ECLIPSE

UM NOVO AMANHECER NA GALÁXIA

REGRAS



lautapelit.fi

UM NOVO AMANHECER NA GALÁXIA

A galáxia tem sido um lugar pacífico por muitos anos. Após a implacável Guerra Terrano-Hegemônica (30.027–33.364), muito esforço tem sido empregado por todas as principais espécies esploradoras do espaço para evitar que aqueles eventos aterrorizantes se repitam. O Conselho Galáctico foi formado para impor a preciosa paz e tomou muitos esforços corajosos para impedir a escalada de atos maliciosos.

No entanto, a tensão e a discórdia estão crescendo entre as sete espécies principais e no próprio Conselho. Antigas alianças são despedaçadas e tratados apressados são feitos em segredo. Um confronto das superpotências parece inevitável - apenas o resultado do conflito galáctico continua a ser um mistério. Qual facção emergirá vitoriosa e liderará a galáxia sob seu domínio?

As sombras das grandes civilizações estão prestes a eclipsar a galáxia. Leve seu povo à vitória!



CRÉDITOS

Game design
Touko Tahkokallio

Desenvolvimento, design grafico e manual de regras
Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Ilustrações da caixa do jogo e das espécies por
Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

Tradução para o Português (BR)
Luciano Abel 2019 >>> luciano.abel@gmail.com
Por favor informem qualer erro. Esse arquivo foi upado originalmente no site BoardGameGeek.com, procurem versões atualizadas lá.

Editor

© Lautapelit.fi 2011 >>> lautapelit.fi

O Manual e os Hexes usam elementos de imagens criadas por ESA/Hubble e liberadas com sua atenciosa permissão. ECLIPSE typeface é baseada em *Franchise* por Derek Weathersbee.

Agradecimento especial a vocês por sua ajuda
Antti Autio, Petri Savola, Atte Moilanen, Stefan Engblom

Obrigado a vocês pelos playtestes e conselhos
Antti Mentula, Jouni Heinänen, Olli-Pekka Vaija, Eero Puurunen, Sally Londesborough, Otto Kataja, Tiina Merikoski, Albert Kaikkonen, Matleena Muhonen, Iina Valkeisenmäki, Teemu Salohalme, Susanna Louhesto, Johanna Louhesto, Mikko Karvonen, Reko Nokkanen, Ilari Tahkokallio, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Veli-Matti Jaakkola, Tuomas Lehto, Jani Koistiola, Juha Linnanen, Antti Koskinen, Antti Tahvanainen, Mika Lemström, Jussi Kurki, Ossi Lehtinen, Paul Laane, Aarne Ekström, Ilkka Salminen, Valtteri Arvaja, Tero Särkijärvi, Atte Tamminen, Mikko Saari, Ville Saari, Hannu Sinisalo, Sonja Tolvanen, Kalle Malmioja, Aleksi Siirtola, Matias Viitasalo, Atro Kajaste, Antti Muhonen, Timo Ollikainen, Kimmo Leivo, Aleksi Ahtiainen, Oskari Westerholm, Juuso Mattila, Heikki Hyhkö, Olli Sandberg, Michael Xuereb, Chris Rudram, Deryk Sinotte, Gregor MacDougall, Dustin Boggs, Tony Vickery, Josh Aitken, Juuso Takalainen, Bjarne Boström, Antti, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, Ronny Vorbrodt, Alexis D, Paul Grogan, Filip Murmak e todos aqueles que jogara o jogo em convenções e clubes de jogos. Um grande agradecimento também a todos do BoardGameGeek pelo interese e suporte!

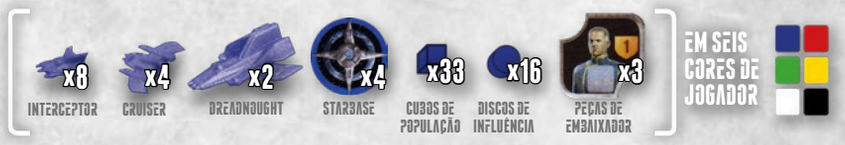
A IDEIA DO JOGO

Um jogo de ECLIPSE coloca você no controle de uma vasta civilização interestelar, competindo pelo sucesso com seus rivais.

Em cada rodada você expande sua civilização explorando e colonizando novas áreas, pesquisando tecnologias e construindo naves espaciais para travar uma guerra. O jogo termina após 9 rodadas e o jogador com mais **Pontos de Vitória** ganha. Pontos de Vitória são ganhos a partir do controle de setores galácticos, lutando batalhas, formando relações diplomáticas, pesquisando tecnologias, fazendo descobertas e controlando monólitos.

Existem muitos caminhos potenciais para a vitória, então você precisa planejar sua estratégia de acordo com os pontos fortes e fracos de sua espécie enquanto presta atenção aos esforços das outras civilizações!

