas um deles. Você pode **abdicar** de quaisquer opções de efeitos que uma ação fornece.

HABILIDADES E AÇÕES DE TECNOLOGIA

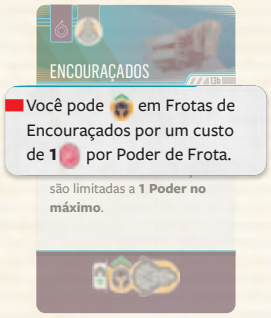
As Tecnologias têm habilidades permanentes que podem modificar os efeitos de suas ações ou desencadear mais efeitos imediatos. Você pode ler sobre as habilidades permanentes específicas das Tecnologias no Glossário.

Algumas Tecnologias mencionam um ou mais **Focos** em um texto azul em negrito. Após eles, você encontrará um custo e um (ou mais) efeitos que, em conjunto, representam uma **Ação de Tecnologia**. Se o Foco escolhido por você corresponder ao mencionado, você pode realizar esta ação **antes ou depois** de qualquer uma das suas outras ações (de Foco ou Agenda). Se houver um custo indicado, o jogador deve pagá-lo para resolver o efeito mostrado após ele. Se você ganhar a Tecnologia no mesmo turno em que você jogou o Foco mencionado nela, você pode realizar a Ação de Tecnologia a qualquer momento após a ação em que você ganhou a Tecnologia ser concluída.

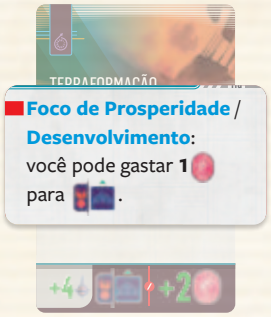
Exemplos:



1 *Quando você produzir Créditos, a Tecnologia da* Matriz Neural *permite que você ganhe 2 Créditos antes.*



2 *Quando você mobilizar Poderes de Frota, a Tecnologia dos* Encouraçados *permite que você também mobilize Encouraçados, que é um tipo de Frota mais forte do que a Corveta básica.*



3 *Quando você jogar um Foco de* Desenvolvimento *ou* Prosperidade, *a Tecnologia da* Terraformação *lhe fornece uma Ação de Tecnologia adicional para aumentar uma População Pura pelo custo de 1 Material.*

RESOLVENDO EFEITOS DESENCADEADOS

Quando um efeito desencadeia outro efeito imediato (veja *Matriz Neural* no exemplo anterior), você pode resolver os efeitos desencadeados na ordem que preferir durante a **ação atual**. Resolver efeitos é opcional (a menos que seja indicado o contrário) e você sempre pode abdicar de um ou mais efeitos que ficarem disponíveis devido a outro efeito desencadeá-los. Você só pode começar a resolver a próxima ação quando todos os efeitos restantes da ação atual tiverem sido resolvidos ou abdicados.

Setores especiais e habilidades das Casas também podem modificar os efeitos da sua ação ou desencadear mais efeitos imediatos. Eles podem até permitir que você resolva a terceira ação da sua Carta de Foco, mesmo que você não tenha virado um Marcador de Comércio. Os Setores especiais também podem fornecer uma ação adicional, de modo similar às Ações de Tecnologia. Você pode ler sobre eles no Glossário.



EFEITOS DE FOCO COLETIVO

Quando você jogar um Foco Coletivo em uma partida cooperativa, alguns efeitos podem ser resolvidos por um jogador que não seja você. Na realidade, cada efeito tem uma condição associada que define quem pode resolvê-lo:



Apenas você;



Você ou outro jogador;



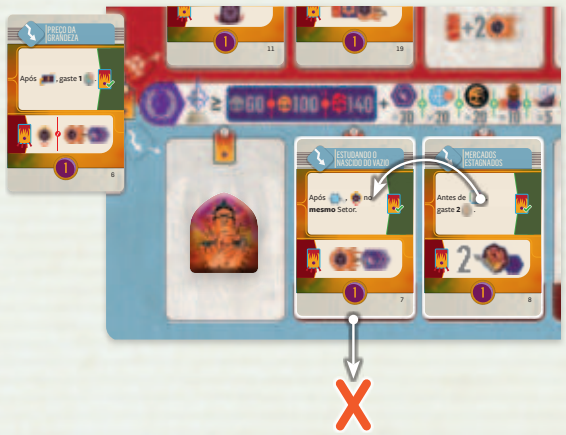
Você e/ou outro jogador (cada um resolvendo por conta própria);



Você e/ou outro jogador — mas se um de vocês resolver o efeito acima da linha, o outro jogador só pode resolver o efeito abaixo da linha e vice-versa.

RESOLVENDO UMA CRISE

Durante suas ações, você pode **resolver Crises.** Você pode resolver a Crise **atual** ou qualquer número de Crises **contínuas** das linhas de Crises Econômicas ou Militares. Quando resolver uma Crise inicial, devolva-a para a caixa do jogo. Mas se for qualquer outra Crise, coloque-a em uma pilha virada para cima. Se você descartou uma Crise contínua, desloque todas as Crises à direita na mesma linha um espaço para a esquerda para preencher quaisquer lacunas.



Exemplo: em seu turno, você consegue resolver a Crise Econômica do segundo espaço da linha de Crises Econômicas. Você descarta a Crise resolvida e desloca as Crises da direita para a esquerda para preencher a lacuna.

Resolver uma Crise não é uma ação em si, basta apenas que você cumpra com as condições listadas na Crise (e quaisquer requisitos adicionais). Se o fizer, você pode resolver imediatamente a Crise em questão. Você sempre deve cumprir com a condição sozinho (não considere nada do que os outros jogadores possuam).

COOP/SOLO

Para clarificar a leitura das Cartas de Crise, existem 3 categorias principais de condições:

A Algumas Crises dizem para você fazer algo de uma forma particular ou restrita. Isto significa que você precisa realizar uma ação que permita que você faça o que é pedido, e deve fazer isso com as restrições ou da forma descrita.

B Algumas Crises dizem para você fazer algo enquanto cumpre com uma condição. Isto significa que você precisa realizar uma ação que permita que você faça o que é pedido. Se o fizer, verifique se você cumpre com a condição. Algumas cartas especificam que essa condição deve ser cumprida antes ou depois de resolver a ação em questão. "Enquanto já possui" significa que você deve ter algo **antes** de fazer o que é pedido.

C Algumas Crises dizem para você optar por pagar um custo adicional antes/depois de fazer algo. Isto significa que você deve realizar uma ação que permita que você faça o que é pedido e, logo antes ou depois, você **deve** pagar o custo completamente.



Você também pode resolver uma Crise na Fase de Preparação ou de Avaliação de um Ciclo, ou no turno de outro jogador, se ele fornecer para você um efeito de um Foco Coletivo que permita que você cumpra as condições da Crise.

Algumas Cartas de Foco Coletivo/Heroico permitem que você descarte diretamente uma Crise sem resolvê-la.



Descarte uma Crise (qualquer tipo)



Descarte uma Crise Econômica ou Geral



Descarte uma Crise Militar ou Geral

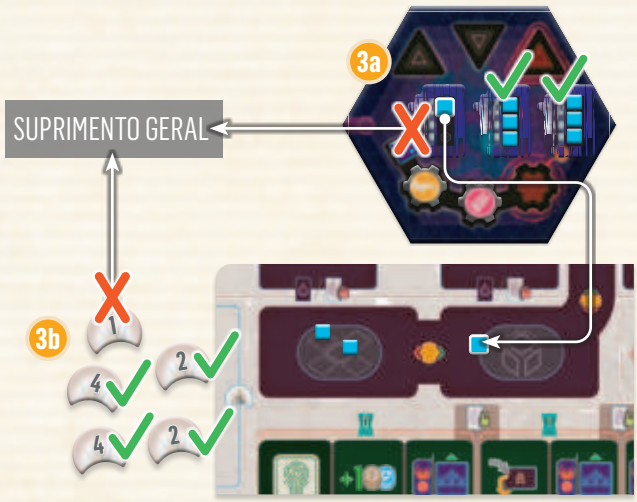
3 LIMPEZA



Os passos da etapa de Limpeza são mostrados no Tabuleiro Galáctico.

Uma vez que você tenha terminado todas as suas ações:

3a Em cada **Setor** com **três ou mais Marcadores de Frota,** você deve *retirar* 1 ou mais Poderes de Frota à sua escolha até que você consiga armazenar os Cubos de Poder de Frota restantes em apenas dois Marcadores de Frota. *(Confira a pág. 21 para mais detalhes sobre Frotas, Poder de Frota e retirada.)*



Exemplo **3a** *: você possui três Marcadores de Frota de Corvetas em um dos seus Setores durante a etapa de Limpeza. Dois deles possuem 3 Poderes de Frota, que é sua capacidade máxima, e o terceiro possui 1 Poder de Frota. Você decide remover o terceiro Marcador de Frota e retira seu Poder de Frota para seu Tabuleiro de Casa.*

Exemplo **3b** *: você possui 5 Marcadores de Glória ao lado do seu Tabuleiro de Casa, ultrapassando o limite de 4. Você escolhe o Marcador de Glória de valor 1 e devolve-o para o suprimento geral.*

3b Se você tiver mais de quatro **Marcadores de Glória**, devolva Marcadores de Glória à sua escolha para o suprimento geral até que você tenha apenas quatro restantes.

3c Se você jogou uma **Carta de Agenda** neste turno, você deve escolher **uma** das seguintes opções:

- Colocá-la em um espaço de Agenda não-inicial **vazio** na parte de baixo do seu Tabuleiro de Casa. A Agenda agora está **em jogo**. Se você já possui uma Carta de Agenda do **mesmo tipo** em um dos seus espaços de Agenda, você **não pode escolher esta opção**.



Os quatro tipos de Agenda: Suporte, Poder, Riqueza e Domínio.

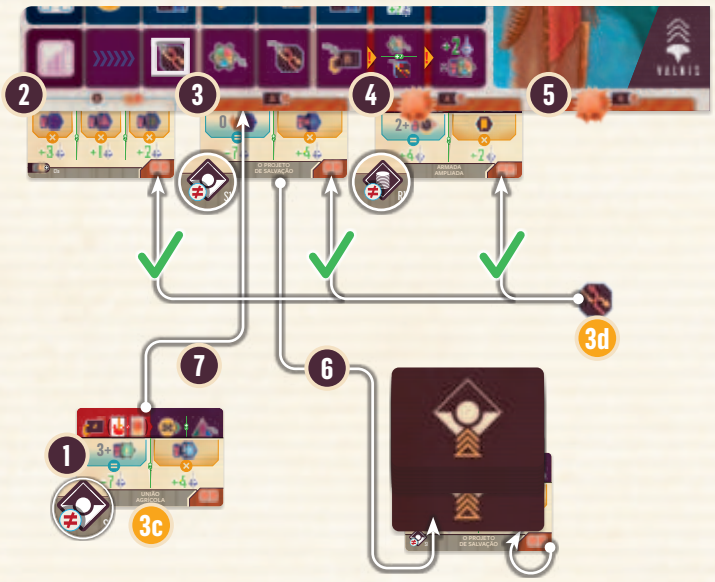
- **Remover** uma das suas Cartas de Agenda **não-iniciais** de um espaço do seu Tabuleiro de Agenda e colocar a nova Carta de Agenda nesse espaço (se havia um Marcador de Comércio na antiga carta, coloque-o na nova carta). Ela agora está **em jogo.** Coloque a Carta de Agenda removida no fundo do seu respetivo baralho de compra, virada para baixo. Se, após isto, você ficaria com duas Cartas de Agenda do **mesmo tipo** em seus espaços de Agenda, você **não pode escolher esta opção.**

- Descartá-la no fundo do seu respetivo baralho de compra, virada para baixo.

Importante: as Cartas de Agenda são colocadas embaixo do seu Tabuleiro de Casa somente na etapa de Limpeza e **não** são consideradas **em jogo** até este momento. Isto é diferente do funcionamento das Cartas de Tecnologia (confira as págs. 31-32).

3d Conte todos os **Marcadores de Comércio** que você possui neste momento. Se você virou um Marcador de Comércio na etapa 1, devolva-o para o Tabuleiro Galáctico agora. Você deve encontrar um local para armazenar cada Marcador de Comércio restante, escolhendo entre as duas opções seguintes:

- Colocá-lo no canto inferior direito de uma Carta de Agenda dos seus espaços de Agenda que ainda não tenha um Marcador de Comércio ou
- Devolvê-lo para o Tabuleiro Galáctico.



Exemplo **3c** *: você jogou uma Agenda de Suporte* **1** *junto com o seu Foco de* Reforço *neste turno. Existem 3 Agendas em jogo nos espaços de Agenda do seu Tabuleiro de Casa: uma Agenda inicial* **2**, *uma Agenda de Suporte* **3** *e uma Agenda de Riqueza* **4**. *Seu quarto espaço está vazio* **5** *– não tem problema ele estar Corrompido – mas você não pode ter duas Agendas de Suporte simultaneamente em seus espaços. Você decide descartar a antiga Agenda de Suporte* **6** *(virada para baixo no fundo do Baralho de Agendas de Suporte) e colocar a Agenda recém jogada no espaço* **7**.

Exemplo **3d** *: você possui 1 Marcador de Comércio restante que não usou neste turno. Você possui 3 Agendas nos espaços do seu Tabuleiro de Casa. Você pode armazenar o Marcador de Comércio em qualquer uma delas, independentemente das Corrupções nos espaços.*

3e Coloque a Carta de Foco escolhida em sua pilha de descarte pessoal, virada para cima.

COMP

3f Coloque a Carta de Foco escolhida em sua pilha de descarte pessoal, virada para cima, ou, caso tenha jogado uma Carta de Foco Coletivo/ Heroico, devolva-a para caixa.

COOP/ SOLO

4 O VAZIO AVANÇA



Se a Carta de Alerta atual for de **Situação** e sua **Crise atual tiver sido resolvida** anteriormente em seu turno, ignore esta etapa completamente.

Se Carta de Alerta atual for de **Situação** e sua **Crise atual ainda estiver presente,** você deve escolher uma das três seguintes opções:

4a Sofrer a **penalidade** mostrada na parte inferior da Crise atual e descartar a carta. Se você não conseguir resolver completamente as instruções contidas ali, você não pode escolher esta opção.

4b Colocar um Marcador de **Catástrofe** em um espaço de Catástrofe na lateral direita do Tabuleiro de Crises e descartar a Crise atual.

4c Transformar ela em uma **Crise contínua**, fazendo o seguinte:

- Determine em qual das duas linhas do Tabuleiro de Crises sua Carta de Crise será colocada.

  i. Cartas de Crise Econômica devem ser colocadas na linha de Crises Econômicas.

  ii. Cartas de Crise Militar devem ser colocadas na linha de Crises Militares.

  iii. Crises Gerais podem ser colocadas em qualquer linha, à sua escolha.

- Se todos os espaços da linha estiverem ocupados por Precursores, você não pode colocar a carta na linha. Descarte-a e coloque um Marcador de Catástrofe na lateral direita do Tabuleiro de Crises.

- Se já houver uma ou mais Cartas de Crise na linha, desloque todas um espaço para a direita e coloque sua Crise atual no espaço vazio mais à esquerda (sem um Marcador de Precursor). Se, ao deslocar as cartas, uma delas for empurrada para fora do espaço mais à direita da linha, descarte essa carta e coloque um Marcador de Catástrofe na lateral direita do Tabuleiro de Crises.

! Nota: as Cartas de Crise descartadas são colocadas viradas para cima ao lado da pilha de compra correspondente. No raro caso de uma pilha de compra se esgotar, reembaralhe a pilha de descarte.

Exemplo: uma Carta de Alerta de Situação de Nível I está visível em seu turno 1. *Você comprou uma Crise de Nível I, como indicado, e não a resolveu em seu turno* 2. *Você tem três opções. A primeira é sofrer a penalidade da parte inferior da Crise* 4a, *o que colocaria 1 Poder de Frota do Nascido do Vazio em cada Fenda. A segunda opção é descartar a Crise e colocar uma Catástrofe no Tabuleiro de Crises* 4b. *Você escolhe a terceira opção: tornar a Crise contínua, colocando-a na linha Econômica do Tabuleiro de Crises* 4c. *Para isso, você primeiro desloca a Crise que já está na linha um espaço para a direita* 3a *e coloca a Crise atual em seu lugar* 3b.



Se a Carta de Alerta atual for de **Guerra,** você deve escolher uma das duas seguintes opções:

> **!** Nota: durante uma rodada em que uma Carta de Alerta de Guerra foi revelada, cada jogador deverá fazer esta escolha na etapa "O Vazio Avança" de seu próprio turno.

A **Resolver o Tabuleiro de Crises**, fazendo o seguinte:

- Resolva a **Escaramuça** (confira a pág. 33) mostrada na linha Militar. Some o valor mostrado no espaço desocupado mais à esquerda da linha Militar ao Poder de Frota total do lado do Nascido do Vazio. Some também quaisquer modificadores da Carta de Alerta de Guerra que correspondam ao Ciclo atual.

- **Pague os recursos** mostrados no espaço vazio mais à esquerda da linha de Crises Econômicas. Se você não tiver recursos suficientes para pagar, você **perde 3 de Influência por cada recurso** que não conseguiu pagar. Você não pode perder Influência voluntariamente em vez de pagar os recursos.

> **!** Nota: como isto não é uma Manutenção, substituir é permitido (confira a pág. 17).

B Colocar um Marcador de **Catástrofe** na lateral direita do Tabuleiro de Crises (e **não** descartar a Carta de Alerta de Guerra).

