WEI-HWA HUANG & TOM LEHMANN

ROLL FOR THE Galaxy

O Dice Game de *Race for the Galaxy*

***Roll for the Galaxy* é um jogo de dados de construção de impérios espaciais para 2-5 jogadores.**
Seus dados representam trabalhadores que desenvolvem novas tecnologias, colonizam mundos e transportam bens.
O jogador que melhor gerencia seus trabalhadores e constrói o império mais próspero vence!

RESUMO

Em ***Roll for the Galaxy***, cada jogador cria uma civilização galáctica recrutando trabalhadores (representados por dados personalizados) para colonizar mundos e construir desenvolvimento (representados por peças de jogo), em várias rodadas de jogo.

Os jogadores começam cada rodada rolando secretamente seus *trabalhadores* para ver o que seus trabalhadores desejam fazer nesta rodada. Cada jogador usa um trabalhador para selecionar uma das cinco fases possíveis, e então todos os jogadores revelam seus trabalhadores. Todas as fases selecionadas pelo jogador ocorrem em ordem numérica.

Trabalhadores que realizam tarefas completas vão para a área de *Cidadãos* de seu jogador.

Após as fases, os jogadores gerenciam seus impérios, gastando Créditos Galácticos para *recrutar* trabalhadores de seus Cidadãos de volta para seus copos, para serem rolados na próxima rodada.

O jogador que melhor gerencia seus trabalhadores para criar o maior império espacial de mundos, desenvolvimentos e fichas de pontos de vitória, vence.



Explorar por novas peças ou Créditos Galácticos



Desenvolver tecnologias por poderes que modificam o jogo



Colonizar mundos por mais população e lugares para manter bens



Produzir bens em mundos, em preparação para o transporte



Expedir mercadorias por Créditos Galácticos ou pontos de vitória

***As 5 Fases de* Roll for the Galaxy**

CONTEÚDO

5 copos de dados
5 marcadores de crédito
5 tabuleiros de jogador
5 biombos de jogador
5 cartões de fases
9 peças de facção (longa, numerada de 1 a 9, com cantos cinza escuro)
9 peças de mundo de origem (com cantos cinza escuro)
111 dados personalizados (veja o gráfico à direita)
55 peças de jogo (dupla face)
1 bolsa de pano (para guardar as peças de jogo)
33 fichas de pontos de vitória (PV):
  20 fichas pequenas de 1 PV,
  8 fichas médias de 5 PV,
  5 fichas grandes de 10 PV
5 peças de fases (com grandes símbolos de fase)
este livro de regras

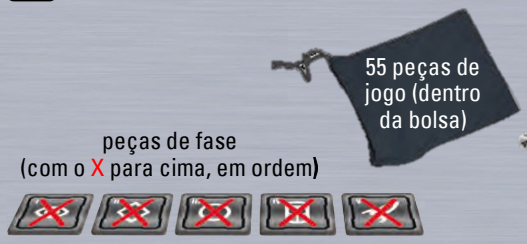
Antes do seu primeiro jogo, cuidadosamente remova os biombos, tabuleiros, cartões de fase, peças e fichas de suas cartelas.

	Dado de Origem	(branco, 25)
	Dado Militar	(vermelho, 22)
	Dado de Consumo	(roxo, 9)
	Dado de Novidade	(azul, 20)
	Dado de Elementos Raros	(marrom, 14)
	Dado de Genes	(verde, 12)
	Dado de Tecnologia Alienígena	(amarelo, 9)
	este tom significa qualquer um dos itens acima	

Cores e Distribuição dos Dados

PREPARAÇÃO

1 Coloque no Centro da Área de Jogo



Use 12 PVs por jogador (em fichas de 1VP e 5VP):

Jogadores	PVs
2	24
3	36
4	48
5	60

Coloque as outras fichas de 10 PV ao lado para serem usadas na rodada final. Coloque as outras fichas de PV de lado.

2 Dê a Cada Jogador

- um copo de dados
- um marcador de crédito
- um tabuleiro (coloque o marcador em seu espaço $ 1)
- um biombo
- um cartão de fase
- peças iniciais (veja à direita)



Dê uma peça de facção e uma peça de mundo de origem (cada uma escolhida aleatoriamente) para cada jogador. Retorne o resto à caixa.

Cada jogador coloca essas peças viradas para cima na frente de seu tabuleiro; estas formam o império inicial do jogador, representado por uma *mesa* de peças.







Coloque todos os componentes não usados dos jogadores de volta na caixa.



3 Cada Jogador Compra Peças de Jogo

Compre duas peças da bolsa e coloque-as na *zona de construção* no tabuleiro. Coloque uma peça de desenvolvimento com a face para cima à esquerda ◇ e uma peça de mundo com a face para cima à direita ○.

Para o seu primeiro jogo, coloque essas peças de dupla face para que a de desenvolvimento de menor custo e a de mundo de menor custo fiquem para cima. Em jogos posteriores, escolha um das duas maneiras diferentes de colocar suas peças.

4 Cada Jogador Pega Dados

a. Coloque 3 dados de Origem (brancos) no seu copo ( ).

b. Coloque 2 dados de Origem em sua área de Cidadãos ( ).

c. Pegue todos os dados concedidos pelos mundos ( ) em seu império. Coloque-os, como indicado, na área de Cidadãos ( ), o copo de dados ( ), ou como um *bem* ( ) colocado nesse mundo.

Não pegue dados para o mundo em sua zona de construção; ela concederá dados apenas quando for colonizado e mudado para a sua mesa.



Pontos a Lembrar

- Os dados da sua facção e do mundo de origem são pegos apenas durante a Preparação.
- O mundo de origem *Doomed World* não concede dados; em vez disso, seu jogador começa com 8 Créditos Galácticos.
- A facção *Destroyed Colony* tem dois mundos; ambos concedem dados.

RODADAS

Roll for the Galaxy é jogado em rodadas (geralmente de 11 a 14). Cada rodada consiste em 5 etapas:

- Rolar
- Atribuir
- Revelar
- Executar as Fases – resolver as fases *selecionadas* em ordem
- Gerenciar Império

Cada passo é feito simultaneamente por todos os jogadores.