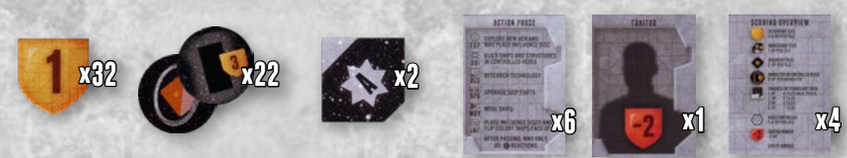
COMPONENTES DO JOGO

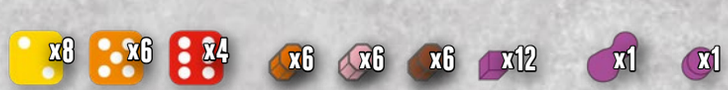












MATERIAIS dos jogadores Em 6 cores diferentes (azul, vermelho, verde, amarelo, preto, branco), uma cor para cada jogador: 14 miniaturas de naves de plástico (8 Interceptors, 4 Cruisers, 2 Dreadnoughts), 4 Peças de Starbase, 33 Cubos de população, 16 Discos de Influência, 3 Peças de Embaixadores

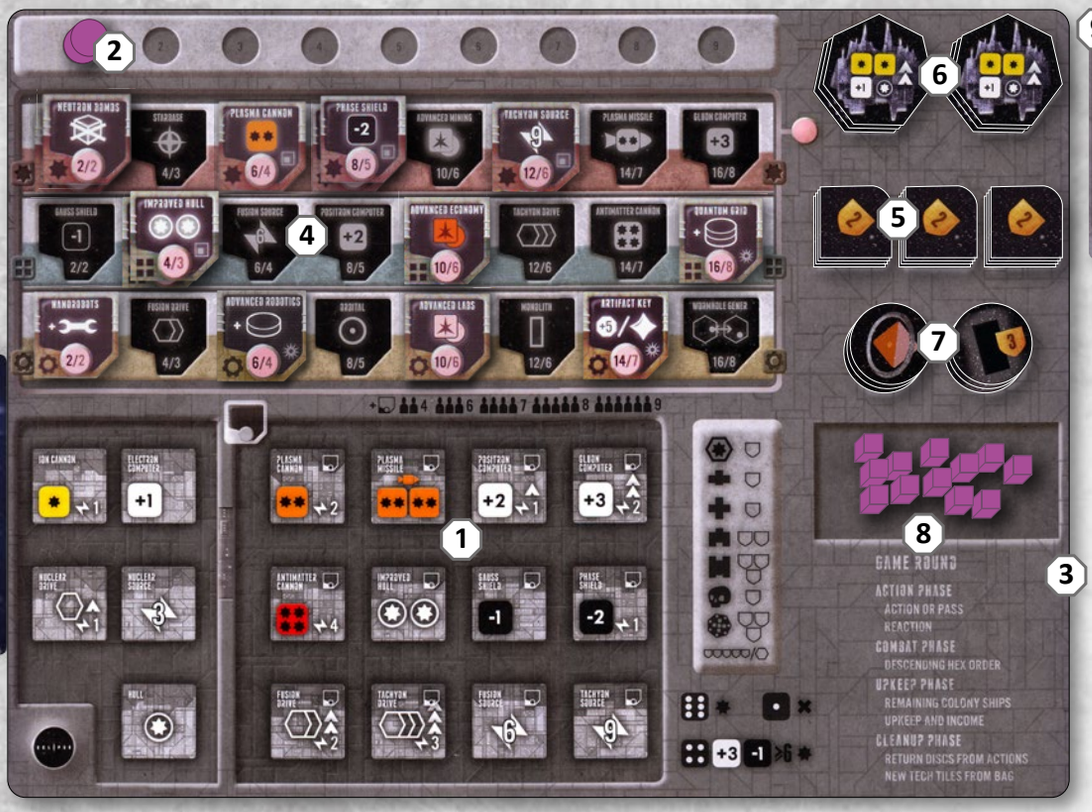
HEXÁGONOS 37 Hexágonos de Setor: 8 hexágonos internos (numerados 101–108), 11 hexágonos Intermediários (# 201–211), 18 hexágonos externos (# 301–318); 1 hexágono do Centro Galáctico (# 001), 6 hexágonos de setor inicial (# 221–232). Para abreviar chamaremos eles apenas de hex.