Exemplo: no Ciclo 1, uma Carta de Alerta de Guerra está visível em seu turno **1**. *No fim do seu turno, você têm duas opções. A primeira é resolver o Tabuleiro de Crises* **A**. *Você resolve primeiro uma Escaramuça, como indicado pelo espaço desocupado mais a esquerda na linha de Crises Militares* **2** *e aqui também é indicado que você deve adicionar 2 Poderes de Frota do Nascido do Vazio à Escaramuça* **3**. *Você também considera a própria Carta de Guerra, que diz que você pode subtrair 1 Poder de Frota do Nascido do Vazio da Escaramuça* **4**. *Após resolver a Escaramuça, siga com a resolução do Tabuleiro de Crises: você gasta 2 Materiais, 2 de Energia e 1 de Ciência, como indicado no espaço desocupado mais à esquerda na linha de Crises Econômicas* **5**. *Como alternativa para resolver o Tabuleiro de Crises, você poderia ter colocado um Marcador de Catástrofe nele* **B**.

COOP/SOLO

Sempre que um Marcador de **Catástrofe** for colocado, **cada jogador** pode escolher entre remover imediatamente uma Corrupção (confira mais detalhes na pág. 29) ou ganhar 5 recursos (em qualquer combinação) para seu Estoque.

A qualquer momento em que você precise colocar um **4º** Marcador **de Catástrofe** durante esta etapa, você **perde a partida imediatamente.**

Uma vez que você tenha terminado completamente seu turno, o próximo jogador na Ordem de Turnos realiza seu turno completo de forma semelhante. Depois que cada jogador jogou seu turno, prossiga com o próxima rodada de turnos dos jogadores pela mesma ordem. Quando o número requerido de rodadas tiver sido completado, siga para a Fase de Avaliação.

VARIANTE DE FOCOS PRÉ-SELECIONADOS

Para jogadores experientes, nós sugerimos a seguinte variante, indicada principalmente para partidas muito competitivas.

No início de cada rodada da Fase de Foco (antes do primeiro jogador começar seu turno), cada jogador escolhe simultaneamente um Foco da sua mão e coloca-o virado para baixo à sua frente.

Depois, prossiga com os turnos normalmente em Ordem de Turnos, mas, em vez de escolher um Foco da sua mão em seu turno, você deve revelar a Carta de Foco pré-selecionada e prosseguir com esta carta como sendo seu Foco escolhido. As outras etapas do seu turno e sua ordem relativa se mantêm inalteradas.

Em partidas cooperativas, planejar os Focos **antes** de revelar a Carta de Alerta da rodada aumenta muito a dificuldade.

Não tente utilizar esta variante até que todos os jogadores da mesa sejam experientes. Isto deixará os últimos jogadores na Ordem de Turnos com muito menos tempo para planejar seus turnos com calma e pode levar a aumentos significativos no tempo de partida. Porém, para jogadores experientes, ela cria uma grande tensão e dá um peso extra para a Ordem de Turnos.



C - FASE DE AVALIAÇÃO

As **etapas** desta fase estão resumidas na parte direita do **Tabuleiro Galáctico** (números **vermelhos**).

Para encerrar um Ciclo, cada um dos jogadores executa as seguintes etapas, seguindo a Ordem de Turnos em cada uma delas. Você pode realizar algumas delas simultaneamente caso sua decisão não tenha nenhum efeito sobre os outros jogadores.

1 O NASCIDO DO VAZIO CONTRA-ATACA

COMP

Resolva uma **Escaramuça** (confira a pág. 33). Calcule o Poder de Frota total do Nascido do Vazio e determine qual dos seus Setores será invadido por ele.

COOP/SOLO

Resolva o Tabuleiro de Crises (confira a pág. 14).

- Resolva uma **Escaramuça**. Calcule o Poder de Frota total do Nascido do Vazio (confira o capítulo Escaramuça na pág. 33). Some o valor mostrado no espaço desocupado mais à esquerda da linha Militar. Determine também qual dos seus Setores será invadido pelas forças do Nascido do Vazio.
- Pague os recursos mostrados no espaço desocupado mais à esquerda na linha de Crises Econômicas. Você pode substituir Alimentos, Energia e Materiais por Créditos. Você deve pagar os recursos, se possível. Para cada recurso que você não puder pagar, perca 3 de Influência.

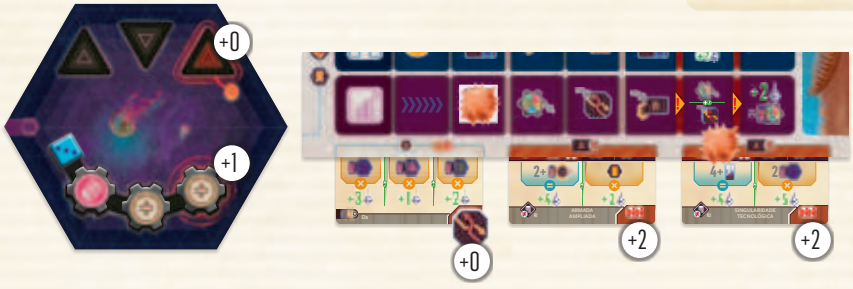
! Nota: se o Poder de Frota total do Nascido do Vazio em uma Escaramuça for 0, você imediatamente foi bem sucedido em sua defesa.

2 MANUTENÇÃO

2a Calcule seu total de Manutenção da seguinte maneira:

- Cada Carta de Agenda (na parte de baixo do seu Tabuleiro de Casa) apresenta dois ícones de Manutenção. Considere todos estes ícones, exceto aqueles cobertos por um Marcador de Comércio.
- A maioria dos Setores possui espaços de Instalação e Guilda com ícones de Manutenção (geralmente um em cada). Cada um destes espaços **ocupados** conta como um e Manutenção.
- Alguns Setores possuem um ou dois ícones de Manutenção independentes. Controlar um destes Setores conta como um ou dois de Manutenção, respectivamente.

Exemplo: no seu Setor, o espaço de Instalação com Manutenção está desocupado, enquanto o espaço de Guilda com Manutenção está ocupado. Você também tem 3 Agendas em jogo; uma está coberta por um Marcador de Comércio, as outras duas não. Isso totaliza 1 + 2 + 2 = 5 de Manutenção.



2b Você deve **satisfazer** cada Manutenção pagando 1 Alimento ou um total de 2 de Energia e/ou Materiais (em qualquer combinação). Você não pode usar Créditos ou Ciência para satisfazer a Manutenção (a menos que você tenha uma Tecnologia que permita isto explicitamente). Se você não tiver recursos suficientes para satisfazer toda a Manutenção, **perca 3 de Influência por cada 1 de Manutenção** que não conseguir satisfazer. Você não pode perder Influência voluntariamente em vez de pagar recursos.

2c Para cada Setor Puro que você controla com 6 de População e 3 ou mais Guildas, você pode pegar um dos seus Cubos de Poder de Frota **Inativos** e colocá-lo em uma Ficha de **Refúgio**.

COOP/SOLO

3 OBJETIVOS GALÁCTICOS

Avalie os **objetivos** no lado direito da Carta de Evento Galáctico que está atualmente no Tabuleiro Galáctico. Se você cumprir com a condição de um objetivo, você pode resolver o benefício. Se houver uma linha vermelha separando os dois objetivos, você só pode escolher um deles para avaliar; se houver uma linha verde separando os objetivos, você pode avaliar ambos. Existem dois tipos de objetivo:

- Nas conquistas, a condição e o benefício são separados por um símbolo "=". Isto significa que você deve verificar se cumpriu com a condição (geralmente um número mínimo exigido de determinadas coisas) e, se o fizer, receber o benefício exatamente uma vez.
- Nos multiplicadores, a condição e o benefício são separados por um símbolo "x". Isto significa que você deve contar quantas vezes você cumpre com a condição (geralmente um número de determinadas coisas) e receber o benefício tantas vezes quanto cumpre com a condição.

! Nota: um benefício com as condições apropriadas pode resolver uma Crise contínua.

COOP/SOLO

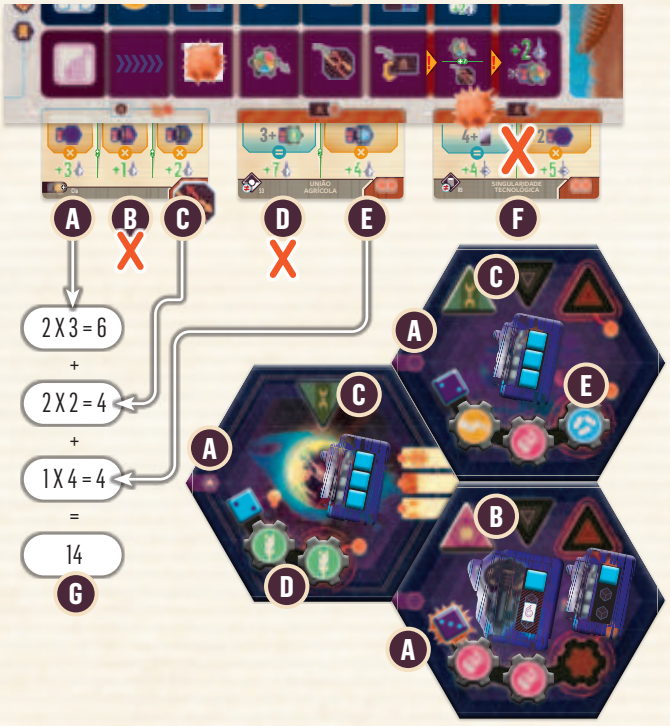
Exemplo: na Carta de Evento Galáctico atual, existem dois objetivos. O objetivo de cima A exige que você tenha 5 Poderes de Frota em seus Setores. O objetivo de baixo B exige que você tenha um total de 5 Guildas Puras. Você cumpriu com as condições de ambos os objetivos, mas eles são separados por uma linha vermelha, o que significa que você só pode escolher um para avaliar. Você escolhe o objetivo de baixo: você ganha 2 Alimentos e mobiliza um Poder de Frota C.



4 OBJETIVOS DE AGENDA

Avalie os objetivos das **Cartas de Agenda** que estão nos espaços de Agenda **sem Corrupção** do seu Tabuleiro de Casa (ou seja, Agendas Puras). Cada carta possui diversas seções que são avaliadas individualmente e independentemente umas das outras. De modo similar às Cartas de Evento Galáctico (confira a etapa 3), os objetivos podem ser conquistas ou multiplicadores.

! Nota: em Cartas de Agenda, o benefício é sempre Influência. Confira as págs. 18 e 31 do Glossário para uma lista dos objetivos das Agendas iniciais e não-iniciais.



Exemplo: você possui três Agendas em seus espaços. Primeiro, você avalia sua Agenda inicial. Você possui dois Setores Puros (A)*, pelos quais você ganha 6 de Influência (3 por cada), e um Setor Corrompido, pelo qual não ganha nada. Você possui um Setor com uma Defesa de Setor* (B)*, mas é o Setor Corrompido – então você não ganha nenhuma Influência. Você tem dois Setores com um ou mais Estaleiros* (C) *– incluindo o Estaleiro impresso em seu Setor Natal – então você ganha 2 de Influência por cada um deles. Então, você avalia sua outra Agenda,* União Agrícola. *Você possui duas Guildas de Fazendeiros Puras, e você precisaria de pelo menos três para ganhar 7 de Influência* (D)*. Você possui um Setor Puro com uma Guilda de Cientistas* (E)*, e ganha 4 de Influência por ele. Sua terceira Agenda possui Corrupção em seu espaço, então ela não pode ser avaliada* (F)*. Por suas Agendas, você ganhou 14 de Influência no total* (G)*.*

! **Nota importante:** você nunca pode pontuar Influência por Setores com Corrupção ou pelos marcadores neles. Isto é sempre indicado nos próprios objetivos.

5

Pegue todos os seus Focos descartados de volta para sua mão. Se este for o fim do Ciclo 1, compre também seu Foco de **Inovação** de volta, pois agora ele está disponível para ser usado.



Após a conclusão da Fase de Avaliação dos Ciclos 1 e 2, siga para a Fase de Preparação do Ciclo seguinte. Após o fim da Fase de Avaliação do Ciclo 3, siga para o fim da partida.

FIM DA PARTIDA

COMP

O jogador com mais Influência é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado com o menor total de Marcadores de Corrupção em seu Tabuleiro de Casa e em seus Setores vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

COOP/SOLO



Calcule a Influência do Nascido do Vazio sobre a galáxia:

- 60/100/140 de Influência (como mostrado no Auxílio de Preparação de Dificuldade correspondente à dificuldade escolhida);
- 30 de Influência por cada Fenda que ainda resta no mapa (confira a pág. 51 do Glossário);
- 20 de Influência por cada Refúgio incompleto (confira a pág. 34);
- 20 de Influência por cada Marcador de Catástrofe colocado na lateral direita do Tabuleiro de Crises;
- 10 de Influência por cada Marcador de Precursor no mapa (não no Tabuleiro de Crises!);
- 5 de Influência por cada Carta de Tecnologia Consumida (independentemente de ser Básica ou Aprimorada) (confira a pág. 35);
- 5 de Influência por cada Carta de Crise contínua no Tabuleiro de Crises;
- 3 de Influência por cada Carta de Casa Caída que resta nos Setores;
- 2 de Influência por cada Marcador de Corrupção em quaisquer Setores (independentemente de quem os controla), espaços de Agenda e Civilização dos Tabuleiros de Casa, e nas ofertas de Agendas; e
- 1 de Influência por cada População nos Setores do Nascido do Vazio (não em Setores sem Poderes de Frota).

Se **cada jogador tiver pelo menos essa quantidade de Influência,** os jogadores **vencem a partida (coletivamente).** Caso contrário, vocês **perdem a partida.**

ALVOS VÁLIDOS PARA AÇÕES, EFEITOS E OBJETIVOS

A menos que seja indicado explicitamente o contrário, as ações, seus custos e todos os seus efeitos têm sempre como alvo você, os Setores que controla, seu Tabuleiro de Casa e sua área de jogo pessoal. Ao pagar custos ou resolver efeitos, você pode pegar marcadores do suprimento geral e do Tabuleiro Galáctico, e pegar cartas das ofertas comuns, mas nunca manipular diretamente as peças dos outros jogadores. Um efeito (*invadir*) tem como alvo um Setor adjacente, que significa um Setor que seja adjacente a um Setor que você controla.

Quando você avaliar um objetivo em uma Agenda ou Evento Galáctico, sempre leve em consideração as coisas em sua área de jogo pessoal, os Setores que controla e seu Tabuleiro de Casa. Nunca leve em conta o que os outros jogadores possuem, Setores não controlados por nenhum jogador ou áreas de jogo comuns como o Tabuleiro Galáctico.

Eventos Galácticos possuem instruções especiais que têm como alvo os Setores do Nascido do Vazio e as ofertas de Agenda, que não pertencem a nenhum jogador. Estas instruções sempre indicam explicitamente seus alvos válidos.

COOP/SOLO

Em partidas cooperativas e solo, há mais custos e efeitos que possuem alvos especiais. Todos são indicados explicitamente em cada caso.

Alguns efeitos nas partidas cooperativas (em Focos Coletivos) permitem que outro jogador resolva um efeito por si próprio, mas estes serão explicitamente indicados.

GANHANDO E PAGANDO

Os ícones em *Voidfall* geralmente representam componentes do jogo — recursos e itens — no mapa, na sua mão, nos seus tabuleiros ou no seu Tabuleiro de Casa.

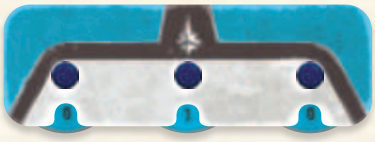
+1 Quando um ícone é acompanhado por um símbolo de mais (+) (e geralmente por um número), significa ganhar a quantidade indicada desse componente.

-1 Quando um ícone é acompanhado por um símbolo de menos (-) (e geralmente por um número), significa perder/pagar a quantidade indicada desse componente.

INFLUÊNCIA

Influência tem uma única utilização: vencer a partida. Quando você **ganhar** ou perder Influência, ajuste os discos do seu Tabuleiro de Influência na quantidade indicada.

Influência raramente é perdida (confira "Manutenção" na pág. 15 para a principal causa) — no caso extremamente improvável de você precisar perder mais Influência do que possui atualmente, ignore o excesso.



Tabuleiro de Influência

ESTOQUES DE RECURSOS

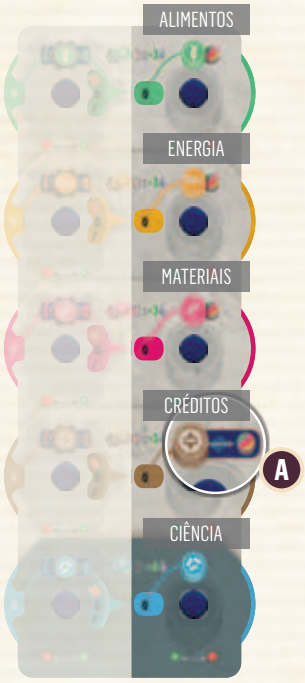
A maioria dos custos são pagos em *recursos:* Alimentos, Energia, Materiais, Créditos ou Ciência.

Alguns custos permitem uma combinação de Alimentos/Energia/Materiais ou uma combinação de qualquer um dos 5 recursos.

Créditos podem ser usados como um **substituto** ao **pagar** Alimentos, Energia ou Materiais, em uma proporção de 1:1 (A). Você não pode usar Créditos para substituir um custo de Ciência ou de algo que não seja um recurso. Você também não pode utilizar esta substituição para satisfazer a **Manutenção** (que é um pagamento obrigatório na Fase de Avaliação de cada Ciclo, confira a pág. 15).