Repita as rodadas até que uma ou ambas as *condições de final do jogo* sejam atendidas: todas as fichas de PV iniciais foram obtidas, ou pelo menos um jogador tenha 12 ou mais peças quadradas em sua mesa. Conclua essa rodada e, em seguida, totalize os PVs de cada jogador.



ROLAR

Os jogadores simultaneamente rolam todos os trabalhadores (dados em seus copos) atrás de seu biombo.

ATRIBUIR

Inicialmente, *atribua* os trabalhadores às fases colocando-os abaixo do *cartão de fase* em colunas, combinando cada face do dado rolado com o símbolo da fase.

Nessas regras e os ícones de poder das peças, [?] refere-se a qualquer trabalhador atribuído a uma fase.

Todas as faces [*] são *coringas*. Esses trabalhadores podem ser atribuídos a qualquer fase (vários dados coringas podem passar pelas mesmas ou diferentes colunas).

Seleção de Fase. Cada jogador seleciona uma fase pegando *um* trabalhador e colocando-o em *qualquer* espaço no cartão de fase. Somente as fases selecionadas ocorrem (veja Fases, página 4).

Isso atribui *esse trabalhador à fase selecionada. O jogador agora ignora a face deste dado e, em vez disso, trata-o como se a face fosse a fase selecionada.*

Reatribuir. Alguns desenvolvimentos têm poderes que permitem ao jogador **Reatribuir** trabalhadores a outras fases, colocando esses dados em outras colunas abaixo do cartão de fase ([?]).

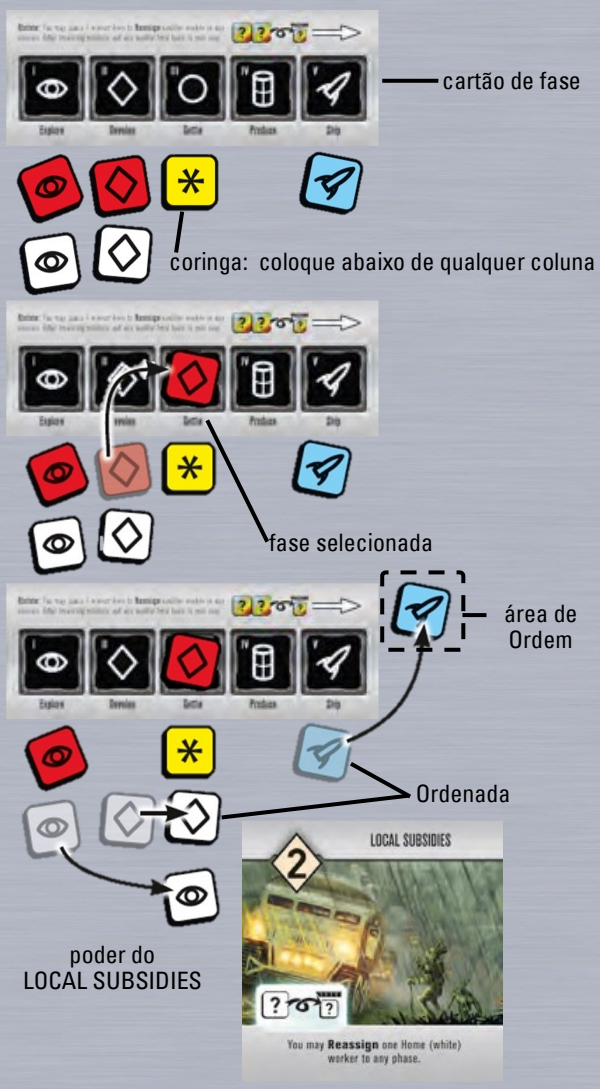
Todos os jogadores têm um poder **Reatribuir** (Reassing) "incorporado", **Ordenar** (Dictate), mostrado no cartão de fase.

Para **Ordenar**, coloque qualquer trabalhador à direita do cartão de fase (a área de Ordem) e depois **Reatribua** outro trabalhador a uma coluna diferente. O trabalhador na área de Ordem será devolvido ao copo (veja Revelar, página 4).

Cada poder **Reatribuir** pode ser usado no máximo uma vez por rodada. Muitos poderes são opcionais, conforme indicado por "may" (pode) em suas descrições.

Quando todos os jogadores terminam de atribuir seus trabalhadores e usar quaisquer poderes **Reatribuir**, avance para o próximo passo.

Os jogadores que fazem as fases em velocidades diferentes devem pausar neste ponto até que todos os jogadores estejam prontos. Adotar uma regra da casa para mostrar quando os jogadores estão prontos, como girar copos de dados de uma certa maneira, pode ser útil.



*desenvolvimento com poder **Reatribuir***

Dica: Mova um trabalhador **Reatribuído** para a nova coluna sem girá-lo para mostrar uma nova face. Isso torna mais fácil "desfazer" o uso de um poder antes que os biombos sejam levantados.

REVELAR

Cada jogador levanta seu biombo para revelar seus trabalhadores atribuídos, anunciando a fase que ele selecionou. Vire a peça de fase correspondente do lado com "X" para o lado negro.

Partida com 2 Jogadores: role um dado reserva de Origem (branco). Se a face for uma que não tenha sido selecionada por nenhum dos jogadores, vire essa peça de fase também. Esta fase também ocorrerá nesta rodada.

Retorne aos copos dos jogadores todos os trabalhadores atribuídos para as fases "X" e quaisquer trabalhadores ao lado da área de **Ordem**.



FASES

Simultaneamente, os jogadores fazem todas as fases *selecionadas* na ordem numérica. Para executar uma fase, use todos os trabalhadores que lhe são atribuídos, *incluindo* qualquer trabalhador que o tenha selecionado.

Não *execute nenhuma fase não selecionada nesta rodada.*

Explorar — *ou*
- **busque** por uma nova peça e, opcionalmente, substitua as peças na zona em construção ( )
- **estoque** para ganhar 2 Créditos Galácticos ( )

Desenvolver
- **desenvolva** o desenvolvimento no topo ( ) da pilha da zona de construção (mova um desenvolvimento em sua mesa)

Colonizar
- **colonize** o mundo no topo da pilha ( ) na zona de construção (mova um mundo completo para sua mesa)

Produzir
- **produza** um bem ( ) em um mundo não-cinza ( ) em sua mesa

Expedir — *ou*
- **negocie** um bem para ganhar 3-6 Créditos Galácticos ( )
- **consuma** um bem, ganhando 1-3 fichas de PV

Um trabalhador executa uma tarefa, dependendo de qual fase for atribuída para:

Em cada fase, todos os trabalhadores devem ser usados (se possível). Eles são usados um por vez e podem ser usados em qualquer ordem. Para Explorar e Expedir, complete a tarefa de um trabalhador antes de decidir qual a tarefa que o próximo trabalhador irá executar.