TABULEIROS 6 Tabuleiros de Jogador (frente e verso), 1 Tabuleiro de suprimento

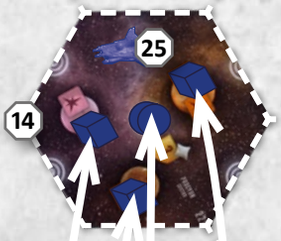
PEÇAS 96 Peças de Tecnologia (24 diferentes), 154 Peças de Partes de Naves (17 diferentes), 21 Peças da Descoberta, 22 Peças de Naves de Colonização, 21 Peças de Naves dos Antigos, 1 Peça do sistema de defesa do Centro Galáctico, 32 Peças da Reputação, 22 Peças orbital/monólito, 2 Peças Para Hexes Lotados, 6 Cartões de Resumo, 1 Cartão de Traidor, 4 Cartões de Informação

DIVERSOS 18 dados de 6 faces (8 amarelos, 6 laranja, 4 vermelhos), 18 marcadores octogonais de armazenamento (laranja, rosa e castanho, 6 de cada), 12 Cubos de Dano roxos, 1 Marcador de Jogador Inicial, 1 Marcador Cilíndrico, 2 sacos de pano (para Peças de Tecnologia e Peças de Reputação)

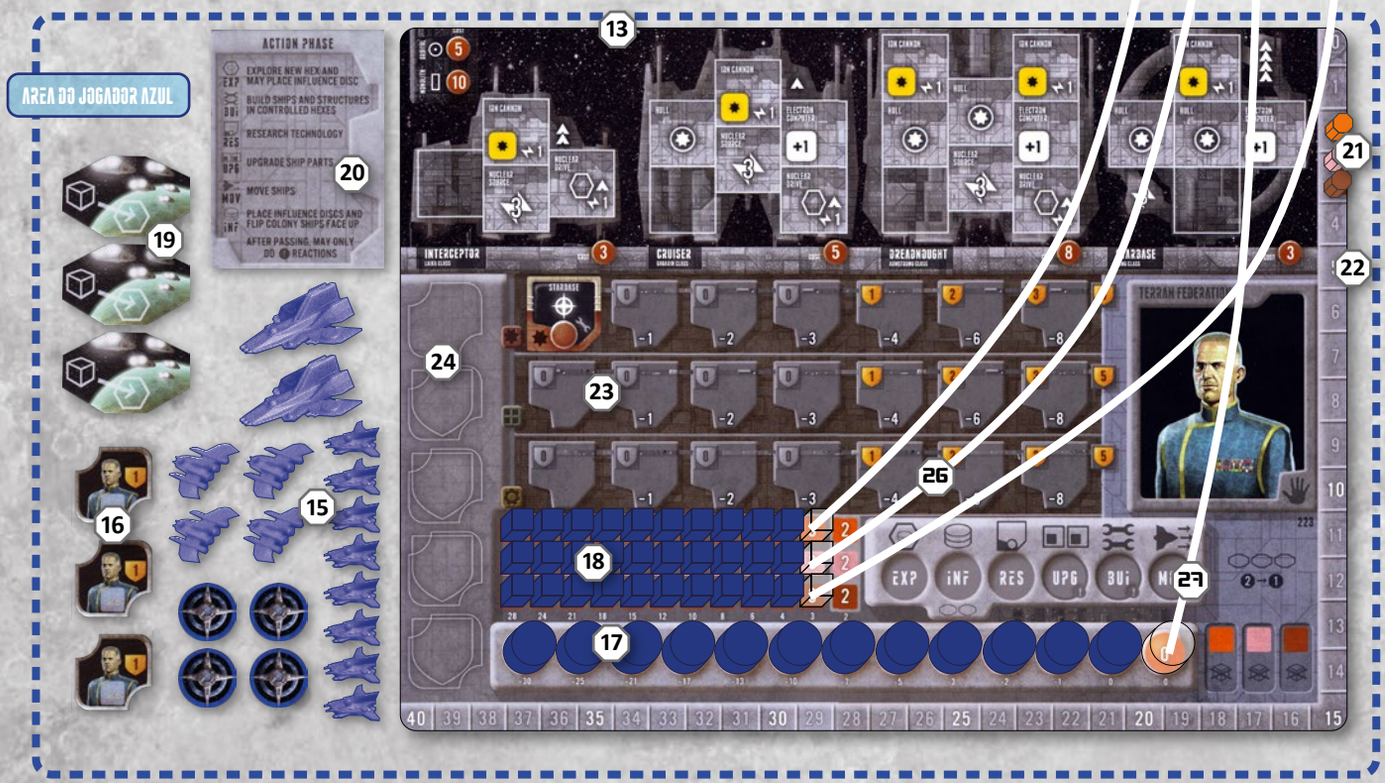
As folhas destacáveis também contêm algumas peças em branco (4 Embaixadores, 1 Tecnologia, 1 Descoberta, 1 Reputação e 9 redondos). Estes não são necessários no jogo.