Controle suas quantidades de recursos através dos discos de Estoque na parte direita do seu Tabuleiro de Recursos. Ao pagar ou ganhar recursos, reduza ou aumente o valor do disco de Estoque correspondente.

Seus Estoques não podem ser reduzidos a menos de zero, e você não pode realizar uma ação em que o custo de recursos seja maior do que qualquer um dos seus Estoques correspondentes. Todos os Estoques têm uma **capacidade de 15.** Quaisquer excessos que você ganhar acima de 15 são perdidos.



Tabuleiro de Recursos

As habilidades especiais de alguns Setores e Casas permitem que você substitua um recurso por outro. Você pode usar estas habilidades a qualquer momento, exceto para satisfazer a Manutenção.

TROCANDO RECURSOS

COOP/SOLO

Em partidas cooperativas, você pode **trocar recursos** com outro jogador. Ao fazê-lo, você pode gastar recursos (de qualquer tipo) até a quantidade indicada. Então, o outro jogador ganha a mesma quantidade dos mesmos recursos. Depois, de modo similar, o outro jogador pode gastar recursos até a quantidade indicada (não necessariamente os mesmos que você gastou anteriormente) para você ganhá-los.

Exemplo: o jogador amarelo está trocando recursos com o jogador verde utilizando a ação do Foco Coletivo de Reforço *(limitado a 4 recursos). Primeiro, Amarelo gasta 2 Alimentos e 2 de Ciência, e Verde ganha 2 Alimentos e 2 de Ciência. Depois, Verde gasta 3 Créditos (infelizmente, ele não possui um 4º sobressalente, e Amarelo não precisa de mais nada neste momento) e Amarelo ganha 3 Créditos.*

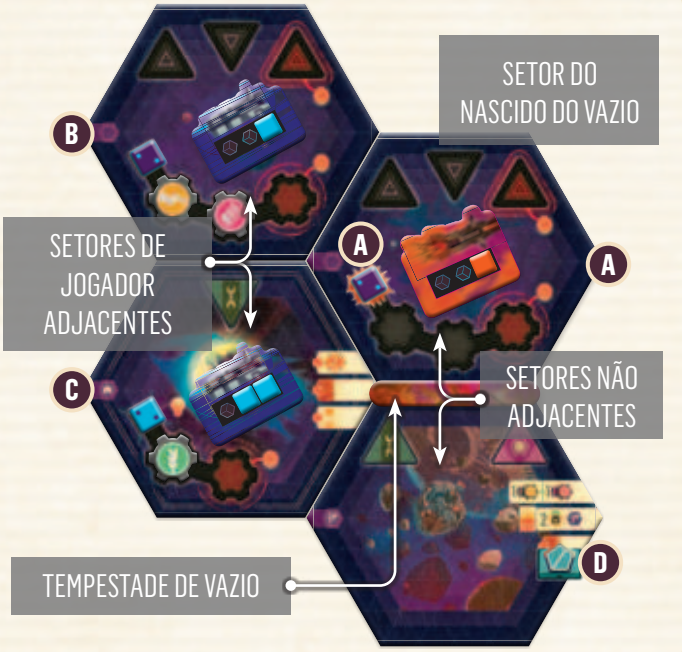
SETORES

A principal unidade de escala no mapa é um **Setor.**

SETOR ADJACENTE E TEMPESTADES DE VAZIO

Dois Setores são **adjacentes** se compartilharem uma borda do hexágono. **No entanto, os Marcadores de Tempestade de Vazio** quebram a adjacência e nenhum efeito do jogo pode mover/colocar/remover eles do mapa.

Algumas ações no jogo dizem que você deve pagar um custo e resolver um efeito no **mesmo Setor.**



CONTROLE DOS SETORES

Um Setor pode estar em um de três estados, dependendo de quem o controla.

Setores do **Nascido do Vazio** A têm uma ou mais Frotas do Nascido do Vazio neles e quase sempre uma Corrupção.

Setores dos **jogadores** (ou **"seus Setores"**) B têm um ou mais Poderes de Frota da cor de *um* jogador neles;

Seu **Setor Natal** C fica sempre sob o seu controle, mesmo que não haja nenhum Poder de Frota presente, e **nunca pode ser invadido** por outro jogador ou pelo Nascido do Vazio. Quaisquer efeitos que destruam diretamente uma Guilda ou Instalação (confira abaixo) também não podem ter como alvo os Setores Natais.

Todos os seus outros Setores são **Setores não-Natais.**

Setores sem Poderes de Frota D não são controlados pelos jogadores e nem pelo Nascido do Vazio e são defendidos por uma ou mais Defesas de Setor. Os mais notáveis entre estes são os Setores das Casas Caídas, que possuem cartas que representam os aspectos únicos das Casas que os controlam.

HABILIDADES DOS SETORES

Setores especiais possuem habilidades impressas. Essas habilidades impressas estão sempre ativas enquanto você controla o Setor. Se você invadir o Setor com sucesso, as habilidades impressas também entram em vigor imediatamente nos resultados da Invasão.

Algumas habilidades são ativadas apenas uma vez: imediatamente após você invadir com sucesso o Setor. Estes efeitos devem ser levados em consideração durante a resolução dos resultados da Invasão (confira a pág. 26).

SETORES PUROS E CORROMPIDOS

Em termos de Corrupção, um Setor pode estar em um de dois estados:

- **Setores Corrompidos** possuem uma Corrupção sob seu Dado de População A. A maioria dos Setores, até mesmo os Setores dos jogadores, podem estar Corrompidos.
- **Setores Puros** não possuem uma Corrupção presente B.

Alguns Setores não podem ser Corrompidos e permanecem sempre Puros. Os mais notáveis entre estes são os Setores Natais.

GUILDAS E INSTALAÇÕES

Existem duas categorias principais de infraestruturas que podem ser desenvolvidas em um Setor: **Guildas** e **Instalações** militares.

Existem 5 tipos de Guilda, cada um aumenta a produção de um único **recurso correspondente.**

- Guildas de Fazendeiros aumentam a produção de Alimentos,
- Guildas de Engenheiros aumentam a produção de Energia,
- Guildas de Mineradores aumentam a produção de Materiais,
- Guildas de Banqueiros aumentam a produção de Créditos e
- Guildas de Cientistas aumentam a produção de Ciência.

Guilda de Fazendeiros	*Guilda de Engenheiros*	*Guilda de Mineradores*	*Guilda de Cientistas*	*Guilda de Banqueiros*	*Qualquer Guilda*	*Guilda de Fazendeiros, Engenheiros ou Mineradores*

Existem 3 tipos de Instalação, cada uma com uma função diferente.

- **Estaleiros** são a maneira mais efetiva de mobilizar Poderes de Frota (confira a pág. 21).
- **Defesas de Setor** são usadas em Combate. Elas causam 1 de Dano de Aproximação na defesa (para mais detalhes sobre o Combate, confira a pág. 24).

Bases Estelares exigem uma Tecnologia para serem construídas. Se você tiver a Tecnologia das *Bases Estelares*, as Bases Estelares atuam como Estaleiros para fins de mobilizar Poderes de Frota. Elas também causam 1 de Dano de Aproximação na defesa, assim como as Defesas de Setor.



Defesa de Setor *Estaleiro* *Base Estelar*



Quando você *construir* uma *Instalação* ou *estabelecer* uma *Guilda*, pegue o marcador correspondente do suprimento geral e coloque-o em um espaço vazio no Setor alvo que você controla. Você **pode** construir ou estabelecer em Setores **Corrompidos**.

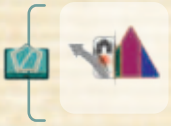
Cada Setor possui um número de espaços para Instalações e Guildas, geralmente três espaços para Guildas e três para Instalações. Marcadores de Guilda não podem ser colocados em espaços de Instalação e vice-versa. Você deve colocar esses marcadores no primeiro espaço livre da esquerda para a direita, deixando sempre o espaço com a Manutenção indicada por último.



Preencha os espaços com Manutenção por último

Se não houver mais espaços para você colocar um tipo de infraestrutura, você não pode construí-la ou estabelecê-la nesse Setor.

Você não pode destruir, mover ou sobrepor Guildas ou Instalações voluntariamente.



Alguns efeitos do jogo (custos das ações, Eventos Galácticos ou Crises) podem exigir que você *destrua* uma Guilda ou Instalação em um Setor não-Natal. Neste caso, você pode destruir qualquer uma delas e então deslocar as restantes para a esquerda.

Guildas ou Instalações permanentes (impressas na Ficha de Setor) contam como o seu marcador equivalente para todas as finalidades, mas não podem ser removidas ou substituídas por nenhum efeito do jogo.

As Guildas e Instalações em Setores Puros são **Guildas Puras** e **Instalações Puras**, respetivamente.



POPULAÇÃO

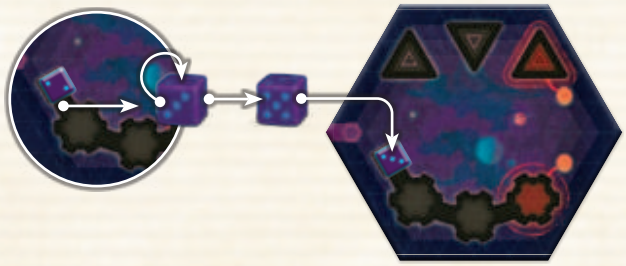
A maioria dos Setores possui uma *População* entre 1 e 6, representada por um dado no Setor. A População do seu Setor Natal é indicada por um dado da sua cor de jogador. População afeta a Produção de recursos (confira a próxima seção).



Um Setor Puro possui *População Pura*. Você pode alterar uma População Pura, mas você **não** pode alterar a População de um Setor **Corrompido**.



Para **aumentar** uma População Pura, acrescente 1 no Dado de População de um dos seus Setores. Populações de 6 não podem ser aumentadas.



Exemplo: você aumenta a População do seu Setor Puro de 2 para 3, ajustando o Dado de População.



Para **diminuir** uma População Pura, subtraia 1 no Dado de População de um dos seus Setores. Isto é um custo e só pode ser feito em Setores não-Natais. Populações de 1 não podem ser reduzidas ainda mais.



Alguns Setores especiais possuem Populações **Fixas**, que são indicadas por um Dado preto e vermelho impresso no Setor. As Populações desses Setores nunca poderão ser alteradas.

Outros Setores especiais não têm População. Estes Setores nunca podem ser Corrompidos.



PRODUÇÃO DE RECURSOS

Você tem cinco **discos de Produção** na parte esquerda do seu Tabuleiro de Recursos, cada um correspondendo a um dos tipos de recurso. Cada disco mostra dois números. O número no lado esquerdo do Tabuleiro de Recursos é o **Nível de Produção** e o número no centro do tabuleiro é o **Rendimento de Produção.**



Exemplo: seu Nível de Produção de Créditos é 5 e o Rendimento de Produção correspondente é 2.

O **Nível de Produção** de um tipo de recurso é determinado por suas Guildas **correspondentes** ao recurso. Cada Guilda soma a **População** do Setor em que se encontra ao seu Nível de Produção, ou seja, ela adiciona:

- +1 se o seu Setor tiver 1 de População,
- +2 se o seu Setor tiver 2 de População,
- … e assim por diante.

Tanto as Guildas nos Setores **Puros quanto nos Corrompidos** aumentam os Níveis de Produção. O Nível de Produção máximo (total) para cada recurso é 13, mas mesmo que um tipo de recurso alcance este valor máximo, você ainda pode estabelecer mais Guildas correspondentes (ou invadir Setores que as possuam).

Ajuste seus Níveis de Produção sempre que estabelecer ou destruir uma Guilda, aumentar ou reduzir População, ou ganhar ou perder o controle de um Setor.

Sua Carta de Agenda inicial pode apresentar um ícone que indica que o Nível de Produção de um recurso é aumentado permanentemente em 1. Isto é adicional ao que suas Guildas normalmente fornecem.



Exemplo: se você escolher a Origem "A" da Casa Valnis durante a preparação da Casa, seu Nível de Produção de Energia básico será 1 em vez de 0.

O **Rendimento de Produção** de um recurso aumenta em uma taxa diferente de seu Nível de Produção. O Rendimento de Produção de Créditos , em particular, aumenta a uma taxa ainda mais baixa do que o Rendimento dos outros recursos. Você pode encontrar os pares exatos de Níveis e Rendimentos no Glossário.

Quando você *produzir* um ou mais **tipos de recurso,** ganhe os Rendimentos de Produção (**não** o Nível) dos recursos correspondentes para seus Estoques, até a capacidade de 15.



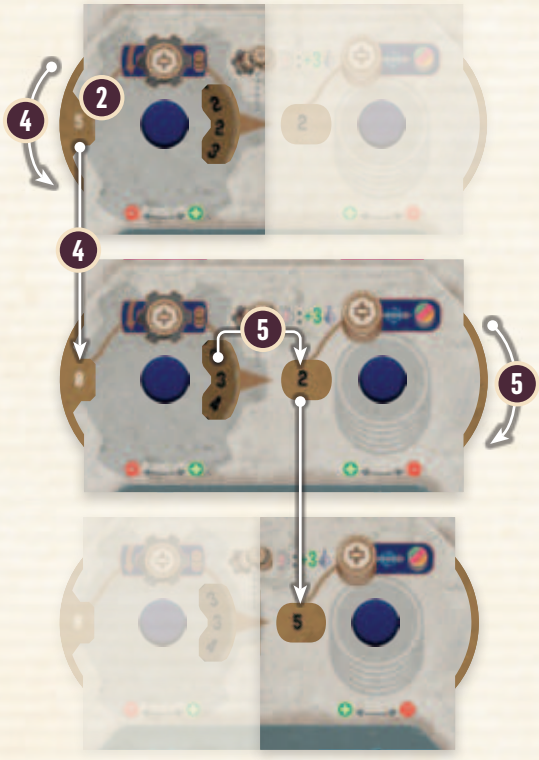
Produza Alimentos | *Produza Energia* | *Produza Materiais* | *Produza Créditos* | *Produza Ciência*



Produza um tipo de recurso (qualquer um dos cinco) | *Produza dois tipos de recurso diferentes* | *Sobreprodução*

A produção de um recurso resultar em mais de 15 unidades em seu Estoque é chamado de *sobreprodução* do recurso. Neste caso, você deve perder os recursos excedentes para ficar com apenas 15 no Estoque. Ao fazer isso, **ganhe 3 de Influência** independentemente da quantidade perdida. Se, em seu turno, você sobreproduzir diversos recursos ou o mesmo recurso diversas vezes, ganhe 3 de Influência por cada vez que sobreproduzir. Se você ganhar recursos através de outros métodos que não sejam a produção e perder recursos até o limite do Estoque, não considera-se que você sobreproduziu.





Exemplo: você possui uma Guilda de Banqueiros em um Setor Corrompido com 3 de População e outra em um Setor Puro com 2 de População 1 *. Seu Nível de Produção é 3 + 2 = 5 e o Rendimento de Produção é 2* 2 *. Você joga uma Agenda de Riqueza* 3 *resolvendo sua ação. Primeiro, você constrói outra Guilda de Banqueiros* 4 *no Setor com 3 de População e ajusta imediatamente seu Nível de Produção para 8, o que resulta em um Rendimento de 3. Então, você produz Créditos, acrescentando o Rendimento de Produção de 3 ao seu Estoque, aumentando-o de 2 para 5* 5 *.*

Nota: outras fontes de produção além de suas Guildas incluem as Tecnologias da *Matriz Neural* e das *Docas Orbitais Aprimoradas*.

Nota: alguns Setores especiais *(Cinturão de Asteroides, Mundo Paraíso)* também podem fornecer Níveis de Produção adicionais.

FROTAS E PODER DE FROTA

Uma Frota é um grande grupo de naves, representado por um Marcador de Frota do tipo apropriado e contendo um ou mais Cubos de Poder de Frota. Cada Frota tem no mínimo 1 Poder de Frota e no máximo 3. Existem 5 tipos de Frota no jogo.



Os 5 tipos de Frota de Voidfall são: Corvetas, Sentinelas, Destróieres, Encouraçados e Cargueiros

Os Cubos de Poder de Frota de cada jogador são limitados a 14. Eles são os únicos componentes das cores dos jogadores no mapa (além do Dado de População do Setor Natal); portanto, eles representam o **controle dos jogadores** sobre os Setores.

Poder de Frota pode estar em três estados:

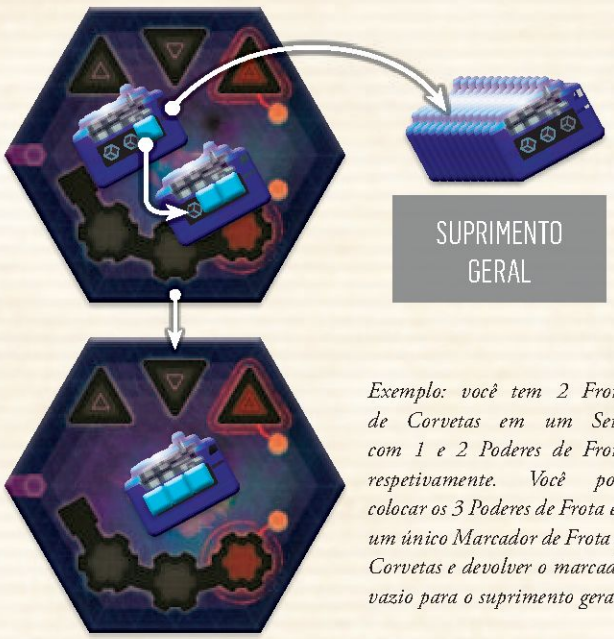
Inativo — Na área Inativa do seu Tabuleiro de Casa;

Ativo — Na área Ativa do seu Tabuleiro de Casa; e

Mobilizado em um dos seus **Setores,** sobre um Marcador de Frota.