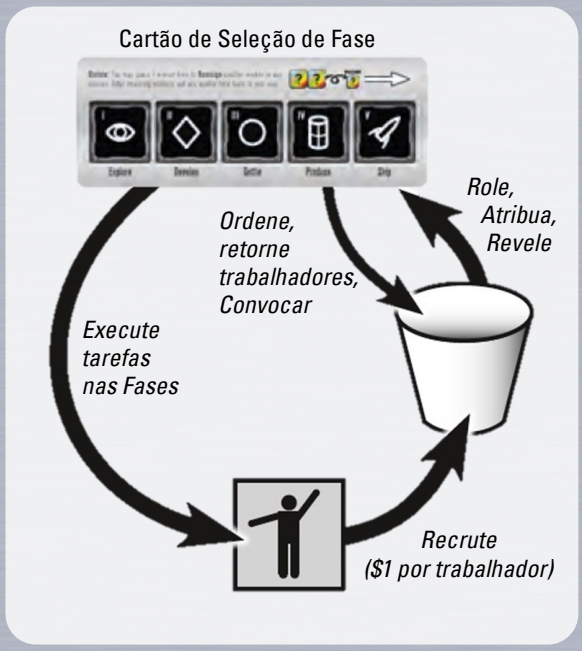
À medida que completam as tarefas, retorne os trabalhadores usados á área de Cidadãos ( ).

Durante o Gerenciamento do Império (ver página 8), os Créditos Galácticos ( ) são gastos para recrutar dados dos Cidadãos para o copo para se tornarem trabalhadores para a próxima rodada.

Créditos Galácticos ( ) são obtidos em várias fases. Poderes usam o símbolo $ para indicar créditos (por exemplo, "+ $2"). Acompanhe os créditos no tabuleiro ao mudar o marcador de Créditos Galácticos. Um jogador nunca pode ter mais de $10 por vez; qualquer excesso de créditos serão perdidos.

Se, depois de completar todas as tarefas possíveis, um jogador tem trabalhadores disponíveis para uma fase, devolva-os ao copo.

A maioria dos desenvolvimentos tem um poder. Poderes podem afetar uma fase ou como um trabalhador executar uma tarefa.



Ciclo Econômico do Trabalhador

Explorar

Use cada explorador para Buscar ( ) ou Estocar ( ). Coloque-o na área de Cidadãos ( ) depois de usá-lo.

Para **Buscar** – depois de possivelmente *abandonar* algumas peças da sua zona de construção – compre 1 ou mais peças do saco e examine-as. Então, em qualquer ordem, escolha se cada peça será um desenvolvimento ( ) ou mundo ( ) e coloque-a *embaixo* de sua pilha na zona de construção.

Compre 1 peça a mais que o número de peças abandonadas.

Você pode simplesmente comprar 1 peça; você não precisa abandonar as peças.

Se o saco já estiver sem peças, veja a página 10, Pontos a Lembrar: Explorar.

As peças podem ser abandonadas de qualquer posição em suas pilhas na zona de construção. Coloque as peças abandonadas sob a peça da fase Explorar.

Você pode abandonar as peças toda vez que você Buscar, incluindo as peças que você comprou em tarefas Buscar anteriores (veja o diagrama abaixo).

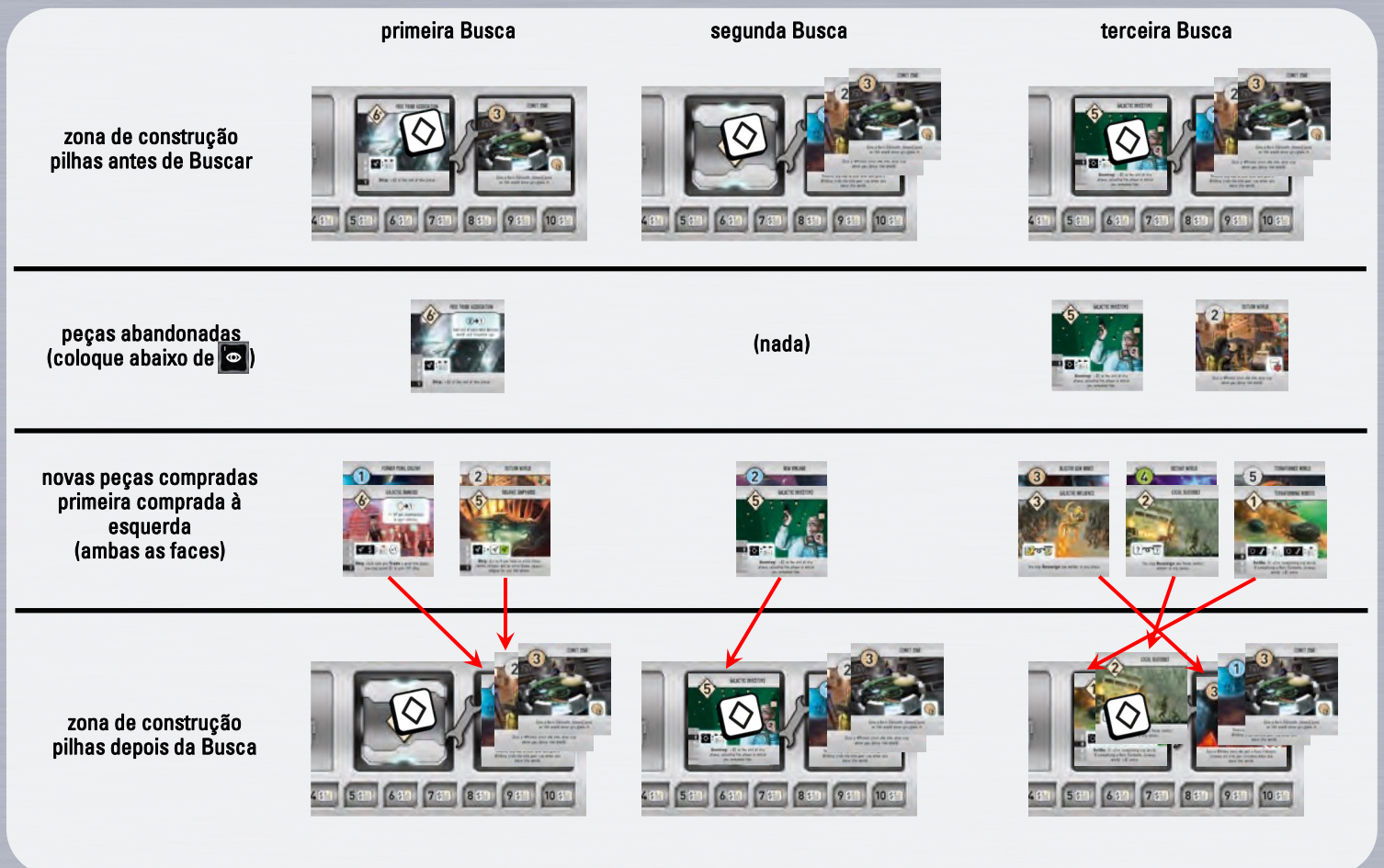
No final da fase de Explorar, retorne todas as peças abandonadas ao saco.