[1] Peças de Partes de Nave [2] Marcadores Cilíndricos [3] Tabuleiro de Suprimentos [4] Trilhas de Pesquisa [5] Peças de Descoberta [6] Peças de Naves dos Antigos [7] Peças de Orbital/Monólito [8] Cubos de Dano [9] Cartão de Traidor [10] Hexadono do Centro Galáctico [11] Peça do Sistema de Defesa do Centro Galáctico [12] Pilhas de Hexágonos de Setor [13] Tabuleiro do Jogador [14] Hex Inicial de Jogador [15] Naves [16] Peças de Embaixador [17] Discos de Influência [18] Cubos de População [19] Naves Coloniais [20] Cartão de Resumo [21] Marcadores de Armazenamento [22] Trilhas de Armazenamento [23] Trilhas de Tecnologia [24] Trilha de Reputação [25] Interceptor

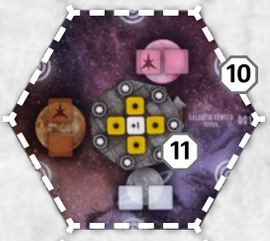


MONTAGEM DO JOGO

PEÇAS DE TECNOLOGIA
2 jogadores: **12**
3 jogadores: **14**
4 jogadores: **16**
5 jogadores: **18**
6 jogadores: **20**

SETORES ESTERNOS
2 jogadores: **5**
3 jogadores: **10**
4 jogadores: **14**
5 jogadores: **16**
6 jogadores: **18**







Defina as **Peças de Partes de Nave** [1] e o **Marcador Cilíndrico** [2] no **Tabuleiro de Suprimentos** [3]. Coloque as **Peças de Tecnologia** no sacola e os embaralhe. Compre Peças de Tecnologia aleatórias (de acordo com o número de jogadores) da sacola e coloque-as em seus pontos [4] nas Trilhas de Pesquisa. Coloque peças iguais umas sobre as outras. Coloque as **Peças de Reputação** na outra sacola e as embaralhe. Embaralhe as **Peças de Descoberta** [5] e coloque-as viradas para baixo no local no Tabuleiro de Suprimentos. Coloque nos lugares indicados os **Hex de Naves dos Antigos** [6], Peças de **Orbitais/Monólitos** [7], **Cubos de Dano** [8] e o **Cartão de Traidor** [9] também no Tabuleiro de Suprimentos.

Coloque o hex do **Centro Galáctico** [10] no meio da mesa. Coloque uma Peça de Descoberta voltada para baixo no hex do Centro Galáctico e a **Peça do Sistema de Defesa do Centro Galáctico** [11] em cima dela. Coloque as Peças hexágonais de Setor com a face voltada para baixo em três pilhas, hexes do setor **Interno** (I), **Intermediário** (II) e **Externo** (III) (de acordo com o número de jogadores) em pilhas separadas [12]. Dê o marcador de jogador inicial ao jogador que passou menos tempo no planeta Terra, no sistema Sol.

Começando do jogador inicial e movendo-se no sentido horário, cada jogador escolhe um hex inicial e o **Tabuleiro de Jogador** que o acompanha [13]. Ele então coloca seu **Hex do Setor Inicial** [14] em um dos seis pontos iniciais na área do setor intermediário (dois hexes longe do hex central; a ilustração à esquerda mostra uma configuração de três jogadores). Coloque seu hex no ponto inicial mais próximo de você. Coloque o restante dos hexes e tabuleiros de volta na caixa - eles não são usados no jogo.

Cada jogador pega o seguinte e coloca-o ao lado de seu tabuleiro:
- todos as **naves**, **Peças de Embaixadores**, **discos e cubos** [15, 16, 17, 18] de sua cor
- 3 Peças de **Naves de Colonização** [19]
- um **Cartão de Resumo**, visão geral da Fase de Ação para cima [20]

Cada jogador coloca no seu tabuleiro:
- **um Disco de Influência** em cada círculo da Trilha de Influência [17]
- **um Cubo de População** em cada quadrado das três Trilhas de População (Dinheiro, Ciência e Materiais) [18]; o quadrado mais à direita em cada faixa (marcado com um fundo mais claro) é deixado vazio.
- **um Marcador de Armazenamento** de cada cor [21] em sua Trilha de Armazenamento [22]: Marcador de dinheiro em "2", marcador de ciência em "3" e materiais em "3", se você estiver usando o lado Terrano, ou nas respectivas marcas se estiver usando a Raça do verso.

Cada jogador então move para o seu hex inicial:
- **uma** miniatura da Nave **Interceptor** [25]
- **um Cubo de População** em cada um dos Quadrados de População (não nos Quadrados Avançados, marcados com uma estrela), tirado da Trilha de População correspondente [26]
- **um Disco de Influência** no Círculo de Influência, tirado de seu Trilha de Influência [27]

DISCOS EXTRAS?