Frotas em um mesmo Setor podem ser divididas ou combinadas livremente a qualquer momento: se você tiver um Marcador de Frota com 2 ou mais Poderes de Frota, você pode pegar outro marcador do mesmo tipo, colocá-lo no mesmo Setor e mover um dos Poderes de Frota para ele, criando uma nova Frota. De modo similar, duas Frotas com 1 Poder em um mesmo Setor podem ser combinadas em uma única Frota com 2 Poderes, e marcador vazio é removido do Setor. Você **não** pode mover Poderes de Frota entre Frotas de tipos diferentes. Quando um Marcador de Frota ficar sem nenhum Poder de Frota, devolva-o imediatamente para o suprimento geral.



Exemplo: você tem 2 Frotas de Corvetas em um Setor com 1 e 2 Poderes de Frota, respetivamente. Você pode colocar os 3 Poderes de Frota em um único Marcador de Frota de Corvetas e devolver o marcador vazio para o suprimento geral.

Você **mobiliza 1 Poder de Frota**, movendo-o da área Ativa do seu Tabuleiro de Casa e colocando-o em um Setor. Quando mobilizar um Poder de Frota, você deve escolher também o tipo da Frota. Frotas de Corvetas não requerem nenhuma Tecnologia especial; as outras quatro, no entanto, exigem que você tenha a Tecnologia apropriada (com o mesmo nome do tipo de Frota) para serem mobilizadas.

Se você não tiver nenhum Poder de Frota ativo, você não pode mobilizar. Você não pode retirar voluntariamente um Poder de Frota do mapa para mobilizá-lo em outro local.

Quando mobilizar um Poder de Frota em certos tipos de Frota, você deve pagar o custo em recursos indicado na Tecnologia correspondente ao tipo da Frota. Se não puder pagar este custo, você não pode mobilizar um Poder de Frota desse tipo.

Algumas vezes a mobilização é feita com certas restrições:

Mobilize apenas em seu Setor Natal;

Mobilize em um tipo específico de Frota *(Corvetas neste exemplo)*; e

Para cada Estaleiro que você tiver, mobilize 1 Poder de Frota no Setor do Estaleiro.

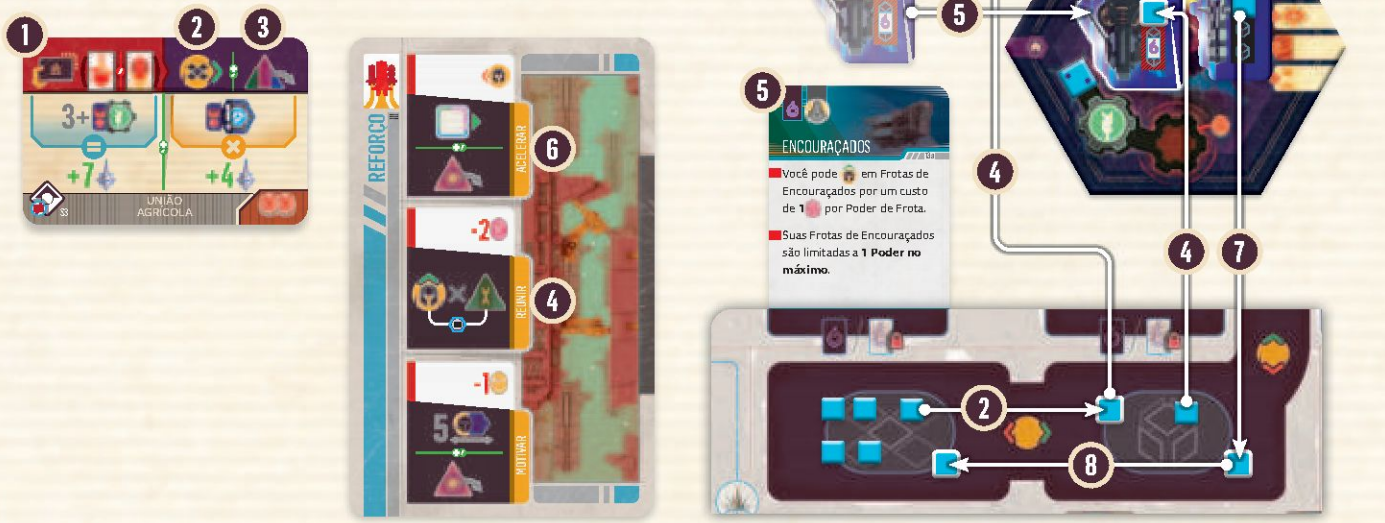
O custo de algumas ações é **retirar 1 Poder de Frota** do mapa **para a área Ativa** do seu Tabuleiro de Casa. Quando sofrer **Dano em Combate**, você também deve retirar 1 Poder de Frota do Setor do Combate da mesma forma. Se você retirar o último Poder de uma Frota, devolva o Marcador de Frota para o suprimento geral.

Se você retirar o último Poder de Frota de um Setor não-Natal, você deve descartar um Marcador de Glória à sua escolha (confira "Marcadores de Glória" na pág. 27), e o Setor é abandonado (confira "Setores Abandonados" na pág. 24).

Algumas ações especificam que você deve resolver um efeito no mesmo Setor de onde retirou o Poder de Frota.

Quando você **ativar 1 Poder de Frota**, mova-o da área Inativa para a área Ativa do seu Tabuleiro de Casa. Se não tiver nenhum Poder de Frota Inativo, você não pode usar este efeito.

O custo de algumas ações é **desativar 1 Poder de Frota**, movendo-o da área Ativa para a área Inativa do seu Tabuleiro de Casa. Caso precise desativar um Poder de Frota mas não possua nenhum ativo, você deve retirar um Poder de Frota e então desativá-lo.



Exemplo: você joga o Foco de Reforço *e uma Agenda de Suporte. Você possui 1 Poder de Frota Ativo no começo do seu turno. Você realiza a ação da Agenda* 1 *para ativar um segundo Poder de Frota* 2 *e construir um Estaleiro* 3*. Depois realiza a ação* Reunir *do Foco de* Reforço 4 *e gasta 2 Materiais para mobilizar 1 Poder de Frota por cada um dos seus Estaleiros, em seus respectivos Setores. Você possui a Tecnologia dos* Encouraçados 5 *que lhe permite mobilizá-los em Frotas de Encouraçados, então você decide mobilizar um deles como Encouraçado, gastando 1 Material extra para isto – como exigido pela descrição da Tecnologia. Por fim, você realiza a ação* Acelerar 6 *do Foco de* Reforço*, que possui um custo especial: desativar 1 Poder de Frota. Você não tem nenhum Poder de Frota na sua área Ativa, então retira um Poder da Frota de Corvetas* 7 *e devolve o Marcador de Frota de Corvetas vazio para o suprimento geral. Em seguida, você desativa esse Poder de Frota* 8*. O custo da ação agora está pago e você pode resolver os efeitos da ação* Acelerar.

Nota importante: no fim de cada um dos seus turnos na Fase de Foco (na etapa 3, Limpeza), você não pode ter mais de **2 Marcadores de Frota** em nenhum Setor que você controla. Em cada Setor com 3 ou mais Frotas, você deve retirar um ou mais Poderes de Frota (à sua escolha) para a área Ativa do seu Tabuleiro de Casa até que você consiga agrupar os Cubos de Poder de Frota restantes em apenas 2 Marcadores de Frota.

FROTAS DO NASCIDO DO VAZIO

As Frotas do Nascido do Vazio são equivalentes às Frotas de Corvetas em sua funcionalidade e, de forma semelhante, consistem em um Marcador de Frota e 1-3 Poderes de Frota do Nascido do Vazio. Para efeitos de combate, elas se comportam como as Frotas de Corvetas regulares.

Cada Setor do Nascido do Vazio é **limitado a um Marcador de Frota do Nascido do Vazio** (ou seja, 3 Poderes de Frota no máximo).



Ícone de Poder de Frota do Nascido do Vazio | *Cubo de Poder de Frota do Nascido do Vazio* | *Marcador de Frota do Nascido do Vazio*

Alguns Setores especiais podem conter dois ou três Marcadores de Frota do Nascido do Vazio (e assim 6 ou 9 Poderes de Frota, respetivamente), como indicado por estes ícones.



Se alguma carta instruir você a colocar mais Poderes de Frota do Nascido do Vazio do que é permitido em um Setor, coloque cubos somente até o limite do Setor. Este limite não se aplica quando o Nascido do Vazio invadir um dos seus Setores durante uma Escaramuça. Caso haja diversas opções de Setores para colocar Poderes de Frota do Nascido do Vazio, você deve escolher um Setor onde possa colocar a quantidade necessária; se isto não for possível, escolha o Setor onde possa colocar a quantidade mais próxima da indicada.

MOVIMENTO DE FROTA: REAGRUPAR E INVADIR

Existem dois tipos de movimento disponíveis no jogo: *reagrupar* e *invadir*.

Ao **reagrupar**, você pode fazer até cinco movimentos no total com quaisquer Poderes de Frota seus para Setores adjacentes que **você controla** a partir das suas posições atuais. Os Poderes de Frota movidos não precisam começar ou terminar no mesmo Setor. Você pode mover um determinado Poder de Frota diversas vezes. Mova, adicione ou remova Marcadores de Frota juntamente com seus Poderes de Frota, conforme a necessidade.

Importante: você não pode mover o último Poder de Frota para fora de um Setor não-Natal (abandonar) desta forma.



Exemplo: você controla quatro Setores e decide reagrupar. Você divide sua Frota de Corvetas de 3 Poderes no Setor superior esquerdo – pegando um Marcador de Corveta do suprimento geral – movendo um Poder de Frota para seu Setor superior direito 1. *Em seguida, você divide sua Frota de Corvetas no Setor superior esquerdo novamente e move um Poder de Frota duas vezes* 2, 3 *até o Setor inferior direito. Então, você move o Poder de Frota de Encouraçados do seu Setor Natal para o Setor inferior direito* 4. *Você abdica de seu quinto movimento. Por fim, você combina sua Frota de Corvetas em seu Setor inferior direito, descartando o Marcador de Corvetas vazio.* 5. *Agora, você não excede o limite máximo de 2 Marcadores de Frota por Setor no fim do seu turno.*

Quando você **invadir** um Setor, escolha um Setor alvo que você **não controla.** Os alvos válidos dependem do modo de jogo:

Um Setor do Nascido do Vazio,

COMP Um Setor não-Natal controlado por outro jogador, ou

Um Setor sem nenhum Poder de Frota.

Então, você realiza as seguintes três etapas, que juntas são chamadas de *Invasão:*

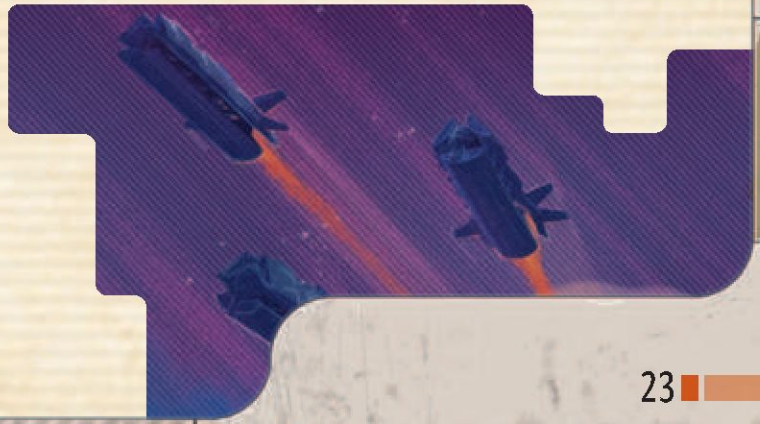
1. **Movimento da Frota:** escolha **qualquer quantidade** dos seus Poderes de Frota **adjacentes** ao Setor alvo — podendo estar em um ou mais Setores — e mova-os para o Setor alvo. Mova, adicione ou remova Marcadores de Frota juntamente com seus Poderes de Frota, conforme a necessidade.
2. **Combate:** isto será explicado na seção Combate (confira a pág. 24).
3. **Resultado da invasão:** isto é explicado após a seção Combate. As regras exatas dependem da identidade do Invasor (jogador ou Nascido do Vazio), da identidade do Defensor, e se o vencedor é o Invasor, o Defensor, ou se empataram no Combate.

Alguns efeitos só permitem que você invada um Setor Corrompido. Você não pode invadir um Setor Puro usando este efeito.

Invadir permite que você **abandone** voluntariamente Setores não-Natais, deixando-os sem nenhum Poder de Frota. Ao fazer isso, você deve **descartar um Marcador de Glória** à sua escolha de seu Tabuleiro de Casa (se possível) por cada **Setor** que abandonou. Os Setores agora são **Setores abandonados** e o Nascido do Vazio os ocupa (confira a pág. 24).



Exemplo de invasão: você escolhe invadir um Setor do Nascido do Vazio 1. *Você move os 3 Poderes de Frota de Corvetas adjacentes, a partir do Setor inferior* 2 *e deixa o Encouraçado para trás. Note que você não pode mover a Corveta à esquerda* 3, *pois ela não está diretamente adjacente ao Setor alvo. Você também move o Poder de Frota de Corvetas do Setor superior* 4 *e deixa o Encouraçado para trás. Após terminar os movimentos, o Combate começa no Setor alvo.*



SETORES ABANDONADOS E A OCUPAÇÃO DO NASCIDO DO VAZIO

Quando o último Poder de Frota é removido de um Setor não-Natal, este imediatamente se torna abandonado. Isto pode acontecer como resultado de um empate em um Combate, você perder contra uma Escaramuça do Nascido do Vazio (confira a pág. 33), você retirar seu último Poder de Frota (ao pagar um custo ou ser forçado a isto por um efeito), ou mover voluntariamente seu último Poder de Frota ao invadir outro Setor.

Independentemente da causa, o Nascido do Vazio imediatamente tenta tomar o controle desse Setor. Realize as seguintes etapas no Setor abandonado:

1. Remova todas as Instalações do Setor (mas não as Guildas).
2. Coloque um Marcador de Corrupção embaixo do Dado de População (se ainda não houver um),
3. Coloque um Marcador de Frota do Nascido do Vazio com dois Poderes de Frota, e um Marcador de Recompensa virado para baixo.

Ele agora é um **Setor do Nascido do Vazio.**

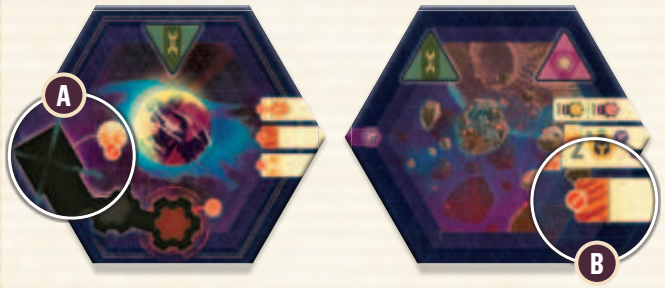


Exemplo: ao invadir, você decide mover todos os Poderes de Frota de um dos seus Setores não-Natais – abandonando-o. O Nascido do Vazio ocupa o Setor abandonado, seguindo as etapas descritas nesta seção.

Alguns Setores especiais são resistentes ao Nascido do Vazio de alguma forma.

A. Setores imunes à Corrupção são indicados por este ícone ou por não terem População. Pule a etapa 2 da ocupação do Nascido do Vazio se você abandonou um desses Setores.

B. Setores imunes às Frotas do Nascido do Vazio são indicados por este ícone . Você nunca pode colocar Marcadores de Frota do Nascido do Vazio e Poderes de Frota do Nascido do Vazio neles (pule também a etapa 3 da ocupação do Nascido do Vazio).



COMBATE

Sempre que você invadir um Setor ou o Nascido do Vazio declarar uma Escaramuça contra você, ocorre um *Combate*. O Setor onde isto acontece é chamado de *Setor do Combate.*

O Combate em Voidfall é completamente determinístico, sem elementos aleatórios ou informações ocultas. Na pág. 35, você encontrará uma descrição completa da sequência do Combate com todas as Tecnologias e tipos de Frota incluídos, mas para começar a jogar, você só precisa compreender mais profundamente os conceitos das unidades básicas.

Os **lados** opostos no Combate são o *Invasor* e o *Defensor* . Ambos os lados podem ter Poderes de Frota participantes, e o Defensor pode ter também Defesas de Setor e Bases Estelares em seu lado.

> Nota: nos Combates, apenas os Poderes de Frota e seus tipos são considerados. Não importa quantos Marcadores de Frota estão presentes, e dividir ou combinar Frotas não influencia de nenhuma maneira no resultado.

Um Setor do Nascido do Vazio terá Frotas do Nascido do Vazio, que possuem exatamente as mesmas habilidades em Combates que as Corvetas. Quaisquer Defesas de Setor nestes Setores também participarão pelo lado do Nascido do Vazio.

Setores sem Poderes de Frota terão, em vez disso, Defesas de Setor ou Bases Estelares. Defesas de Setor impressas nas **Cartas de Casa Caída** são consideradas como estando no Setor para todos os efeitos de Combate até que a carta seja removida.