Durante Explorar, os desenvolvedores e os colonizadores das pilhas da zona de construção ficam no topo de suas pilhas, mesmo que uma pilha seja esvaziada devido ao abandono das peças.

A regra de que ambas as pilhas da zona de construção devem ter uma peça se aplica somente durante a preparação, não durante o jogo.

Para **Estocar**, adicione 2 Créditos Galácticos ( ) ao seu total.





Exemplo: 3 Tarefas de Busca Consecutivas

Desenvolver

Coloque cada *desenvolvedor*, um de cada vez, na peça *no topo* da pilha na zona de construção de desenvolvimento ( ).

Se o número de desenvolvedores igualar ao *custo* do desenvolvimento do topo (o número no), o desenvolvimento está *completo*. Mova sua peça para a mesa e coloque os desenvolvedores que o completaram na área de Cidadãos.

Use todos os desenvolvedores restantes para construir a próxima peça na pilha. Um jogador pode completar mais de um desenvolvimento em uma fase de Desenvolver.

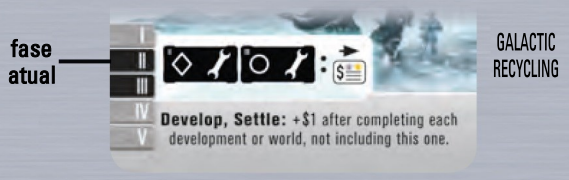
Se algum desenvolvedor for deixado depois de completar todos os desenvolvimentos na zona de construção – a pilha está vazia – devolva-os ao copo.

Ocasionalmente, devido aos poderes de Explorar ou Buscar, o desenvolvimento mais alto pode estar completo durante uma fase de Explorar. *Não* mova sua peça para a mesa ou devolva seus desenvolvedores até ocorrer uma fase de Desenvolver. No início da próxima fase de Desenvolver, resolva os desenvolvimentos concluídos, escolhendo quais desenvolvedores retornarão à área de Cidadãos.

A maioria dos desenvolvimentos concedem poderes uma vez construída, utilizável durante a etapa Atribuir ou na(s) fase(s) mostrada(s). Os poderes são obrigatórios, a menos que seu texto inclua "may".

3 desenvolvimentos têm "efeitos imediatos", semelhantes aos mundos (veja abaixo).





Completando Desenvolvimentos

Colonizar

Coloque cada *colono*, um de cada vez, *no topo* da pilha de peças da zona de construção de mundo ( ).

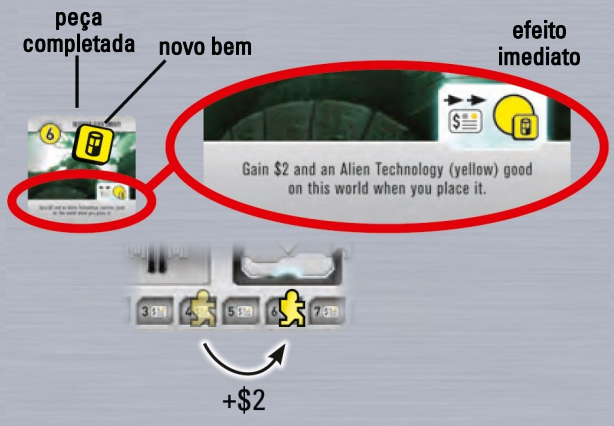
Se o número de colonos for igual ao *custo* do mundo no topo (o número no), o mundo está completo. Mova sua peça para a mesa e coloque os colonos que o completaram na área de Cidadãos.

Use todos os colonos restantes para construir a próxima peça na pilha. Um jogador pode completar mais de um mundo em uma fase de Colonizar.

Se algum dos colonizadores for deixado depois de completar todos os mundos na zona de construção – a pilha está vazia – devolva-os ao copo.

Ocasionalmente, devido aos poderes Explorar ou Buscar, o mundo mais alto pode estar completo durante uma fase de Explorar. Não mova sua peça para a mesa ou devolva seus colonos até ocorrer uma fase de Colonizar. No início da próxima fase Colonizar, resolva os mundos completos, escolhendo quais os colonos para retornar à área de Cidadãos.

Cada mundo tem um *efeito imediato*, mostrado em sua peça. Ocorre *uma vez*, ao colocar a peça. Todos os mundos concedem dados. Alguns mundos também dão Créditos Galácticos. Para efeitos imediatos que envolvem a remoção de um dos seus dados, devolva-o de qualquer local para o centro.



Completando um Mundo

Dica: para obter mais dados, resolva mais mundos. Evite "prender" muitos trabalhadores tentando construir peças caras.

Produzir

Cada *produtor* cria um *bem* ( ) em um mundo não cinza ( ) na mesa do jogador.

O dado de produtor ( ) torna-se o bem; coloque-o no mundo.

Qualquer dado de produtor (de qualquer cor) pode se tornar um bem em qualquer mundo não-cinza. Combinar a cor de um bem com a cor do mundo importa apenas se o bem for Consumido, e não se ele for Negociado (veja abaixo).