Note que você possui três discos extras que só são usados se você pesquisar as Tecnologias *Advanced Robots* e *Quantum Grid*

MODELOS DE ORGANIZAÇÃO



ESPÉCIES EXÓTICAS Estas regras aplicam-se às espécies terráqueas e são escritas do seu ponto de vista. É recomendado que você jogue seu primeiro jogo usando apenas eles e adicione as espécies alienígenas no próximo jogo. Elas seguem a princípio as mesmas regras, mas cada uma tem algumas pequenas diferenças, como diferentes Recursos iniciais, número de Naves que você pode mover com a ação Mover, etc. Por favor, consulte as páginas 26–27 para as diferenças de cada espécie.

Se você decidir jogar com as espécies alienígenas, os jogadores escolhem as espécies com as quais jogarão. Começando com o jogador do lado direito do jogador inicial e movendo no sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma espécie e coloca o hex inicial. Note que se você escolher Terranos, você também efetivamente elimina uma espécie alienígena do jogo.

CUBOS DA POPULAÇÃO A população da sua civilização é representada pelos pequenos **Cubos de População** de madeira na cor do seu jogador. Quando sua civilização se expande para um novo setor, ela pode colonizar movendo-se os Cubos de População no seu Tabuleiro de Jogador para os quadrados no setor hexágonal aberto. Quanto mais cubos você mover para os hexes, mais Recursos (Dinheiro, Ciência, Materiais) serão produzidos. O quadrado visível mais à esquerda em cada Trilha de População mostram quantas unidades você produzirá em cada rodada (na figura acima, 12 Dinheiro, 21 Ciência, 15 Materiais).



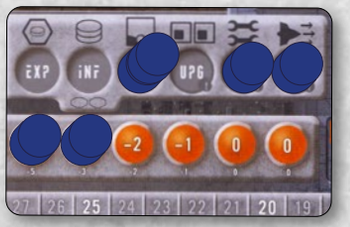
RECURSOS Seus hexes produzem três tipos de Recursos: Dinheiro, Ciência e Materiais.

- O **Dinheiro** é necessário para usar a influência: controlar os hexes e realizar ações exige que você pague dinheiro no final da rodada.
- A **Ciência** é necessária para a pesquisa: pesquisar novas tecnologias exige que você pague com ciência.
- Os **Materiais** são necessários para a construção: construir novas naves e estruturas requer que você pague com materiais.

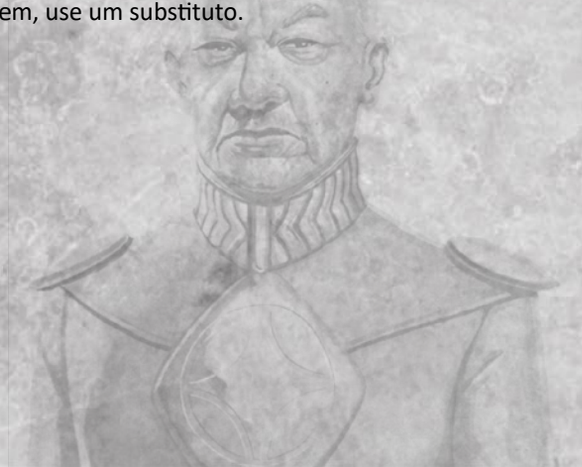


A quantidade de cada recurso que você tem é marcada com um Marcador de Armazenamento na Trilha de Armazenamento. O tamanho do armazenamento é ilimitado.

DISCOS DE INFLUÊNCIA A influência de sua civilização é representada pelos discos de influência de madeira na cor do seu jogador. Discos de influência são usados para marcar os hexes que sua civilização controla. Além disso, executar uma ação exige que você mova um Disco de influência no espaço de ação correspondente. O círculo visível mais à esquerda na Trilha de Influência mostra quanto dinheiro você tem que pagar no final da rodada para manter sua civilização funcionando (na figura acima, Dinheiro 2). Assim, quanto mais hexes você controla e mais ações você toma, mais dinheiro você precisa pagar.



LIMITAÇÕES DOS COMPONENTES Há uma quantidade limitada de Naves, Cubos de População, Discos de Influência, Peças de Tecnologia, Peças de Descoberta, Peças de Reputação e Peças de Embaixadores. Se eles terminarem, eles acabam. Peças de Partes de Naves, Peças de Monólitos/Orbitais e Cubos de Dano são ilimitadas, portanto, no caso improvável de se esgotarem, use um substituto.



TECNOLOGIA A pesquisa de tecnologias dá para sua civilização vantagens. Algumas tecnologias são necessárias para atualizar certas partes de suas naves ou construir novas naves e estruturas, enquanto outras tornam sua civilização mais eficiente (por exemplo, aumentando sua produção ou dando-lhe mais discos de influência). As tecnologias estão divididas em três categorias: **Militar**, **Rede** e **Nanotecnologia**. Pesquisar uma tecnologia em uma categoria dá desconto em pesquisas adicionais dessa categoria. As tecnologias pesquisadas são colocadas no seu tabuleiro de jogador.