O Combate é dividido em duas partes: uma **etapa de Aproximação** e uma ou mais **etapas de Disparos.**

DANO E ABSORÇÃO

Os lados do combate *causarão Dano* um ao outro. Sempre que sofrer 1 de Dano, você — como proprietário da Frota danificada — deve **retirar** um Poder de Frota de **sua escolha** do Setor do Combate. Dano nunca é causado às Guildas ou Instalações, nem mesmo às Defesas de Setor ou Bases Estelares que participarem no Combate.

Alguns tipos de Frota e Tecnologia fornecem *Absorção*, que anula 1 de Dano.

Os Danos e Absorções ocorrem na etapa de Aproximação **ou** na etapa de Disparo, e possuem ícones separados.

- *Dano de Aproximação* é causado na etapa de Aproximação e é cancelado por *Absorção de Aproximação.*
- *Dano de Disparos* é causado na etapa de Disparos e é cancelado por *Absorção de Disparos.*



Absorção de Aproximação nunca pode cancelar Dano de Disparos e, de maneira similar, Absorção de Disparos nunca pode cancelar Dano de Aproximação. As descrições das habilidades dos tipos de Frota ou Tecnologia sempre especificam o tipo de Dano ou Absorção.

SEQUÊNCIA BÁSICA DE COMBATE

As **Fichas de Combate** resumem a sequência de Combate, mostrando as habilidades de Combate de todas as Instalações e tipos de Frotas.



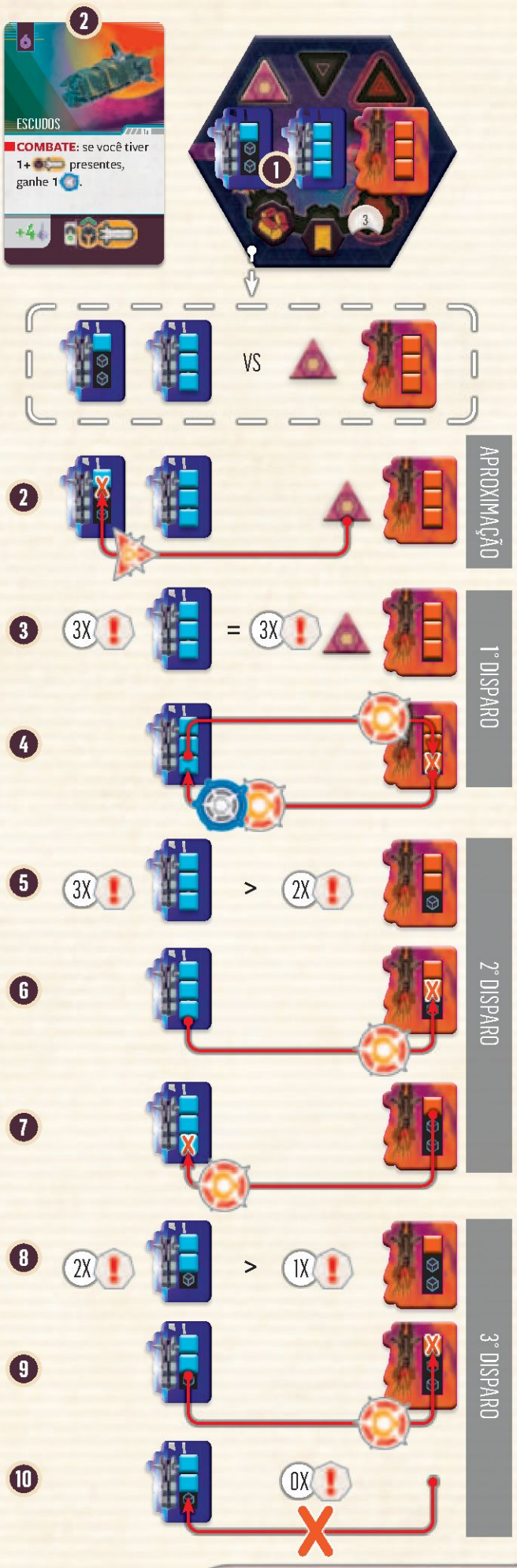
Na etapa de **Aproximação**, cada uma das **Defesas de Setor** e **Bases Estelares** do Defensor causa 1 de Dano ao Invasor.

Na etapa de **Disparos**, você realiza as quatro seguintes sub-etapas:

1. Determine as **Iniciativas** de ambos os lados com base na quantidade total de Poderes de todos os tipos de Frota no Setor — um Poder de Frota de Corvetas fornece 1 de Iniciativa, mas as Tecnologias e alguns tipos de Frota podem fornecer quantidades diferentes.
2. O lado com mais Iniciativa causa **1 de Dano** ao outro lado — independentemente da diferença de Iniciativa.
3. O lado com menos Iniciativa deve recalcular sua Iniciativa após sofrer (ou cancelar) o Dano. Se ainda tiver pelo menos 1 de Iniciativa, ele causa **1 de Dano** ao outro lado. Caso contrário, ele não causa nenhum Dano.
4. Se os valores de Iniciativa dos dois lados forem iguais, eles causam 1 de Dano simultaneamente um ao outro.

Repita as etapas de Disparos (e suas sub-etapas) até que pelo menos um dos lados fique completamente sem Poderes de Frota. Então, siga para **Resultado da Invasão**, descrito na próxima seção.

Para mais detalhes sobre a sequência do Combate, confira a pág. 35.



Exemplo: você invade um Setor do Nascido do Vazio com um total de 4 Poderes de Frota de Corvetas (1). Você possui a Tecnologia Básica dos Escudos, que melhora suas Corvetas (2). O Nascido do Vazio possui 1 Defesa de Setor e 3 Poderes de Frota (1). Você começa com a etapa de Aproximação, e a Defesa de Setor causa 1 de Dano à você (2), então você retira 1 Poder de Frota. Você segue para a primeira etapa de Disparos. Você calcula a Iniciativa de cada lado (3): ambos possuem 3 de Iniciativa. Vocês causam 1 de Dano simultaneamente, então o Defensor retira 1 Poder de Frota, mas você possui 1 de Absorção de Disparos de seus Escudos, cancelando o Dano do adversário (4). Na segunda etapa de Disparos, você recalcula a Iniciativa de cada lado (5): você tem 3 de Iniciativa e o Defensor tem 2. Você causa 1 de Dano primeiro (6), e o Defensor retira 1 Poder de Frota. O Defensor então causa 1 de Dano de volta (7), e você retira 1 Poder de Frota. Na terceira etapa de Disparos, são 2 de Iniciativa contra 1. (8). Você causa 1 de Dano primeiro e o Defensor retira 1 Poder de Frota (9). O Defensor agora não tem nenhum Poder de Frota e nenhuma Iniciativa restante, então ele não pode causar Dano de volta em você (10). Você vence o Combate com 2 Poderes de Frota restantes.

RESULTADO DA INVASÃO

VITÓRIA DO DEFENSOR

Se, após uma sequência de Combate, apenas o Defensor possuir Poderes de Frota restantes, ele vence o Combate (ou seja, ele defendeu com sucesso o Setor). O Defensor não recebe nenhuma recompensa.

VITÓRIA DO INVASOR: INVASÃO DE JOGADOR

Se você for o Invasor e, após uma sequência de Combate, restar apenas Poderes de Frota seus, você vence o Combate (ou seja, você invadiu o Setor com sucesso). Deixe todas as Frotas restantes utilizadas no Combate dentro do Setor. Se o Setor estava Corrompido, deixe o Marcador de Corrupção nele. O Setor agora é seu.

Limpe o Setor, seguindo as seguintes etapas, **em qualquer ordem.** A quantidade de etapas pode variar dependendo do modo de jogo e do tipo do Setor. Elas também podem ser modificadas por uma Tecnologia que você possua. Certifique-se de resolvê-las na ordem mais benéfica para você.

A Remova todas as Instalações do Setor (mas não as Guildas).

B Resolva cada Marcador de **Recompensa** presente nesse Setor, como descrito na pág. 27.

C Resolva cada Marcador de **Reivindicação** presente, da mesma maneira.

D Pegue todos os Marcadores de **Glória** no Setor (se houver) e coloque-os ao lado do seu Tabuleiro de Casa. Se o Setor não era controlado por um jogador, ganhe uma quantidade de Influência igual à soma dos números de todos os seus Marcadores de Glória, mesmo que não tenha ganho um novo.

COMP

L Se você invadiu um Setor de jogador, ganhe primeiro Influência igual à soma dos números de todos os Marcadores de Glória **dele**. Você não ganha nenhum Marcador de Glória especificamente, mas seu **oponente** deve **descartar** um Marcador de Glória do próprio Tabuleiro de Casa, à escolha dele (após você ganhar a Influência).



Exemplo 1, Vitória contra um Setor do Nascido do Vazio: você remove a Defesa de Setor **A**. *Então, você pega o Marcador de Recompensa para seu Tabuleiro de Casa, vira-o e resolve-o — ganhando 2 Alimentos* **B**. *Você agora vira e resolve o Marcador de Reivindicação* **C** *que permite que você estabeleça uma Guilda de Mineradores no Setor. Você coloca o Marcador de Reivindicação e o Marcador de Glória de valor 3 próximo ao seu Tabuleiro de Casa* **D**. *Você também ganha Influência por todos os Marcadores de Glória que você possui no momento — um total de 2 + 2 + 3 = 7 de Influência.*

! *Nota: você não remove a Corrupção do Setor.*



Exemplo 2, Vitória contra outro jogador: você remove a Defesa de Setor e o Estaleiro **A** *mas não a Guilda de Cientistas. Você agora ganha Influência por todos os Marcadores de Glória do seu oponente.* **L** *— um total de 1 + 2 + 3 = 6 de Influência. O oponente agora descarta um Marcador de Glória à escolha dele.*

! *Nota: você não remove a Corrupção do Setor.*

COOP/SOLO

F Se o Setor invadido for uma Fenda, cada jogador pode remover uma Corrupção ou ganhar 5 recursos (em qualquer combinação). Então, substitua a Ficha de Fenda por uma Ficha de Setor regular, ajustando sua População para 1 (sem colocar uma Corrupção nela). Ele não é mais uma Fenda.

G Se houver um ou mais Precursores presentes no Setor invadido, mova-os para o Tabuleiro de Crises como descrito na pág. 34.

H Os Setores especiais possuem efeitos que são resolvidos uma única vez após você invadi-los com sucesso.

I Se o Setor era controlado por uma Casa Caída:

- Você imediatamente recebe permissão para ter um máximo de 6 Tecnologias em vez de 5.
- Escolha **uma das duas** Tecnologias (que você ainda não possui) mostradas no centro da carta. Se você tiver pelo menos um espaço vazio de Tecnologia e houver uma cópia disponível da Tecnologia Básica na **exibição de Tecnologias**, ganhe-a.
- Resolva os efeitos mostrados na parte inferior da Carta de Casa Caída; quaisquer colocações de Guildas, Instalações ou mobilizações de Frotas devem ser feitas neste Setor.
- Se esta foi a primeira Casa Caída que você conquistou, vire a carta para baixo agora e coloque-a ao lado de seu Tabuleiro de Casa como seu 6º espaço de Tecnologia. Senão, descarte a carta.



VITÓRIA DO INVASOR: ESCARAMUÇA DO NASCIDO DO VAZIO

Se, durante uma Escaramuça (confira a pág. 33), você não tiver mais nenhum Poder de Frota no Setor do Combate, o Nascido do Vazio vence o Combate, e você deve:

- Descartar um dos seus Marcadores de Glória (à sua escolha),
- Remover todas as Instalações do Setor, e
- Remover as Frotas do Nascido do Vazio que restam do Setor.

Você agora abandonou o Setor, e o Nascido do Vazio o ocupa. Resolva isto como de costume (confira a pág. 24).

! Nota: não importa quantos Poderes de Frota do Nascido do Vazio sobrevivam à Escaramuça — ele sempre toma o controle do Setor usando a quantidade padrão de 2 Poderes de Frota.

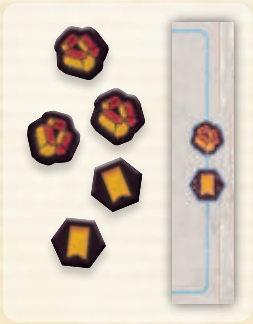
EMPATES NO COMBATE

Empates acontecem se ambos os lados não tiverem mais Poderes de Frota restantes no fim da sequência de Combate. Como **jogador Defensor**, você deve **descartar um Marcador de Glória** à sua escolha do seu Tabuleiro de Casa (se possível). O Setor agora está **abandonado** e o Nascido do Vazio assume o controle dele como de costume (confira pág. 24).

Uma exceção importante é quando você invade um Setor sem nenhum Poder de Frota (por exemplo, uma Casa Caída) e o Defensor possui apenas Defesas de Setor ou Bases Estelares. Se você não tiver nenhum Poder de Frota após a etapa de Aproximação, a vitória será do Defensor.



MARCADORES DE RECOMPENSA E REIVINDICAÇÃO



Os Marcadores de Recompensa e Reivindicação são colocados virados para baixo em Setores não controlados por nenhum jogador durante a preparação. Quando você invadir um Setor e vencer, *resolva* estes marcadores virando-os, ganhando imediatamente o que está indicado neles e colocando-os ao lado do seu Tabuleiro de Casa.

Se um marcador apresentar Influência ou recursos, simplesmente ganhe a quantidade mostrada. Mobilizações de Poder de Frota e colocações de Guildas/Instalações fornecidas por Marcadores de **Reivindicação** devem ser realizadas no mesmo Setor em que o marcador estava, mas você pode abdicar de qualquer um desses efeitos (como de costume).



Algumas ações permitem que você ganhe um Marcador de Recompensa diretamente, sem invadir um Setor. Neste caso, compre um marcador da pilha virada para baixo no suprimento geral e resolva-o imediatamente.

! Nota: as recompensas mostradas nos Marcadores de Recompensa e Reivindicação que estão no Tabuleiro de Casa já não são mais relevantes (pois você já as recebeu). Apenas sua quantidade importa, pois algumas Agendas podem lhe fornecer Influência por eles, e alguns efeitos exigem que você descarte-os como custo.



Algumas Cartas de Evento Galáctico instruem os jogadores a colocar Marcadores de Recompensa ou Reivindicação nos Setores. As regras específicas de colocação sempre são especificadas na carta e seus detalhes são esclarecidos no Glossário.



Quando você descartar um Marcador de Recompensa ou Reivindicação, pegue um dos marcadores ao lado do seu Tabuleiro Individual e embaralhe-o na pilha virada para baixo no suprimento geral.

No caso improvável da pilha de compra estar vazia quando você precisar ganhar ou colocar um marcador, você pode ganhar 1 de Influência ou 1 recurso em vez disso.

A lista dos benefícios possíveis nos Marcadores de Recompensa e Reivindicação encontra-se na pág. 3 do Glossário.



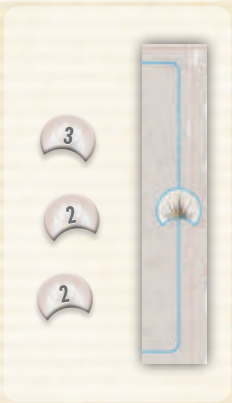
MARCADORES DE GLÓRIA

Os Marcadores de Glória são atribuídos aos jogadores durante a preparação geral e colocados em Setores definidos pela preparação do Cenário. Eles também podem ser colocados ou recebidos como efeito de certas Cartas de Evento Galáctico ou Tecnologias. Marcadores de Glória são dupla face, com ambas as faces apresentando o mesmo valor de 1 a 5.



Marcadores de Glória de Valor 1-5 *Qualquer Marcador de Glória*

Marcadores de Glória são comprados e descartados no suprimento geral. Quando você ganhar um deles, mantenha-o no lado esquerdo do seu Tabuleiro da Casa. Estes marcadores são supostamente ilimitados; caso eles se esgotem, utilize um substituto adequado.



Quando você invadir com sucesso um Setor que não seja controlado por um jogador, ganhe todos os Marcadores de Glória nele primeiro (se houverem), e então ganhe Influência igual à soma dos números em todos os seus Marcadores de Glória (*ou seja, o seu valor total de Glória*).

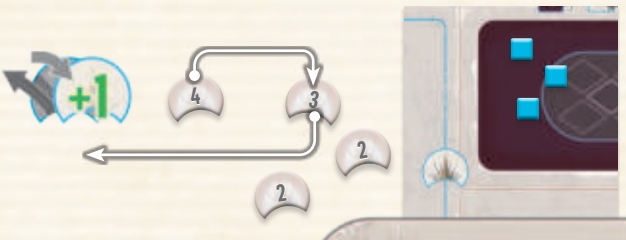
Quando você invadir com sucesso um Setor de um jogador, você ganha Influência igual à soma dos números em todos os Marcadores de Glória **que o Defensor possui** e depois, o Defensor deve descartar um Marcador de Glória à escolha dele.

COMP

Se você abandonar um Setor, você deve descartar um Marcador de Glória à sua escolha.

Os Marcadores de Glória são limitados a 4 por jogador. Se você tiver mais de 4 marcadores na etapa de Limpeza do seu turno, você deve descartar marcadores à sua escolha até ter apenas 4.

Quando *aprimorar um Marcador de Glória*, você deve primeiro descartar o marcador escolhido e depois ganhar um Marcador de Glória de valor exatamente 1 a mais do que o marcador descartado. Os Marcadores de Glória de valor 1 a 4 podem ser aprimorados, mas os de valor 5 não.



TRILHAS DE CIVILIZAÇÃO E ESTÁGIOS



Anatomia das Trilhas de Civilização

Você possui três Trilhas de Civilização em seu Tabuleiro de Casa: **Sociedade, Governança** e **Economia.**

Ao *avançar* em uma destas trilhas, avance seu marcador um espaço para a direita, então você pode **resolver** o *benefício* do novo espaço coberto. Cada Casa possui benefícios únicos em suas Trilhas de Civilização. A maioria dos benefícios são idênticos aos efeitos das ações das Cartas de Foco, então você pode encontrar suas descrições no Manual de Regras. Alguns efeitos muito raros são descritos no Glossário.