Cada mundo pode ter no máximo 1 bem (a menos que o jogador possua o desenvolvimento *Galactic Reserves*).

Devolver qualquer excesso de produtores ao copo.



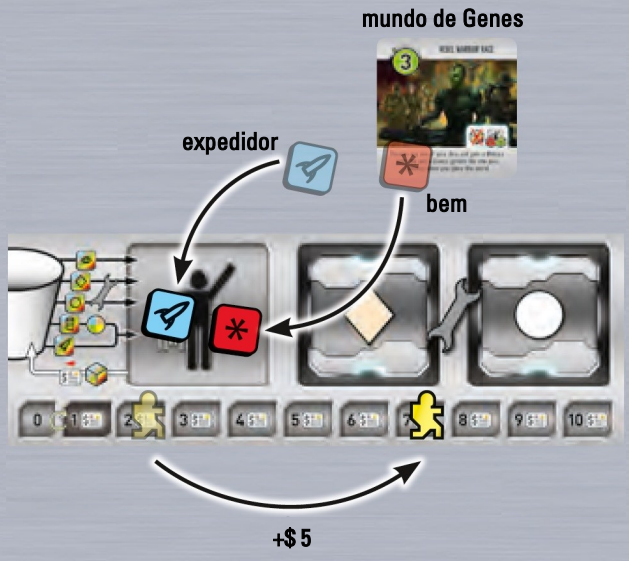
Expedir

Cada *expedidor* tira um bem ( ) de um mundo na mesa de um jogador e pode Negociar ( ) ou Consumir ( ) ele. Coloque *ambos* os dados (o expedidor e o bem) na área de Cidadãos.

Cada **Negócio** dá ao jogador Créditos Galácticos ( ) de acordo com a cor do bem no *mundo* (não a cor dos dados):

Novidade : 3
Elementos Raros : 4
Genes : 5
Tecnologia Alienígena : 6

Alguns poderes aumentam ainda mais esses montantes.



Dica: Negocie o mais cedo para recrutar mais trabalhadores para rodadas futuras.

Cada **Consumo** dá ao jogador que está expedindo de 1 a 3 fichas de PV:

1 ficha de PV (sempre);

+1 ficha de PV se a cor do bem corresponde ao mundo em que está ligado;

+1 ficha de PV se a cor do expedidor corresponder à cor do *mundo* do bem.

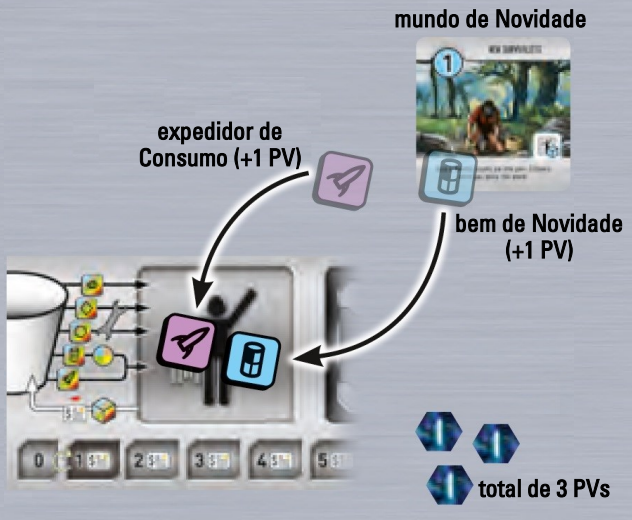
Um dado de Consumo (roxo), usado como bem ou expedidor, combina todas as cores e sempre ganha +1 PV.

Usando 2 dados de Consumo, tanto para o bem quanto para o expedidor, sempre ganhará ambos os bônus de PV.

Alguns poderes aumentam ainda mais o número de fichas de PV ganhos ou até mesmo dão Créditos Galácticos ao jogador.

Se o monte inicial de fichas de PV estiver esgotado, adicione as fichas de 10 PV no monte de PV. Use-os para continuar ganhando fichas de PV para as tarefas de consumir.

Esvaziar o monte inicial de fichas de PV é uma das duas maneiras de desencadear o fim do jogo, terminando o jogo depois de completar a rodada inteira.



Dica: Use dados de Consumo para ganhar PVs extras quando você consome.

Fim da Fase. Devolva todo o excesso de expedidores ao copo.

GERENCIAR IMPÉRIO

Recrutar. Recrute os trabalhadores selecionando dados da área de Cidadãos, colocando-os em seu copo e diminuindo seus Créditos Galácticos em 1 ( ) por cada dado recrutado. Faça isso até que sua área de Cidadãos esteja vazia ou seus créditos esgotados. Após o recrutamento, se seus créditos estiverem em "0", mude o marcador para "1" (como mostrado no tabuleiro do jogador).

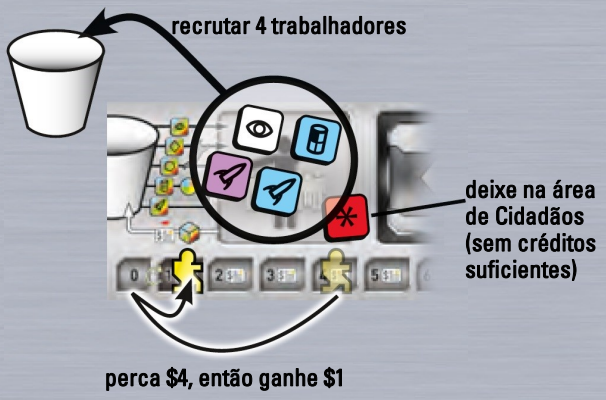
Se você tem menos créditos do que dados na área de Cidadãos, você escolhe livremente quais dados vai recrutar.

Convocar. Você pode convocar todos os desenvolvedores, colonos (de suas pilhas da zona de construção) e bens (de seus mundos). Coloque-os em seu copo.

Convocar dados, ao contrário do recrutamento, não custa Créditos Galácticos.

Recompor. Volte todas as peças de fase para os lados "X".

Checar Pelo Fim do Jogo. Se o monte de fichas de PV estiver esgotado (veja Expedir, página 7) ou qualquer jogador tiver 12 ou mais peças quadradas em sua mesa (contando sua peça de facção de tamanho duplo como 2 peças quadradas), o jogo acabou (veja Vencendo, abaixo).