NAVES As Naves são usadas para lutar contra outros jogadores e contra os Antigos não-jogadores, assim como explorar ocasionalmente. Existem quatro tipos de Naves:

- **Interceptors**; 8 disponíveis para cada jogador
- **Cruisers**; 4 disponíveis para cada jogador
- **Dreadnoughts**; 2 disponíveis para cada jogador
- **Starbases**; 4 disponíveis para cada jogador



Naves maiores custam mais para construir, mas têm mais espaço para peças de nave. Starbases são imóveis.

PEÇAS DE NAVE Cada tipo de nave tem seu próprio diagrama no seu tabuleiro. Os jogadores podem personalizar suas Naves durante o jogo: as Peças de Nave (pré-impressas ou ganhas com a ação de Atualização) no diagrama dão à Nave suas habilidades. Existem vários tipos diferentes de peças:



- **Canhões** são usados em cada rodada de combate para atacar naves inimigas. Canhões diferentes fazem diferentes quantias de dano: cada estrela é um ponto de dano.
- **Mísseis** são como canhões, mas usados apenas no começo do combate.
- **Casco** absorve dano. A capacidade do Casco de absorver dano é marcada com estrelas: cada símbolo de Casco absorve um ponto de dano.
- **Computadores** fazem com que as armas acertem mais facilmente e também dão mais Iniciativa.
- **Escudos** tornam a sua Nave mais difícil de acertar.
- **Drivers** fazem com que as Naves se movam mais longe com um único movimento e também dão mais Iniciativa.
- **Fontes de Energia** produzem energia para outras Partes de Nave.



Alguns diagramas de nave têm peças de nave extras fora da grade de peças de nave. Estas funcionam como as outras peças de nave, exceto que não podem ser substituídas.



ESTRUTURAS Estruturas são objetos colossais construídos nos hexes que você controla. Os Orbitais fornecem à sua população um lugar para morar: cada Orbital pode conter um único Cubo de População. Os Monólitos lhe dão pontos no final do jogo. Estruturas são objetos permanentes que ficam no hex até o final do jogo.



PEÇAS DE DESCOBERTA Alguns hexes contêm uma Peça de Descoberta que é concedida a você quando você toma o controle do hex colocando um Disco de Influência lá. Cada Peça de Descoberta tem dupla face: um lado tem um benefício (recursos extras, novas tecnologias, Peças de Nave dos Antigos...) e o verso tem um valor de 2 pontos de vitória. Ao receber uma peça, você deve decidir imediatamente qual lado você usa. Os benefícios das Peças de Descoberta são:



3x +8 Dinheiro, 3x +5 Ciência, 3x +6 Materiais: mova seu Marcador de Armazenamento e descarte a peça.
3x Ancient Technology: você pode pegar a Peça de Tecnologia mais barata que você ainda não tem no Tabuleiro de Suprimentos e colocá-la no seu Tabuleiro gratuitamente. Descarte a Peça de Descoberta.
3x Cruiser dos Antigos: coloque um de seus Cruisers não usados no hex e descarte a peça.
6x Peças de Nave dos Antigos: você pode colocar esta parte em qualquer um das suas naves (retornando uma parte existente, se necessário); você também pode manter a parte ao lado do seu tabuleiro e colocá-la mais tarde com a ação Atualizar; Se mais tarde você quiser substituir uma Peça de Nave dos Antigos, ela será descartada.



Peças de Descoberta mantidas como Pontos de Vitória são colocadas ao lado de seu Tabuleiro de Jogador de face para cima até o final do jogo.

PEÇAS DE REPUTAÇÃO Você recebe Peças de Reputação por combate. Eles valem pontos de vitória no final do jogo.



PEÇAS DE EMBAIXADOR Você pode usar seus embaixadores para formar relações diplomáticas com outros jogadores. Eles aumentam sua produção e valem Pontos de Vitória no final do jogo.



COMÉRCIO A qualquer momento, você pode converter 2 unidades de um Recurso (Dinheiro, Ciência ou Materiais) em 1 unidade de qualquer outro.

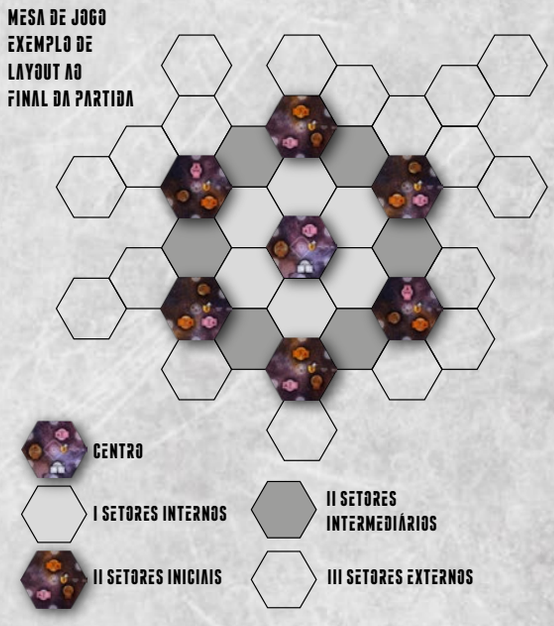


PEÇA DE HEX LOTADO caso você não consiga colocar todas as miniaturas de naves em um determinado hex, você pode colocá-las em algum outro lugar da mesa e marcar o hex com a Peça de Hex Lotado.