Avance na Trilha de Sociedade | *Avance na Trilha de Governança* | *Avance na Trilha de Economia* | *Avance em qualquer trilha* | *Avance em sua trilha menos avançada*

Cada trilha possui cinco **Estágios**; o Estágio em que você se encontra é determinado pelo espaço em que o seu Marcador de Trilha está atualmente. Os três espaços mais à esquerda correspondem ao Estágio 0, os dois espaços seguintes ao Estágio 1 e os três últimos espaços aos Estágios 2, 3 e 4, respectivamente.

Os Estágios são medidos separadamente em cada uma das três faixas. Entrar em novos Estágios possui regras adicionais, que devem ser consideradas separadamente em cada trilha, independentemente do Estágio em que seus outros Marcadores de Trilha se encontram.

- Após entrar nos **Estágios 1 e 2**, você recebe permissão para ter mais Tecnologias Aprimoradas, uma para cada uma das suas trilhas no Estágio 1 e duas para cada uma das suas trilhas no Estágio 2.
- Para entrar nos **Estágios 3 e 4**, você deve primeiro **desativar** a quantidade indicada de Poderes da Frota (1 e 2, respetivamente). Se não conseguir pagar este custo **antes** de receber o benefício do próximo espaço, você **não** pode avançar nesta trilha.

Se você chegar ao espaço mais à direita de uma trilha (Estágio 4), você não pode avançar ainda mais nesta trilha.

Exemplo: sua Trilha de Sociedade está atualmente no Estágio 3, indicado pelo seu Marcador de Trilha. Você realiza agora a ação Prosperar *do seu Foco de* Produção (1) *para avançar na Trilha de Sociedade. Você desativa 2 Poderes de Frota para entrar no Estágio 4* (2) *e então move seu marcador um espaço para a direita na Trilha de Sociedade* (3)*. Então você resolve o benefício do espaço: você ganha 20 de Influência.*





Alcançar o Estágio 4 de uma Trilha de Civilização permite que você construa um nível de um Refúgio (confira a pág. 34).

COOP/ SOLO

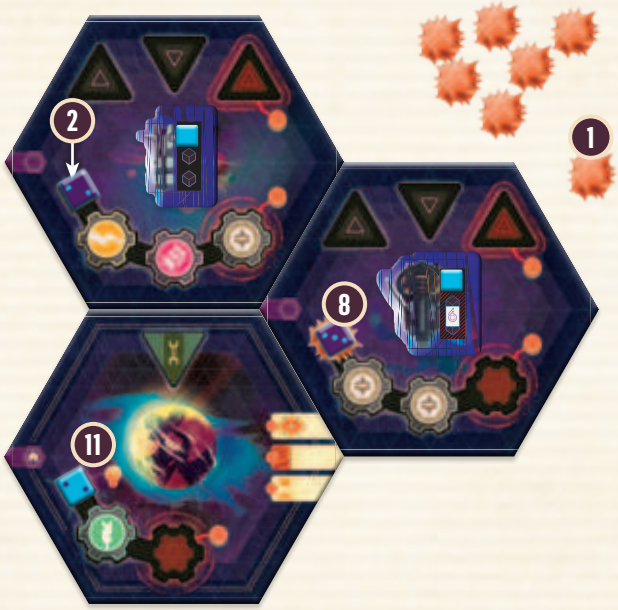
Quando avançar para um dos espaços com o benefício de **pular espaço**, você pode avançar imediatamente para o próximo espaço (e receber o benefício do próximo espaço). Você ainda precisa pagar o custo para entrar nos Estágios 3 e 4 quando avançar através deste benefício.

As Trilhas de Civilização que não possuem um Marcador de Corrupção em seu Marcador de Trilha são **Puras.**

As Trilhas de Civilização que possuem um Marcador de Corrupção em seu Marcador de Trilha são **Corrompidas.** Você pode avançar nessas trilhas normalmente, mas você **não ganha o benefício** indicado no espaço recém-coberto (isto inclui o benefício de pular espaço). Você ainda ganha o acesso às Tecnologias Aprimoradas no Nível 1 e 2, e você ainda precisa desativar Poderes de Frota para entrar nos Níveis 3 e 4.



Exemplo: uma Trilha de Civilização de Economia Corrompida.





CORRUPÇÃO

A Corrupção o afeta negativamente de diversas maneiras. Você só pode mudar as Populações Puras, você não ganha os benefícios de uma Trilha de Civilização Corrompida, você não pode avaliar os objetivos das Agendas Corrompidas e a maioria dos Objetivos de Agenda requer itens Puros de você.

Algumas ações possuem um custo de ganhar uma Corrupção, e alguns efeitos permitem que você mova ou remova uma Corrupção.

Quando você **ganhar** uma Corrupção, pegue uma do suprimento geral e depois escolha uma das seguintes opções para atribuí-la:

A Coloque-a em qualquer um dos seus Setores **Puros** (exceto Setores imunes à Corrupção, por exemplo, um Setor Natal regular). Cada Setor é limitado a apenas uma Corrupção.

B Coloque-a acima de um dos três **espaços de Agenda**, exceto o espaço de Agenda mais à esquerda (inicial). Cada espaço de Agenda é limitado a apenas uma Corrupção.

C Coloque-a em um dos seus três **Marcadores de Trilha de Civilização**. Cada trilha é limitada a apenas uma Corrupção.

D A Carta de Tecnologia das *Câmaras de Descontaminação* fornece uma quarta opção de colocação para a Corrupção (caso você a possua), mas a própria Tecnologia das *Câmaras de Descontaminação* não se torna Corrompida dessa maneira. A carta é limitada a 2 ou 3 marcadores se for Básica ou Aprimorada, respectivamente. Confira a pág. 26 do Glossário para mais detalhes.

Exemplo: você quer realizar uma ação que tem um custo de ganhar uma Corrupção. Você pega um Marcador de Corrupção do suprimento geral (1). Você pensa sobre onde colocá-lo: seu Setor não-Natal Puro (2), suas Trilhas de Civilização Puras de Sociedade ou Governança (3), (4) ou acima de um dos seus espaços Puros de Agenda não-iniciais (5), (6). Os outros locais estão Corrompidos (7), (8), (9) ou não podem ser Corrompidos (10), (11).

Se todas as opções acima já estiverem no limite de Corrupção, você não pode pagar este custo. Invadir com sucesso um Setor Corrompido não conta como "ganhar Corrupção", a Corrupção simplesmente fica no Setor invadido.

Quando **mover** uma Corrupção, retire-a de qualquer uma das opções listadas acima e coloque-a em outro local válido. Se você não tiver nenhuma Corrupção, você não pode resolver este efeito.

Quando **remover** uma Corrupção, pegue-a de qualquer uma das opções listadas acima e coloque-a de volta no suprimento geral. Se você não tiver nenhuma Corrupção, você não pode resolver este efeito.

Existem efeitos especiais nas Cartas de Evento Galáctico que o instruem a colocar a Corrupção que **ganhou** em um local específico. Você não pode colocar opcionalmente a Corrupção em outro lugar nestes casos (nem mesmo na Carta de Tecnologia das *Câmaras de Descontaminação*). Se as opções estiverem em seu limite de Corrupção, não resolva o efeito.

Coloque a Corrupção que você ganhou em um dos seus Setores Puros.



Coloque a Corrupção que você ganhou em seu Tabuleiro de Casa, em um dos seus Marcadores de Trilha de Civilização ou acima de um dos espaços de Agenda (exceto o mais à esquerda).

Coloque a Corrupção que você ganhou em um dos seus Marcadores de Trilha de Civilização.

Coloque a Corrupção que você ganhou acima de um dos seus espaços de Agenda não-iniciais.

Coloque uma Corrupção do suprimento geral no espaço correspondente ao tipo de Agenda no Tabuleiro de Agendas (*neste caso, o tipo "Riqueza"*), tornando esta oferta Corrompida. Esta Corrupção não é sua — você não pode movê-la ou removê-la com suas ações regulares. Porém, você **ganha** essa Corrupção se ganhar uma Agenda da oferta Corrompida. Se a oferta em questão já tiver uma Corrupção, ignore a instrução.



MARCADORES DE COMÉRCIO

Quando ganhar um Marcador de Comércio, pegue o Marcador de Comércio mais baixo (caso seja uma pilha com dois, pegue o do topo da pilha) do Tabuleiro Galáctico. Ganhe a recompensa à direita do espaço de onde o pegou ou à direita de qualquer espaço **abaixo** dele. Isto é chamado de *Bônus de Comércio*, pois representa os efeitos do aumento do comércio que os humanos estabeleceram fora da influência do Nascido do Vazio. No fim do seu turno (na Limpeza, confira a pág. 12), você deverá encontrar um espaço (em uma Agenda) para colocar o Marcador de Comércio ou devolvê-lo ao Tabuleiro Galáctico. Neste momento, você também pode reorganizar livremente os seus Marcadores de Comércio entre os espaços elegíveis.

! Nota: os Marcadores de Comércio são componentes limitados, por isso, se não houver nenhum no Tabuleiro Galáctico, você não pode ganhar um Marcador de Comércio ou um Bônus de Comércio.

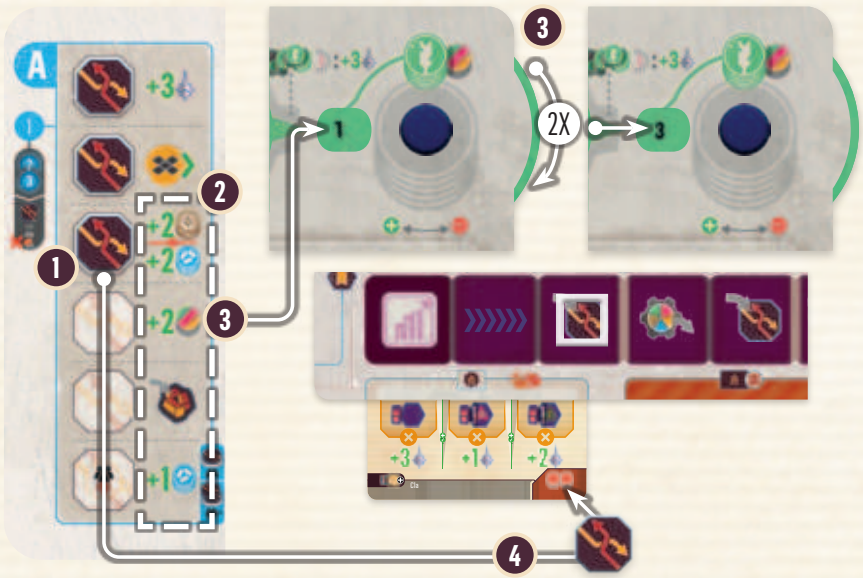
Exemplo: no Tabuleiro Galáctico, os três espaços inferiores de Marcadores de Comércio estão vazios. Você ganha um Marcador de Comércio, pegando-o do 3° espaço a partir do topo 1.

Agora, você considera as suas opções de Bônus de Comércio 2. *Diretamente à direita do espaço ou qualquer outro benefício abaixo dele, você pode escolher 2 de Ciência; 2 Créditos; uma combinação de 2 Alimentos, Materiais ou Energia; um Marcador de Recompensa; ou 1 de Ciência. Você escolhe 2 Alimentos* 3 *e os adiciona à seu Estoque de Alimentos. No fim do seu turno, você coloca o Marcador de Comércio no espaço vazio da sua Carta de Agenda inicial* 4.

Como explicado na etapa de Seleção da Fase de Foco (confira a pág. 9), a utilização mais comum para um Marcador de Comércio é virá-lo quando escolher um Foco para a realizar suas três Ações na etapa de Ações. Neste caso, o Marcador de Comércio será devolvido ao Tabuleiro Galáctico no fim do seu turno — quando fizer isto, vire-o para o outro lado. Você **não pode virar** um Marcador de Comércio durante a etapa de Ações — ou seja, você não pode virá-lo no mesmo turno em que o ganhou. Se qualquer outro custo exigir que um Marcador de Comércio seja gasto, você deve escolher um marcador que não tenha sido virado e devolvê-lo imediatamente ao Tabuleiro Galáctico.

Quando devolver um Marcador de Comércio, coloque-o no Tabuleiro Galáctico da seguinte maneira:

- **Se estiver jogando solo ou em 2 jogadores,** coloque-o no espaço vazio mais acima.
- **Se estiver jogando em 3 ou 4 jogadores,** se a pilha de Marcadores de Comércio mais baixa tiver um único marcador, coloque-o no topo desta pilha. Caso contrário, coloque-o no espaço vazio mais acima.



TECNOLOGIAS

Cada Carta de Tecnologia apresenta as seguintes informações:



A Nome da Tecnologia.

B Ícone que indica se é uma Tecnologia Básica **B1** ou Aprimorada **B2**.

C Bônus de Influência. Se você pegar a primeira cópia de uma Tecnologia Básica ou Aprimorada em particular, ganhe esta Influência.

D Efeito Imediato. Algumas Tecnologias oferecem um benefício imediato quando você as adquire.

E Habilidade permanente. Todas as Tecnologias fornecem um benefício para a partida toda imediatamente a partir do momento em que você a adquire, que também se aplica ao efeito Imediato. O benefício de uma Tecnologia Aprimorada é sempre melhor do que o da Tecnologia Básica correspondente.

Confira a pág. 24 do Glossário para detalhes sobre cada Tecnologia.

! Nota: assim como nas Cartas de Foco e de Evento Galáctico, você pode abdicar de resolver qualquer benefício ganho através das Cartas de Tecnologia. Mesmo se você abdicar de parte de um benefício, você deve pagar o custo completo para resolver o restante.

Quando você ganhar uma **Tecnologia Básica**, pegue qualquer Carta de Tecnologia Básica disponível do topo de uma pilha na exibição de Tecnologias. Resolva seu efeito imediato e ganhe a recompensa de Influência (4 ou nenhuma). Coloque a Carta de Tecnologia em qualquer espaço vazio de Tecnologia no topo do seu Tabuleiro de Casa. Você nunca pode adquirir uma segunda cópia de uma Tecnologia que já possui (mesmo se ela já estiver Aprimorada).

Você é **limitado a 5 Tecnologias**, incluindo a inicial. Se atingiu seu limite, você não pode mais ganhar Tecnologias Básicas.

O limite de 5 pode ser aumentado para 6 (mas não além disso) ao invadir com sucesso um Setor de Casa Caída.

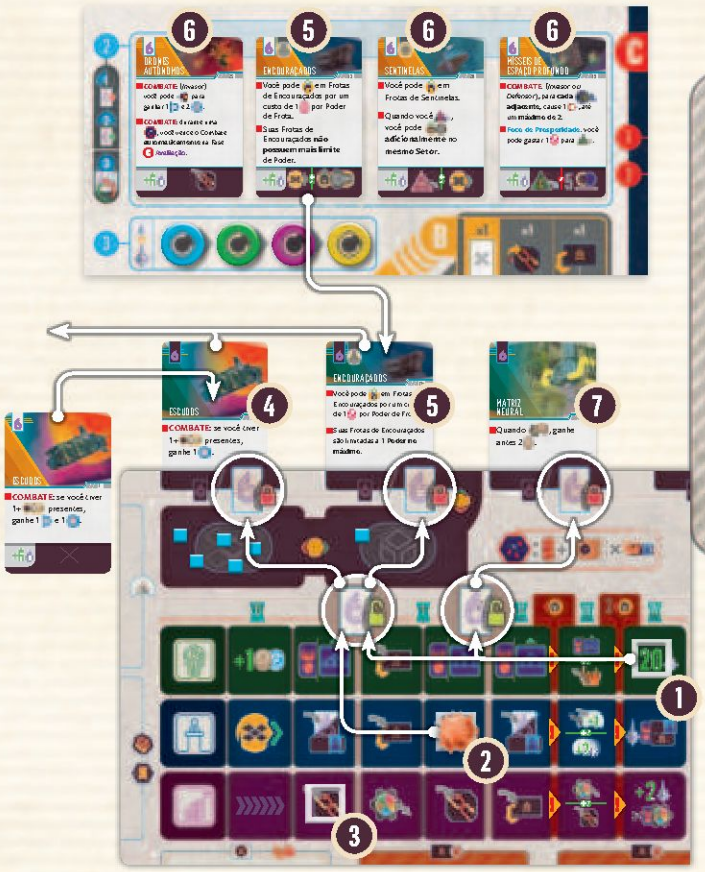
Quando **ganhar uma Tecnologia Aprimorada**, você deve primeiro verificar se pelo menos uma está disponível para você e se você não excedeu o seu limite de Tecnologias Aprimoradas. Caso contrário, você não pode resolver este efeito.

Uma Tecnologia Aprimorada está **disponível** para você se você já tiver a versão Básica da mesma, e a Carta Aprimorada é sua Tecnologia inicial ou está no Tabuleiro Galáctico, desbloqueada pela Ficha de Bloqueio de Aprimoramentos.

! Nota: durante o Ciclo 1, as cartas do Tabuleiro Galáctico estão cobertas pela Ficha de Bloqueio de Aprimoramentos, portanto, embora você possa ver quais Tecnologias Aprimoradas estarão disponíveis durante o Ciclo 2, a única Tecnologia Aprimorada disponível para você no Ciclo 1 é a que está ao lado do seu Tabuleiro de Casa.