Dica: Convoque dados quando você tem muitos dados presos nas pilhas de construção ou mais bens do que você espera expedir.



13 peças quadradas, disparando o Fim do Jogo

VENCENDO

Total da pontuação de cada jogador:

- fichas de PV.
- PVs iguais aos custos de todos os desenvolvimentos e mundos (os números dentro ◆ e ○). Inclua ambos os números de uma peça de facção. Não inclua peças na zona de construção.
- PVs bônus para desenvolvimentos de custo 6 (além dos 6 PVs para o próprio desenvolvimento), conforme indicado nessas peças. Ao calcular esses bônus, arredondar qualquer fração para o próximo número inteiro.

O jogador com mais PVs vence!

Se dois ou mais jogadores empatarem, cada jogador empatado acrescenta:

- o número de dados em seu copo.
- seus Créditos Galácticos.

O jogador com o maior número entre os jogadores empatados vence. Se ainda há um empate, todos os jogadores empatados vencem.



13 PV = valor de desenvolvimento base
3 PV = valor de mundo base
5 PV = bônus da Galactic Federation
4 PV = bônus da New Galactic Order

25 PV = Pontuação total

TEMPO

A maioria das jogadas pode e deve ser feita simultaneamente. No entanto, existem alguns casos em que a ordem do jogador pode ser importante, como:

- quando um jogador pode construir 12 ou mais peças quadradas (desencadeando o final do jogo) ou
- quando o monte de fichas de PV pode estar esgotado (desencadeando o final do jogo).

Quando uma necessidade rigorosa de tempo ocorre, faça a fase no sentido horário da ordem do jogador, começando com o jogador com a peça de facção com a numeração mais baixa.



ETIQUETA

As peças que estão abaixo da peça superior de cada pilha na zona de construção são secretas. Um jogador pode ver as peças em suas próprias pilhas a qualquer momento. Quando solicitado, ele deve dizer aos outros jogadores o *tamanho* de cada pilha.

As peças abandonadas durante a fase de Explorar – abaixo da peça da fase Explorar – são secretas.

A única outra informação secreta no jogo são os trabalhadores rolados atrás dos biombos durante os paços Rolar e Atribuir de uma rodada.

> *Como não há como verificar as ações dos jogadores por trás dos biombos, este jogo depende de jogadores que se preocupam em não trapacear.*

PARA OS JOGADORES DE *RACE FOR THE GALAXY*

Aqui estão algumas regras do *Roll for the Galaxy* que diferem das de *Race for the Galaxy*:

- A ordem das fases é diferente; Expedir (a versão deste jogo do Consumo) ocorre *após*, e não antes, de Produzir.
- Não há "bônus" por selecionar uma fase (embora você garanta que ela irá ocorrer).
- Os jogadores *não* estão limitados a uma peça construída por fase de "construção".
- Todos os desenvolvimentos são únicos.
- Os PVs das peças são iguais aos seus custos (exceto os desenvolvimentos "6+").
- Não existe uma conquista militar direta. Em vez disso, os dados "militares" são tendenciosos para Desenvolver e Colonizar, representando a preferência militar para expansão.
- Os preços de comércio são $1 maiores. Por exemplo, um bom comércio de Genes por $5, e não 4 cartas.
- Um jogador pode Negociar várias mercadorias em uma fase de Expedir (tantos quanto você tiver).

PONTOS A LEMBRAR

P: Qual é a diferença entre termos de dados como: trabalhadores, expedidores e bens?

R: Os trabalhadores são dados no copo de um jogador, abaixo do cartão de fase de um jogador, ou são usados para selecionar uma fase. Os dados que não pertencem a nada, na área de Cidadãos de um jogador, ou nas áreas de Ordem não são trabalhadores. Com base na fase a que são atribuídos, os trabalhadores se tornam exploradores, desenvolvedores, colonos, produtores ou expedidores. Os produtores colocados em mundos se tornam bens.

P: Por que os ícones de Produzir variam em dados de cores diferentes?

R: Esta é uma ajuda para jogadores daltônicos.

P: Por que as peças de mundo verde têm um pequeno ponto no canto esquerdo superior?



R: Somente os mundos Genes (verdes) os têm, como ajuda para os jogadores daltônicos distinguirem entre os mundos Genes (verde) e Elementos Raros (marrom).

Preparação

P: Devo escolher minhas duas peças iniciais para que seus custos mais baixos estejam virados para cima?

R: Não (isto é apenas para o seu primeiro jogo).

P: Posso colocar ambas as peças iniciais na mesma pilha na zona de construção?

R: Não.

P: Posso convocar bens da minha mesa inicial no início do jogo?

R: Não. Você só pode convocar dados durante o passo Gerenciar Império.

Atribuir

P: As faces dos dados devem combinar de acordo com as fases às quais são atribuídas?

R: Não. Um dado pode não corresponder à sua fase devido ao poder **Reatribuir**, ou por ser usado para selecionar uma fase.

P: Posso atribuir trabalhadores que mostram faces coringas depois que as seleções de fases são reveladas?

R: Não. Todos os trabalhadores devem ser atribuídos às fases antes de Revelar.

P: Devo selecionar uma fase antes de usar o poder Reatribuir?

R: Sim.

Explorar

P: Devo usar todos os meus exploradores durante uma fase de Explorar?

R: Sim (cada explorador deve Buscar ou Estocar).

P: Devo declarar antecipadamente o que todos os meus exploradores irão fazer?

A: Não; você faz cada tarefa uma após a outra, decidindo qual tarefa – Buscar ou Estocar – cada explorador faz o que você quiser que faça.

P: O que acontece se um jogador que estiver fazendo uma tarefa Buscar precisa comprar mais peças do que tem na bolsa?

R: Depois de comprar todas as peças da bolsa, ele finaliza esta tarefa de Buscar pegando todas as peças abandonados sob a peça de fase Explorar, colocando-as no saco e comprando o resto das peças necessárias.

P (muito rara): o que acontece se ainda não houver peças suficientes depois de fazer o descrito acima?

R: O jogador a Buscar coloca todas as peças que ele comprou até agora em sua zona de construção. Então, cada jogador com pelo menos 3 peças em sua zona de construção, que pode incluir o jogador a Buscar, deve abandonar 1 peça na bolsa. O jogador a Buscar compra as peças para terminar a tarefa.