WORMHOLES Devido às distâncias galácticas, as naves estelares no Eclipse podem se mover usando apenas a rede de *wormhole*. Além disso, explorar a galáxia é possível apenas através de um *wormholes*.

HEXÁGONOS O tabuleiro de jogo é construído a partir de peças hexagonais ("hexes") durante o jogo. Cada hexágono representa um setor de sistemas estelares e pode conter um número de Quadrados de População coloridos que representam aglomerados de estrelas com mundos produtores de Recursos.



Cada setor (Interno, Intermediário e Externo) tem sua própria pilha de hexes. No início do jogo, apenas o hex Central e os setores iniciais dos jogadores são colocados na mesa. O resto é colocado durante o jogo. Os setores internos e intermediário são dispostos em círculos concêntricos ao redor do hex central. Os setores externos podem se ramificar livremente para fora.

Os setores Internos são numerados de 101 a 108, os setores Intermediários de 201 a 211, os setores Externos de 301 a 318, os setores iniciais de 221 a 232 e o Centro Galáctico é 001.

CONTEÚDO DE UM HEX



[1] Círculo de Influência [2] Valor do Ponto de Vitória [3] Wormhole [4] Artefato [5] Quadrado da População / Dinheiro [6] Quadrado da População / Dinheiro Avançado [7] Quadrado da População / Ciência [8] Quadrado da População / Ciência Avançada [9] Quadrado da população / Materiais [10] Número do Hex

RODADA DE JOGO

A Rodada de Jogo consiste nestas quatro fases:

FASE DE AÇÃO Os jogadores realizam ações no sentido horário, uma ação de cada vez

FASE DE COMBATE As batalhas são resolvidas e os setores conquistados

FASE DE MANUTENÇÃO Custos de manutenção da Civilização são pagos e recursos produzidos

FASE DE LIMPEZA Os jogadores movem os discos de influência dos espaços de ação de volta para sua pista de influência, o marcador de rodada e movido e as novas tecnologias são compradas

FASE DE AÇÃO

Começando pelo jogador com o Marcador de Jogador Inicial e se movendo no sentido horário, cada jogador pode **fazer uma ação ou passar**. Isso continua até que todos os jogadores tenham passado. **O primeiro jogador a passar** recebe o Marcador de Jogador Inicial para a próxima rodada. Ao realizar uma ação, mova o Disco de Influência da sua Trilha de Influência para a sua Trilha de Ação. Você pode escolher uma Ação que você já tenha feito. Quanto mais ações você fizer, mais Manutenção terá que pagar no final da rodada, então lembre-se de passar a tempo!

As ações possíveis são:

- EXPLORE (EXPLORAR)
- INFLUENCE (INFLUÊNCIA)
- RESEARCH (PESQUISA)
- UPGRADE (ATUALIZAÇÃO)
- BUILD (CONSTRUIR)
- MOVE (MOVER)
- REACTION (REAÇÃO) (ATUALIZAÇÃO, CONSTRUIR OU MOVER)

Os jogadores que passaram não podem tomar quaisquer outras ações além das **Reações**, que são versões mais fracas das ações de Build, Upgrade e Move (veja Reações na página 14). Ao passar, vire o seu Cartão de Resumo para que o lado escuro da visão geral do jogo fique virado para cima. Isso ajudará outros jogadores a ver quem já passou.

FINAL DA FASE DE AÇÃO Depois que o Cartão de Resumo de cada jogador foi virado para cima, a fase de Ação termina **imediatamente**. Reações não podem mais ser tomadas.



NAVES DE COLONIZAÇÃO **A qualquer momento durante a sua ação**, você pode ativar uma ou mais de suas Naves de Colonização. Para cada nave de colônização ativada, você pode colocar um Cubo de População em um Quadrado de População vazio em qualquer hex onde você tenha um Disco de Influência. Cada cubo de população que você colocar deve vir da Trilha de População que corresponde à cor do Quadrado da População no hex. Naves de Colonização Ativadas são viradas para baixo. Usar Naves de Colonização é a única maneira de mover os Cubos de População para os **hexes** e aumentar sua produção! No exemplo à direita, Azul ativa duas Naves de Colonização e vira-as com a face para baixo. Ele move dois cubos de população para o hex.



EXEMPLO! Existe um exemplo de uma Fase de Ação completa na pag. 16–17.