Seu **limite** de Tecnologias Aprimoradas no começo da partida é **0**. **Cada** Marcador de Trilha de Civilização no Estágio 1 adiciona 1 a este limite, e **cada** Marcador de Trilha de Civilização no Estágio 2 ou mais adiciona **mais 1** a este limite.

Se estiver abaixo do seu limite, pegue uma carta disponível e coloque-a no espaço onde a versão Básica da Tecnologia correspondente está. Devolva a Carta Básica para a caixa e ganhe 6 de Influência, como indicado na Carta Aprimorada, então resolva seu efeito imediato (se houver).



Exemplo: sua Trilha de Sociedade **1** *está no Nível 4, permitindo 2 Tecnologias Aprimoradas* **1**. *Sua Trilha de Governança* **2** *está no Nível 1, permitindo 1 Tecnologia Aprimorada. Ela está Corrompida, mas isto não afeta esse limite. Sua Trilha de Economia* **3** *está no Nível 0, não permitindo nenhuma Tecnologia Aprimorada. O seu limite total de Tecnologias Aprimoradas é 2 + 1 + 0 = 3. Posteriormente, você ganha uma Tecnologia Aprimorada. As cartas disponíveis são* Escudos **4**, *pois ela está ao lado do seu Tabuleiro de Casa, e* Encouraçados, *pois ela está no Tabuleiro Galáctico e a Ficha de Bloqueio de Aprimoramentos não está sobre ela* **5**. *O restante não está disponível para você, pois você não possui a versão Básica* **6** *ou a versão Aprimorada não está no Tabuleiro Galáctico* **7**.



AGENDAS

Quando você **ganhar uma Agenda**, faça o seguinte:

1. Escolha um dos quatro tipos de Agenda: **Domínio, Riqueza, Poder** ou **Suporte.**

! Nota: algumas vezes, o tipo da Agenda é especificado pelo ícone do efeito.

2. Escolha uma destas duas opções:

   A Pegue a Agenda visível do tipo escolhido da oferta de Agendas **para a sua mão**, depois compre uma nova Agenda do mesmo tipo e coloque-a virada para cima no lado direito do Tabuleiro de Agendas.

   B Compre duas Agendas do topo do baralho de Agendas do tipo escolhido, e escolha uma para colocar **na sua mão.** Devolva a outra para o fundo do mesmo baralho.



! Nota: os ícones no lado direito do Tabuleiro de Agendas indicam os requisitos mais comuns nos objetivos de cada tipo de Agenda.

Se o baralho de um tipo estiver vazio e não houver nenhuma carta disponível, você não pode ganhar esse tipo de Agenda, mas esta situação é bastante rara. Não há limite para o número de Agendas que você pode ter em sua mão.

Uma vez que uma Agenda estiver em sua mão, **não** a coloque imediatamente em um espaço de Agenda do seu Tabuleiro de Casa (isto é diferente de como as Tecnologias funcionam, confira a pág. 31). Em vez disso, você pode jogá-la durante a etapa de Seleção de um turno posterior (confira a pág. 9), permitindo que você resolva a ação da Agenda.

Se você jogou uma Agenda na etapa de Seleção, então, durante a etapa de Limpeza do mesmo turno, você pode colocar a carta em um dos seus espaços de Agenda **não-iniciais**, que são os três espaços mais à direita. O espaço mais à esquerda é seu espaço de Agenda **inicial**. Você nunca pode colocar nenhuma Agenda nele, exceto sua Agenda inicial durante a preparação. Além disso, você nunca pode ter Agendas do mesmo tipo em espaços diferentes.

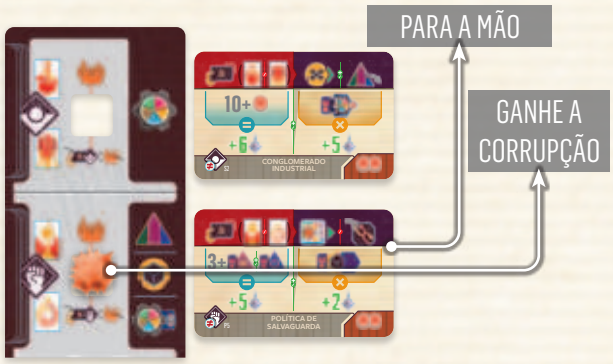


Considera-se que as Agendas nos espaços do seu Tabuleiro de Casa estão **em jogo.**

Uma Agenda em jogo está **Pura** se não houver Corrupção acima de seu espaço.

Por outro lado, uma Agenda em jogo está **Corrompida** se houver Corrupção acima de seu espaço. O seu espaço de Agenda mais à esquerda (inicial) nunca pode ser Corrompido. Você **não pode** ganhar Influência de Agendas Corrompidas.

Cada uma das quatro ofertas de Agendas também pode ser Corrompida. Se você ganhar uma Agenda de uma oferta Corrompida, você também deve **ganhar** a Corrupção da oferta (colocando-a em qualquer lugar). A oferta então se torna Pura novamente.



Exemplo: a oferta de Suporte não está Corrompida, mas a oferta de Poder está Corrompida.

FOCOS PREFERIDOS

Alguns efeitos no jogo permitem que você resolva **uma ação** de um dos seus Focos **preferidos** — independentemente do Foco estar na sua mão ou na sua pilha de descarte. Seus Focos preferidos estão indicados no lado direito do seu Tabuleiro de Casa. Como de costume, você deve pagar o custo da ação que irá realizar.



Exemplo: os Focos preferidos da Casa Valnis *são* Progresso *e* Política.

Realizar uma ação de Foco desta forma **não** conta como resolver o próprio Foco. Portanto, isso não desencadeia nenhuma habilidade que exija a resolução de um determinado Foco, nem permite jogar Cartas de Agenda correspondentes. Além disso, você **não pode** usar a ação adicional de um Marcador de Comércio virado para resolver mais ações da sua Carta de Foco preferida.

Se um dos seus Focos preferidos também for uma Carta de Foco especial da Casa, resolva o custo e o benefício da ação como descrito na **sua** Carta de Foco, não na versão regular.

COOP/SOLO

Cartas de Foco Coletivo e Heroico na oferta não estão na sua mão e nem na pilha de descarte, então você não pode copiar suas ações, mesmo que elas sejam do tipo preferido.

ESPIANDO OS EVENTOS GALÁCTICOS

Em situações raras, você pode espiar os dois Eventos Galácticos do topo, comprando duas cartas do baralho de Eventos Galácticos do próximo Ciclo.

- No Ciclo 1, compre do baralho de Eventos Galácticos do Ciclo 2.
- No Ciclo 2, compre do baralho de Eventos Galácticos do Ciclo 3.
- No Ciclo 3, você não pode resolver este efeito.

Escolha uma das cartas compradas para colocar de volta virada para baixo no **topo** do mesmo baralho de Eventos Galácticos e coloque a outra virada para baixo no **fundo.**

ESCARAMUÇA

Escaramuças são Invasões do Nascido do Vazio em um Setor de jogador. Elas são ativadas em momentos levemente diferentes nos modos competitivo e cooperativo/solo.

COMP

Nas partidas competitivas, elas ocorrem como a primeira etapa da fase de Avaliação de cada Ciclo.

COOP/SOLO

Nas partidas cooperativas/solo, elas ocorrem no primeira etapa da fase de Avaliação de cada Ciclo, ou no fim do seu turno caso o Alerta atual seja de Guerra, ou pela penalidade impressa de uma Crise (esta última só afeta o jogador atual).

Durante uma Escaramuça, o **Nascido do Vazio invadirá** um de seus **Setores** com uma quantidade de Poderes de Frota igual ao número de **Corrupções** em suas **Trilhas de Civilização** e **espaços de Agenda** (**não** em seus Setores). Se esta soma for 0, trate como uma defesa bem sucedida. Os Poderes de Frota do Nascido do Vazio são retirados diretamente do suprimento geral, e não dos Setores do Nascido do Vazio adjacentes no mapa.

Os Poderes de Frota participantes podem ser **modificados** das seguintes formas:

- **Adicione 1** se a Escaramuça ocorrer durante as Fases de Avaliação dos Ciclos 2 (2) e 3 (3).

COOP/SOLO

- Adicione ou subtraia o valor abaixo do ícone de Escaramuça na Carta de Crise, Carta de Alerta de Guerra e Tabuleiro de Crises.

O Nascido do Vazio tentará invadir mesmo com 0 Poderes de Frota (perdendo automaticamente).

A O Nascido do Vazio só pode atacar Setores **adjacentes** a um Setor do Nascido do Vazio e ele nunca ataca o seu Setor Natal.

- Além disso, ele **nunca** tem como alvo Setores imunes às Frotas do Nascido do Vazio.
- Setores sem Poderes de Frota **não** são Setores do Nascido do Vazio.
- Se houver um Precursor na borda de um Setor ou adjacente a um Setor, esse Setor é considerado adjacente a um Setor do Nascido do Vazio.

B Se houver diversos alvos, ele opta pelo Setor em que **venceria** ou em que poderia alcançar um **empate.** Calcule isto para cada alvo, utilizando as regras habituais do Combate.

C Se houver múltiplos alvos, ele opta pelo Setor onde você seria forçado a **retirar a maior quantidade de Poderes de Frota** durante o Combate.

Se ainda houver múltiplas opções empatadas, ele opta por:

1. Um Setor Puro, se possível;
2. Aquele com a maior População (dentre os Setores Puros);
3. Aquele com mais Guildas (dentre aqueles com mesma População); e então
4. Aleatoriamente (dentre aqueles empatados pelas etapas acima).

! Nota: se uma Escaramuça for acionada na Fase de Avaliação, todos escolhem seus Setores alvo em Ordem de Turnos primeiro.

Resolva o Combate normalmente (incluindo a possível ativação de Tecnologias que sejam relevantes para o Defensor). Se o Nascido do Vazio **vencer** ou conseguir um **empate**, resolva o **resultado** seguindo as regras de vitória do Invasor: Escaramuça do Nascido do Vazio ou Empates no Combate na pág. 27.



Exemplo: uma Escaramuça é acionada na Fase de Avaliação do Ciclo 3. Assuma que você não possui Tecnologias relevantes para Combates. Você possui 2 Corrupções no seu Tabuleiro de Casa (1), (2), e adiciona 1 pois este é o Ciclo 3, fazendo com que o total de Poderes de Frota do Nascido do Vazio participantes seja 3. Existe um Setor do Nascido do Vazio abaixo (3). Seu Setor superior esquerdo (4) não é adjacente a ele. Seu Setor inferior esquerdo (5) é seu Setor Natal, um alvo inválido. Os dois únicos alvos adjacentes e válidos são o Setor do meio (6) e o Setor mais à direita (7). Em ambos os casos, você precisa calcular um Combate previamente. No Setor do meio, o Nascido do Vazio vence, pois ele invadiria com 3 contra 2. No Setor mais à direita, vocês empatariam, pois após sua Defesa de Setor danificar 1 Poder de Frota do Nascido do Vazio, ambos ficariam com 2 Poderes de Frota. Como você venceria ou vocês empatariam em ambos os Setores, verifique onde ele o obrigaria a retirar mais Poderes de Frota: 2 em ambos os Setores. Uma vez que isso também é igual, continue verificando: ambos os Setores estão Corrompidos, mas o Setor mais à direita (7) tem 4 de População, que é maior! Portanto, o alvo da Escaramuça é seu Setor da direita. O Nascido do Vazio o invade com 3 Poderes de Frota (8) – que você pega do suprimento geral – e você resolve o Combate, que resulta em um empate e você abandona o Setor.

COOP/SOLO

ESCARAMUÇAS EM CARTAS DE CRISE E DE ALERTA DE GUERRA

Você encontrará habilidades de Combate nas Cartas de Alerta de Guerra e nas penalidades das Crises que o lado do Nascido do Vazio ganhar durante a Escaramuça correspondente.



Alguns efeitos de Escaramuça mostrarão uma instrução adicional, que é acionada se você defender com sucesso o Setor, o que significa que você não o perdeu como um resultado da Escaramuça. Isto geralmente é algo negativo — muito raramente positivo — para você. Se os Poderes de Frota do Nascido do Vazio participantes forem 0, a Escaramuça ainda é considerada defendida com sucesso e você deve resolver o efeito.



Quando você precisar colocar 1 Poder de Frota do Nascido do Vazio ou uma Defesa de Setor em um Setor do Nascido do Vazio **adjacente**, você deve primeiro tentar escolher um Setor adjacente ao Setor do Combate. Se não houver tal Setor, coloque-o em qualquer Setor do Nascido do Vazio no mapa (se possível).



PRECURSORES

Precursores são antigos membros da Casa Novarchon, pervertidos e transformados a serviço do Nascido do Vazio, para quem atuam como batedores e guardiões. Precursores podem estar em alguns locais:

- Na borda de uma Ficha de Setor (neste caso, não é possível interagir com ele durante toda a partida);
- Em um Setor de Buraco de Minhoca (não é possível interagir com ele);

COOP/SOLO

- Em uma Ficha de Setor, geralmente com Frotas do Nascido do Vazio;
- No Tabuleiro de Crises, bloqueando um dos espaços nas linhas de Crises Militares ou Econômicas.
- No suprimento geral.



Quando você **colocar um Precursor** em um Setor do Nascido do Vazio adjacente, pegue-o do suprimento geral. Se houver diversos Setores adjacentes, você deve escolher um que ainda não tenha um Precursor. Se não houver nenhum Setor do Nascido do Vazio adjacente a você ou se não houver Precursores no suprimento geral, você pode ignorar esta instrução.



Quando você **remover um Precursor**, pode selecionar qualquer um do Tabuleiro de Crises ou de um Setor, e devolvê-lo ao suprimento geral.

TABULEIRO DE CRISES

O Tabuleiro de Crises apresenta duas linhas de espaços para cartas:

- A linha de Crises Militares acima e
- A linha de Crises Econômicas abaixo.

COOP/SOLO

Cada espaço pode ser ocupado por uma **Crise** ou **Precursor**. O espaço desocupado mais à esquerda na linha de Crises Militares (sem nenhum Precursor ou Crise) mostra o valor atual de Poderes de Frota do Nascido do Vazio que é relevante nas Escaramuças. O espaço desocupado mais à esquerda da linha de Crises Econômicas (sem nenhum Precursor ou Crise) mostra diversos recursos.

Se você **invadir** com sucesso um Setor com um ou mais Precursores presentes, mova o Precursor do Setor para uma linha de Crises à sua escolha. Quando um Precursor for colocado em uma linha, mova todos os outros Precursores e Crises um espaço para a direita. Se isto fizer com que um Precursor ou Crise ultrapasse a borda direita da linha, descarte-o e coloque um **Marcador de Catástrofe** em um espaço de Catástrofe do Tabuleiro de Crises.



Exemplo: você invadiu com sucesso um Setor do Nascido do Vazio onde há um Precursor. Agora, você deve movê-lo para uma das linhas de Crises. Se você movê-lo para a linha Militar 1*, isto deslizaria todas as Cartas de Crise e faria com que uma Crise saísse da linha, acionando uma Catástrofe. Para evitar isso, você move-o para a linha Econômica* 2*, deslizando todas as Cartas de Crise para a direita.*

Quando remover um Precursor das linhas de Crises Militares ou Econômicas, mova todos os Precursores e Cartas de Crise restantes à direita dele um espaço para a esquerda para preencher a lacuna que surgiu.

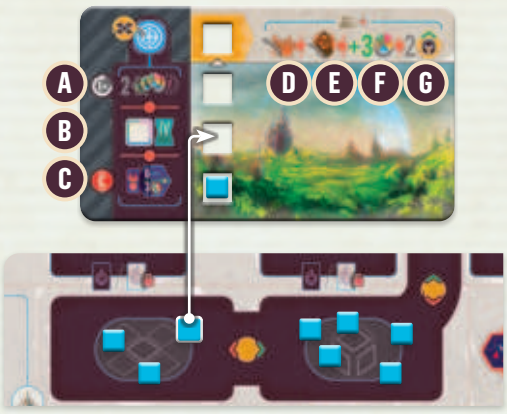
REFÚGIOS

Refúgios são abrigos ocultos por todo o Domineum onde as pessoas fugindo do Nascido do Vazio podem se instalar. Eles são representados por Fichas de Refúgio próximas ao mapa. Cada Refúgio possui 2, 3 ou 4 níveis que os jogadores podem construir.



Quando construir um nível de um Refúgio, você pode colocar 1 Poder de Frota **Inativo** no espaço vazio mais baixo de uma Ficha de Refúgio.

Se você não tiver nenhum Poder de Frota Inativo para colocar, você pode desativar um Poder de Frota Ativo. Se você não tiver nenhum Poder de Frota Ativo, você pode retirar e desativar um.



Você pode construir um nível de um Refúgio imediatamente sempre que atingir uma das seguintes conquistas econômicas:

A Você sobreproduzir (confira a pág. 20) **duas ou mais vezes** em um turno. Cada jogador só pode colocar 1 Poder de Frota Inativo em cada turno desta forma, mas é possível que um jogador faça isso tanto em seu turno como no turno de outro jogador na mesma rodada.

B Você entrar no Nível 4 de qualquer uma das suas Trilhas de Civilização (confira a pág. 28).

C Na etapa 2 da Fase de Avaliação (Manutenção), você ter um Setor **Puro com 6 de População e três ou mais Guildas.** Se você tiver vários destes, você pode construir um Nível para cada um deles em cada Ciclo.