Quando a bolsa está com poucas peças, os jogadores podem querer fazer toda a fase de Explorar na ordem do jogador, usando as regras de tempo na página 9.

Desenvolver e Colonizar

P: Devo usar todos os meus desenvolvedores (ou colonos)?

R: Sim. Os desenvolvedores (ou colonos) devem ser colocados, um de cada vez, na peça superior da sua zona de construção, se você tiver algum desenvolvimento (ou mundos) ali.

P: Devo usar todos os descontos aplicáveis que eu tenho (como *Replicant Robots*)?

R: Sim.

P: Posso ter mais de 12 peças quadradas na minha mesa?

R: Sim. Um jogador pode terminar com mais de 12 peças quadradas construindo várias peças durante a rodada final.

Produzir e Expedir

P: Os produtores devem combinar a cor de um mundo para produzir lá?

R: Não. Qualquer cor de produtor pode produzir em qualquer mundo não-cinza, tornando-se um bem lá.

P: O Valor comercial de um bem é determinado pela cor do mundo (em vez da cor do bem)?

R: Sim.

P: Devo declarar antecipadamente o que todos os meus expedidores farão?

R: Não; você faz cada tarefa uma após a outra, decidindo qual tarefa – Troca ou Consumo – cada expedidor faz o que você quiser que faça.

P: As faces coringas fornecem fichas de PV adicionais quando usados no consumo?

R: Não (apenas as cores dos dados envolvidos – e não os símbolos deles – são importantes para consumir).

P: Posso deliberadamente descombinar bens e expedidores para ganhar menos fichas de PV quando eu consumir?

R: Sim (ocasionalmente, isso pode fazer sentido estratégico).

Gerenciar Império

P: Devo recrutar tantos dados quanto eu posso pagar na minha área de Cidadãos?

R: Sim.

P: Há algum motivo para convocar trabalhadores na rodada final?

R: Sim; a regra do empate (veja Vencer, página 8) inclui dados no copo, mas não trabalhadores na zona de construção ou bens.

Efeitos Imediatos

P: Ao remover um dado como parte de um efeito imediato, posso remover alguns dos meus dados?
R: Sim.

P: A remoção de um dado do meu copo, tabuleiro de fase, zona de construção ou qualquer um dos meus mundos tem algum efeito (além de sua remoção)?
R: Não. (Se você remover o único dado usado para selecionar uma fase, essa fase ainda ocorre.)

Poderes de Desenvolvimento

P: Quando posso usar o poder de um desenvolvimento?
R: Os poderes de **Reatribuição** só podem ser usados durante a etapa Atribuir. Todos os outros poderes especificam a(s) fase(s) em que podem ser utilizados (exceção: *Galactic Reserves*, veja a seção na caixa abaixo).

P: Quantas vezes por fase pode ser utilizado um poder?
R: Quantas vezes for "acionado".

Exemplo: Public Works fornece $1 depois que seu proprietário conclui um desenvolvimento. Um jogador que o constrói e, em seguida, mais 2 desenvolvimentos ganhariam $2 da Public Works nessa fase.

P: Preciso atribuir trabalhadores a uma fase para acionar poderes que ocorrem nela?
R: Não.

P: Posso usar o poder de um desenvolvimento na fase em que eu o construo?
R: Sim (veja o exemplo acima).

P: Posso Reatribuir um dado na área de Ordem?
R: Não.

P: Um poder de Reatribuição que atribui vários trabalhadores os atribui em diferentes colunas?
R: Sim.

P: Posso usar o poder **Reatribuir** para afetar os trabalhadores que mostram faces coringa?
R: Sim (embora raramente faça sentido fazê-lo).

P: Um poder **Reatribuir** pode atribuir um dado sem um símbolo de fase (em qualquer uma de suas faces) para essa fase?
R: Sim (apenas a *coluna* de um dado, não suas faces, determina quais dos cinco trabalhadores possíveis ele será).

P: Alguns poderes se referem a um **Alien explores** – como posso ter um Alien explores quando os dados de Alienígena não possuem faces Explorar?
R: Use um poder **Reatribuir** para colocar um dado de Alienígena na coluna Explorar, ou use um dado de Alienígena para selecionar Explorar, ou atribuir um dado Alienígena coringa para Explorar.

P: Poderes podem afetar dados atribuídos a uma fase cujas faces não correspondem aos **símbolos** mostrados no dado no ícone da energia?
R: Sim (apenas a *coluna* de um dado, não suas faces, determina quais dos cinco trabalhadores possíveis ele será).

P: Os dados de consumo (roxo) contam como outras cores de dado ao avaliar poderes ou durante a pontuação no final do Jogo?
R: Não. Eles combinam cores apenas para ganhar pontos de PV durante o Consumo.

P: O que significa "round-up" (arredondamento) (para poderes de desenvolvimento)?
R: Trate *qualquer montante parcial* como "uma unidade inteira".

Exemplo 1: Space Piracy fornece ao seu dono 1 Crédito por cada 2 dados Militares na área de Cidadãos de seu dono no final de cada fase de Expedir. Se um jogador com Space Piracy na mesa tem 3 dados Militares, eles fornecem 1½ Crédito, arredondado para 2 Créditos.

Exemplo 2: New Galactic Order fornece 2 PVs bônus no final do jogo para cada conjunto de 3 dados Militares que seu dono possui. Um jogador com 4 dados Militares tem 1⅓ conjuntos de dados Militares, que arredondam para 2 conjuntos de dados Militares, cada um valendo 2 PVs, por um total de 4 PVs bônus.

Esclarecimentos dos Poderes Individualmente

Advanced Logistics: Use este poder tantas vezes quanto desejar durante Explorar, mas não após uma compra de peças da *Alien Research Team*. Ao executar Explorar com tempo restrito, você só pode usar esse poder durante sua vez para Explorar.

Alien Archaeology: Veja Alien explorer e questões símbolos na seção Poderes de Desenvolvimento.

Alien Research Team: Compre suas peças extras depois que todos os jogadores fizeram suas tarefas, *antes* de retornar as peças abandonadas para finalizar a fase. Veja também Alien explorer e questões símbolos na Seção de Poderes de Desenvolvimento.