Quando o último Nível de uma Ficha de Refúgio tiver sido construído, ela está **concluída** (caso contrário, ela permanece incompleta). Deixe todos os Poderes de Frota na ficha. Todos os jogadores podem escolher imediatamente uma recompensa **diferente** dentre estas 4 opções:

D Remover uma Corrupção;

E Remover um Precursor;

F Ganhar 3 recursos (em qualquer combinação); ou

G Mobilizar 2 Poderes de Frota.

É possível alcançar as duas primeiras conquistas econômicas durante a Fase de Preparação e a Fase de Avaliação, resolvendo os efeitos dos Eventos Galácticos. Considere a Fase de Preparação e a Fase de Avaliação como turnos separados quando contabilizar as vezes que sobreproduziu.

TECNOLOGIAS CONSUMIDAS

Consumir uma Tecnologia é uma penalidade especial de Crise que representa como o conhecimento dos Novarcas pode ser perdido para sempre devido à influência corruptora do Nascido do Vazio.



Quando você consumir uma Tecnologia Básica, escolha uma Tecnologia da exibição **que mostre Influência**, se possível, e coloque-a próximo ao Tabuleiro de Crises.



Quando você consumir uma Tecnologia Aprimorada, em vez disso, pegue a carta mais à esquerda do Tabuleiro Galáctico. Se o Tabuleiro Galáctico não tiver Tecnologias ou se a Ficha de Bloqueio de Aprimoramentos ainda estiver presente, esta penalidade de Crise não pode ser resolvida (forçando você a escolher outra opção para lidar com a Crise, como explicado na pág. 13).

As cartas de Tecnologia Consumidas já não estão mais disponíveis e valem pontos de Influência para o Nascido do Vazio no fim da partida.

SEQUÊNCIA DO COMBATE DETALHADA

Este capítulo descreve a sequência completa do Combate, focando nos efeitos de todas as Tecnologias relacionadas ao Combate.

O Combate é dividido em duas etapas principais: a etapa **Aproximação** e uma ou mais etapas de **Disparos**. Cada etapa de Disparos é resolvida da mesma forma, mas algumas Tecnologias só têm efeito na primeira etapa de Disparos.

ETAPA DE APROXIMAÇÃO

Antes de qualquer Dano ser causado, cada um dos Poderes de Frota de Cargueiros do **Invasor** pode mobilizar 1 Poder de Frota de Corvetas no Setor do Combate. Estes Poderes de Frota de Corvetas estão presentes imediatamente no Combate e podem receber Dano de Aproximação normalmente. Cargueiros mobilizam as Corvetas permitidas mesmo que eles próprios sejam retirados imediatamente na etapa de Aproximação.

O Invasor e o Defensor causam Dano de Aproximação **simultaneamente.**

O **Defensor** pode causar **Dano de Aproximação** das seguintes maneiras:

- Cada Defesa de Setor e Base Estelar que ele tiver no Setor do Combate causa 1 de Dano;
- Cada Poder de Frota de Sentinelas causa 1 de Dano;
- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Mísseis de Espaço Profundo* e um ou mais Setores diferentes com uma Base Estelar ou Estaleiro adjacente ao Setor invadido, ele causa 1 ou 2 de Dano, respetivamente; e/ou
- Se ele tiver a Tecnologia *Básica* ou *Aprimorada das Células de Energia* e causar pelo menos 1 de Dano na etapa de Aproximação por qualquer um dos métodos acima (independentemente do Dano de ter sido absorvido ou não), ele causa 1 de Dano adicional.

Cada Carta de Casa Caída apresenta duas Defesas de Setor. Quando você invadir um Setor de uma Casa Caída, essas defesas disparam na etapa de Aproximação normalmente. Se você sobreviver a esta etapa com pelo menos 1 Poder de Frota, a Casa Caída se rende, permitindo que você a liberte das garras do Nascido do Vazio, e se une à você com gratidão (confira a pág. 26).



O **Invasor** pode causar **Dano de Aproximação** das seguintes maneiras:

- Se ele tiver pelo menos 1 Poder de Frota de Destróieres presente e a Tecnologia *Aprimorada dos Destróieres*, ele causa 1 de Dano;
- Se ele tiver a Tecnologia *Básica dos Mísseis de Espaço Profundo* e um Estaleiro ou Base Estelar adjacente ao Setor do Combate e gastar 1 de Energia, ele causa 1 de Dano; e/ou
- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Mísseis de Espaço Profundo* e um ou mais Setores diferentes com uma Base Estelar ou Estaleiro adjacente ao Setor do Combate, ele causa 1 ou 2 de Dano, respetivamente.

O **Defensor** pode ganhar **Absorção de Aproximação** das seguintes maneiras:

- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Escudos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele ganha 1 de Absorção.

O **Invasor** pode ganhar **Absorção de Aproximação** das seguintes maneiras:

- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Escudos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele ganha 1 de Absorção;
- Cada Poder de Frota de Encouraçado que ele tiver fornece 1 de Absorção;
- Se ele tiver a Tecnologia *Básica* ou *Aprimorada dos Drones Autônomos* e devolver um Marcador de Comércio para o Tabuleiro Galáctico, ele ganha 1 de Absorção; e/ou
- Se ele estiver usando a ação *Bombardear* do Foco de *Elevação* e gastar Materiais, ele ganha 1 de Absorção por cada 3 Materiais que gastou.

ETAPA DE DISPAROS

No começo de cada uma das etapas de Disparo, calcule a **Iniciativa** de cada lado, somando a Iniciativa fornecida pelo seguinte:

- Cada Poder de Frota de Corvetas, Destróieres, Encouraçados e Cargueiros adiciona 1 de Iniciativa;
- Se houver pelo menos 1 Poder de Frota de Encouraçados presente, ele adiciona 1 de Iniciativa;
- Se houver pelo menos 1 Poder de Frota de Destróieres presente, ele adiciona 1 de Iniciativa para o Invasor;
- Cada Poder de Frota de Sentinelas adiciona 1 de Iniciativa para o Invasor e nenhuma Iniciativa para o Defensor;
- A Tecnologia *Básica de Alvejar* adiciona 5 de Iniciativa se houver pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente; e
- Cada Poder de Frota do Nascido do Vazio adiciona 1 de Iniciativa — basicamente como se fosse 1 Poder de Frota de Corveta.

Se um dos lados tiver a Tecnologia *Aprimorada de Alvejar* e ainda tiver pelo menos 1 Poder de Frota restante que forneça qualquer Iniciativa, então considera-se que esse lado sempre tem a maior Iniciativa.

O lado que tiver a maior Iniciativa causa 1 de Dano ao outro lado, se tiver pelo menos 1 de Iniciativa. **Então, o lado oposto causa 1 de Dano ao primeiro, se ainda tiver pelo menos 1 de Iniciativa** após sofrer o Dano anterior.

Se os dois lados tiverem o mesmo valor de Iniciativa, eles causam 1 de Dano **simultaneamente um ao outro.**

O **Defensor** pode causar **Dano de Disparos adicional** das seguintes formas:

- Se ele tiver a Tecnologia *Básica dos Torpedos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele causa 1 de Dano adicional na **primeira** etapa de Disparos; ou
- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Torpedos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele causa 1 de Dano adicional em **cada** etapa de Disparos.

O **Invasor** pode causar **Dano de Disparos** adicional das seguintes maneiras:

- Se ele tiver a Tecnologia *Básica dos Torpedos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele causa 1 de Dano adicional na **primeira** etapa de Disparos;
- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Torpedos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele causa 1 de Dano adicional em **cada** etapa de Disparos; e/ou
- Cada Poder de Frota de Destróieres que ele tiver causa 1 de Dano adicional em **uma** etapa de Disparos.

O **Defensor** pode ganhar **Absorção de Disparos** (cada uma usada uma vez durante todo o Combate atual) das seguintes maneiras:

- Se ele tiver a Tecnologia *Básica* ou *Aprimorada dos Escudos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele ganha 1 de Absorção;
- Cada Poder de Frota de Encouraçados que ele tiver fornece 1 de Absorção; e/ou
- Cada Poder de Frota de Cargueiros que ele tiver fornece 1 de Absorção.

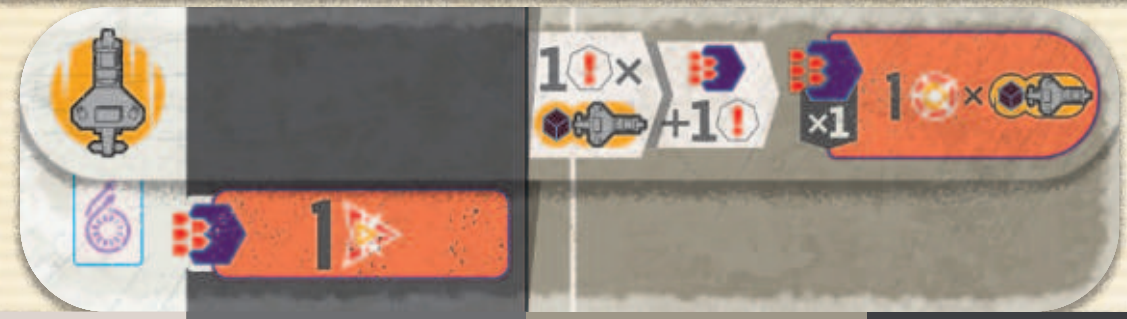
O **Invasor** pode ganhar **Absorção de Disparos** (cada uma usada uma vez em todo o Combate atual) das seguintes formas:

- Se ele tiver a Tecnologia *Básica* ou *Aprimorada dos Escudos* e pelo menos 1 Poder de Frota de Corvetas presente, ele ganha 1 de Absorção;
- Se ele tiver a Tecnologia *Básica dos Drones Autônomos* e optar por devolver um Marcador de Comércio para o Tabuleiro Galáctico, ele ganha 1 de Absorção;
- Se ele tiver a Tecnologia *Aprimorada dos Drones Autônomos* e optar por devolver um Marcador de Comércio para o Tabuleiro Galáctico, ele ganha 2 de Absorção (que podem ser usadas em diferentes etapas de Disparos); e/ou
- Se ele estiver usando a ação de *Bombardear* do Foco de *Elevação* e gastar Materiais, ele ganha 1 de Absorção por cada 3 Materiais gastos.

No final de uma etapa de Disparos, se ambos os lados ainda tiverem Poderes de Frota presentes, realize outra etapa de Disparos (tantas vezes quanto necessário). Uma Absorção utilizada em uma etapa não pode ser utilizada em outra etapa. A Iniciativa é sempre recalculada no começo de cada etapa de Disparos.

TIPOS DE FROTA

Cada tipo de Frota possui seu próprio marcador e exige a Tecnologia correspondente para ser mobilizada, exceto as Corvetas. A versão Aprimorada da mesma Tecnologia geralmente melhora um valor ou uma habilidade do mesmo tipo de Frota. Cada tipo de Frota possui uma Ficha de Combate correspondente que mostra um resumo das suas habilidades de Combate.

TIPO DA FROTA	ETAPA DE APROXIMAÇÃO	ETAPA DE DISPAROS	LIMITE DE PODERES DE FROTA
			
CORVETAS	-	1 de Iniciativa por Poder de Frota	3 Poderes de Frota por Marcador de Frota
			
SENTINELAS	**Defensor:** 1 de Dano por Poder de Frota	**Invasor:** 1 de Iniciativa por Poder de Frota **Defensor:** 0 de Iniciativa	3 Poderes de Frota por Marcador de Frota
			
DESTRÓIERES	-	1 de Iniciativa por Poder de Frota **Invasor:** +1 de Iniciativa (não por Poder de Frota) **Invasor:** (uma vez no Combate) +1 de Dano por Poder de Frota	3 Poderes de Frota por Marcador de Frota
DESTRÓIERES APRIMORADOS	**Invasor:** 1 de Dano (não por Poder de Frota)		
			
ENCOURAÇADOS	**Invasor:** 1 de Absorção por Poder de Frota	1 de Iniciativa por Poder de Frota +1 de Iniciativa (não por Poder de Frota) **Defensor:** (uma vez no Combate) +1 de Absorção por Poder de Frota	1 Poder de Frota por Marcador de Frota
ENCOURAÇADOS APRIMORADOS			3 Poderes de Frota por Marcador de Frota
			
CARGUEIROS	**Invasor:** mobilize 1 Poder de Frota de Corvetas por Poder de Frota de Cargueiros no começo da etapa de Aproximação	1 de Iniciativa por Poder de Frota **Defensor:** (uma vez no Combate) +1 de Absorção por Poder de Frota	1 Poder de Frota por Marcador de Frota
CARGUEIROS APRIMORADOS			3 Poderes de Frota por Marcador de Frota

Melhorias das Corvetas

Algumas Tecnologias são notáveis para propósitos de Combate e devem ser discutidas separadamente: as melhorias das Corvetas, ou especificamente *Alvejar, Escudos* e *Torpedos*. Elas aplicam seus efeitos **uma vez** para as Frotas de Corvetas combinadas — não uma vez por Poder de Frota — e todas, exceto a versão *Aprimorada de Alvejar*, se aplicam apenas se houver **uma Frota de Corvetas** presente em seu lado.

TECNOLOGIAS	ETAPA DE APROXIMAÇÃO	ETAPA DE DISPAROS
		
ALVEJAR	-	+5 de Iniciativa
ALVEJAR APRIMORADO		Primeiro Disparo garantido (independentemente dos tipos de Frota presentes)
ESCUDOS	-	1 de Absorção
ESCUDOS APRIMORADOS	1 de Absorção	
TORPEDOS	-	1 de Dano adicional na primeira etapa de Disparos
TORPEDOS APRIMORADOS		1 de Dano adicional em cada etapa de Disparos

Agradecimentos Especiais

PROFETAS DO VAZIO

Marcel Cwertetschka-Mattasits, Hendri Adriaens, Frank de Jong

PLAYTESTERS ADICIONAIS

Laurens van der Beek, Adam Turczi, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Balázs Horváth, Frigyes Schőberl, Chuck Case, Shelley Danielle, Ben Kranz, Ben Hodgson, Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke, Bijan Mehdinejad, Charlotte Levy, Péter Izsó, Simon Dormány, Tamás Bene, & the KickTester Team (Balázs "Nosfi" Pásztor, Balázs "Mókus" Nemes, József Gábor "Johnny" Gál, Márk "KicsiBrujah" Fazekas), Jace Ravensburg.

REVISÃO ADICIONAL

Hendri Adriaens & a Equipe de Playtests do Discord

PLAYTESTERS BETA

Almirantes:

Eli Zebulon Simmons, Ben Kranz, Sean Yen, Saiful Imaan, Guppy Jones, Jonas Kaul, Ian McAlpin, Colin Tracey, Jon Deale, Stéphane Labrosse, André Boltjes, Tobias Grothe, Ruduen, Berney Pellett, Dwight Cornel, Federico Piccirilli, Elliot Codd, FindsTheLost, Alex von Wirth, Harrison Hughes, Kydaria, Christoph Herde, Rick May, Patrick Szpyra, Jakab Kristóf, Oleksii Dyshlovyi, Cannonarm, Tyler Arnett, Noah Brake, Janos Benyovszki, Patrick Erb

Capitães:

Michael Kindt Dalzen, Arif Aiman, running_bear, Stefan Peterhoff, Zsolt Mátrai, Chuck Case, Ryan Beall, Ádám Imre Szabó, Róbert Zöldi-Kovács, Tamo Fey, Miranda Robinson, Joash Kari, Joel Petersson Berge, Kipp Callahan, Anissa Alexander, Markus D. Smith, Candorian, Marcel McAlpin, Phil Davies, David Classey, Daniel Åström

...e os 29 Comandantes!

©Copyright, 2023, GMH Games Kft
20230705

Créditos

LÍDER DE DESIGN
Nigel Buckle

DESIGN ADICIONAL
Dávid Turczi

LÍDER DE DESENVOLVIMENTO
Viktor Péter

GERÊNCIA DE PROJETO & CONSTRUÇÃO DO MUNDO
Frigyes Schőberl

ARTE & DESING GRÁFICO
Ian O'Toole

LÍDER DE PLAYTESTES
Mihály Vincze

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL
Mihály Vincze, Marcel Cwertetschka-Mattasits

MANUAL DE REGRAS
Mihály Vincze

EDIÇÃO DO MANUAL
Attila Kerek

REVISÃO
Emanuela Pratt, Emily Blain

PROTÓTIPOS
Viktor Csete

CONSELHOS CRUCIAIS DE DESENVOLVIMENTO
Anthony Howgego, Kieran Symington, Frank de Jong, Martin Butcher, Robin Hegedűs, Jace Ravensburg, Richárd Ámann, Noralie Lubbers

MÓDULO DO TABLETOP SIMULATOR
AgentElrond

TRADUÇÃO BRASILEIRA
Pedro Vinicius

REVISÃO BRASILEIRA
Barbara Peres

Nigel Buckle gostaria de agradecer a todos os que estiveram envolvidos em Voidfall (todos os Apoiadores, os Playtesters e Desenvolvedores), especialmente aqueles que estiveram envolvidos nas primeiras interações do jogo, muito antes de se tornar Voidfall.
E Ian O'Toole por sua interpretação do jogo. Seu entusiasmo e contribuições foram inestimáveis.

Dávid Turczi gostaria de agradecer a Nigel por aturá-lo durante os últimos quatro anos—a maioria já teria recorrido ao assassinato. A Frank, Jace e Marcel, que estavam sempre prontos para mais um teste. E, claro, um agradecimento especial a Noralie, minha fortaleza e meu apoio, que me fez avançar quando eu não conseguia começar e me desacelerou quando eu não conseguia parar.

Agradecemos do fundo do coração a todos os nossos apoiadores no Kickstarter! Voidfall estaria perdido no Vazio sem vocês!


MINDCLASH
GAMES