Biological Adaptation: Isto não é um poder Reatribuir (mesmo que contenha a palavra-chave "Reatribuir").

Conscription: Veja a seção Efeitos Imediatos.

Executive Power: Veja as questões Reatribuir em Poderes de Desenvolvimento.

Former Penal Colony: Veja a seção Efeitos Imediatos.

Free Trade Zone: Por exemplo, um mundo com custo 3 ou custo 4 custaria 2 (a menos que você também tivesse *Replicant Robots* na mesa, caso em que qualquer um custaria 1).

Galactic Mandate: Veja as questões Reatribuir em Poderes de Desenvolvimento.

Galactic Reserves: Este poder tem um *efeito contínuo*; uma vez construído, você pode ignorar a restrição que cada mundo (não cinza) pode ter no máximo um bem. Em vez disso, cada um dos mundos (não-cinza) pode ter até dois bens (das cores iguais ou diferentes). Cada bem ainda requer 1 expedidor para Expedir.

Genetics Lab: Este poder conta apenas o número de dados de Genes utilizados como bens, e não o número de produtos nos mundos Genes.

Information Tech: Veja a seção Efeitos Imediatos.

Isolation Policy: Veja as questões de Reatribuição em Poderes de Desenvolvimento.

Mad Scientists: Se ninguém tem mundos de Novidade, isso conta como "empatar pela maioria", para que você possa usar esse poder para **Reatribuir** 1 dado.

Nanotechnology: Veja as questões Reatribuir em Poderes de Desenvolvimento.

Organics Shipyards: Um dos seus expedidores extras é um dado de Genes importando apenas se você usá-lo para Consumir um bem de um mundo de Genes.

Rebel Miners: Veja a seção de Efeitos Imediatos.

Rebel Warrior Race: Veja a seção de Efeitos Imediatos.

Space Marines: Veja a seção Efeitos Imediatos.

Space Tourism: Se houver vários mundos empatados com o custo mais alto, você obtém o $1 extra somente se você possui todos eles. Utilize apenas os custos *impressos*, não descontados, ao determinar o mundo de custo mais elevado.

REGRAS FREQUENTEMENTE ESQUECIDAS

• O jogo é *simultâneo* (não há turnos separados de jogador).

• O dado colocado no cartão de fase (para selecionar uma fase) ainda é um trabalhador.

• Cada jogador pode selecionar apenas *uma* fase. Cada trabalhador reatribuído – incluindo um designado por Ordem – vai *abaixo* do cartão de fase.

• Todos os trabalhadores realizam suas tarefas sequencialmente, um por um. Os jogadores não precisam declarar antecipadamente quais as tarefas que seus trabalhadores farão.

• Trabalhadores que realizam tarefas vão para a área de Cidadãos (não para o copo).

• Os trabalhadores não utilizados retornam ao copo (não para a área de Cidadãos).

• As peças abandonadas vão sob a peça da fase Explorar.

• Cada dado de consumo (roxo), como bem ou expedidor durante Consumo, ganha +1 PV.

• A facção de cada jogador e as peças do mundo de origem contam como 3 quadrados de peças para as 12 necessárias para desencadear o fim do jogo.

DISTRIBUIÇÃO DAS FACES DOS DADOS E PEÇAS

Os dados de mesmas cores têm distribuições de faces idênticas. Cada tipo é especializado em diferentes fases:

Origem: Explorar

Militar: Desenvolver, Colonizar

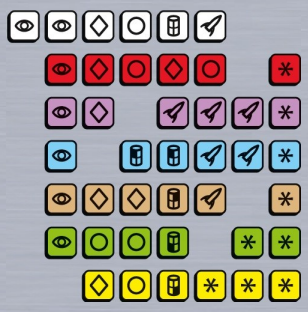
Consumo: Expedir (×3)

Novidade: Produzir, Expedir

Elementos Raros: Desenvolver

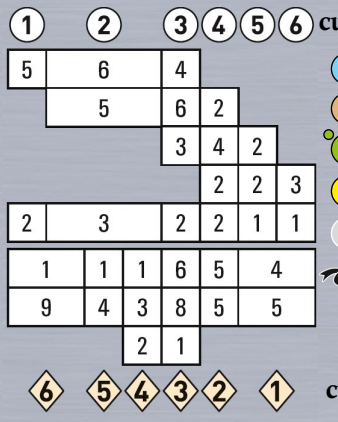
Genes: Colonizar, Coringa

Alienígena: coringa (×3)



Essa informação também é apresentada (em uma forma diferente) no lado direito dos biombos do jogador.

Cada um das 55 peças do jogo tem um mundo de um lado e um desenvolvimento do outro com custos variando de 1 a 6.Esta tabela mostra a distribuição dos tipos de peças por custo:



15 Mundos de Novidade

13 Mundos de Elementos Raros

9 Mundo de Genes

7 Mundos de Tecnologia Alienígena

11 Outros Mundos

18 Desenv. com poderes de **Reatribuir**

34 Desenv. com outros poderes

3 Desenv. com Efeitos Imediatos

CRÉDITOS

Design, desenvolvimento e regras do jogo: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann

Gráficos originais: Wei-Hwa Huang

Ilustrações das peças: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Gráficos: Mirko Suzuki

Playing e conselho: Corin Anderson, William Attia, Joe Black, Paul Blake, Dan Blum, Eric Burgess, Joe Casadonte, Ken Chaney, Bay Chang, Dave Cortwright, David DesJardins, Sandra Emerson, Jeff Goldsmith, Ted Griggs, Dave Helmbold, Heydon Hensley, Jay Heyman, Trisha Huang, Rich Irving, Ron Krantz, Mike Linsc, Chris Lopez, Terry Lyzen, Paul Makarian, Alex Power, Bahman Rabii, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Anthony Rubbo, Ron Sapolsky, Craig Silverstein, Greg Snyder, Jeffrey Stern, Mik Svellov, Steve Thomas, Andreas Walsh, Dayton Williams, Don Woods, Maciej Zenczykowski, Doug Zongker

Crédito Galáctico: Jesse McGatha

Tradução: Giovanni Zanelato

Se você tiver algum comentário, pergunta ou sugestão, escreva-nos:

Rio Grande Games
PO Box 1033, Placitas, NM 87043, EUA

RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

© 2014 Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann

© 2014 Jogos do Rio Grande