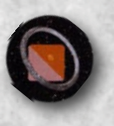
QUADRADOS CINZENTOS Os planetas cinzentos representam mundos adequados para qualquer produção. Os Quadrados Populacionais cinzentos podem receber um Cubo de População de qualquer uma das três Trilhas de População. Se você remover um cubo de um Quadrado de População cinza, poderá colocá-lo em qualquer Trilha de População (ou seja, você não precisa lembrar de qual trilha ele veio).



QUADRADOS AVANÇADOS Os planetas com um símbolo de estrela representam mundos mais difíceis que são complexos de colonizar. Você só pode colocar cubos nos quadrados marcados com uma estrela se você pesquisou a Tecnologia Avançada relacionada.

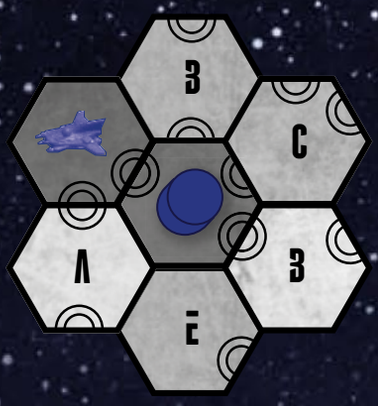


ORBITAIS Os Orbitais são ambientes habitáveis artificiais que os jogadores podem construir. Um Orbital só pode receber um Cubo de População da Trilha de Dinheiro ■ ou Ciência ■.





EXPLORE a ação permite que sua civilização explore as regiões desconhecidas da galáxia.



EXPLORE (EXPLORAR) EXP

Escolha um dos espaços inexplorados **ao lado de um hex onde você tem uma Nave ou um Disco de Influência** e coloque um hex da pilha correspondente (I, II ou III) nele. Se você Explorar de um hex com apenas uma Nave, ela não pode estar "presa" (*consulte Mover na página 14*).

Mostre a peça hexagonal e escolha colocar ou descartá-la. Se você descartar a peça, seu turno terminará imediatamente. As devoluções são colocadas viradas para cima. Se você decidir colocar a peça, as seguintes restrições se aplicam:

- o hex pode ser colocado apenas no local que você explorou
- o hex deve ser orientado de modo que pelo menos um dos *wormholes* no hex se conecte com um *wormholes* em um dos hexes onde você tem um disco ou um nave

No diagrama à esquerda, os hexes marcados com A e B seriam colocações legais.

Hexes nos setores interno e intermediário são colocados em círculos ao redor do hex central; hexes em setores externos podem se ramificar para fora (*veja exemplo de layout na página 7*).

Se o hex contiver um símbolo de **Descoberta**, coloque uma Peça de Descoberta com a face voltada para baixo.

Se o hex contiver símbolo dos **Antigos**, coloque-os em cima, na parte superior da Peça de Descoberta.

Depois de colocar o hex, você pode **assumir o controle do hex** colocando um Disco de Influência de sua Trilha de Influência no hex. Se o hex contiver um Mosaico de Descoberta, você poderá pegá-lo ao colocar o Disco de Influência. Todos as Peças de Descoberta tem dois lados: o lado preto tem um valor de 2 PV, e o verso tem um bônus (*veja a página 7*). Mostre o lado do bônus da descoberta e decida imediatamente qual lado usar. Peças que são usadas como Pontos de Vitória são colocados ao lado do seu Tabuleiro de Jogador com o lado mostrando o valor do Ponto de Vitória voltado para cima.

Importante! Naves dos Antigos devem ser destruídas (*veja Fase de Combate, página 18*) antes que o Disco de Influência possa ser colocado e a Peças de Descoberta seja tomada. Se houver naves de vários jogadores competindo pelo mesmo hex, o jogador que eventualmente conseguir colocar o disco recebe a peça.

O hex Central contém o **Sistema de Defesa do Centro Galáctico**, que deve ser destruído (*veja Fase de Combate, página 18*) antes que um Disco de Influência seja colocado.

Depois de colocar o Disco de Influência, você pode ativar suas Naves de Colonização para colocar Cubos de População nos Quadrados de População no hex.

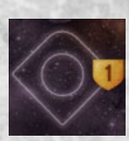
Se os hexes em uma pilha acabarem, embaralhe os hexes descartados dessa pilha como uma nova pilha. Se não houver mais hexes, a ação Explorar não terá uso.

WORMHOLE GENERATOR

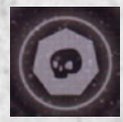
Se você tem a tecnologia **WORMHOLE GENERATOR** (Gerador de Wormhole), você pode colocar o hex de modo que haja apenas um meio *Wormhole* conectando ele e o hex do qual você veio explorando.



No diagrama acima, ao usar o *Wormhole Generator*, as colocações A, B, C e D seriam legais, mas E não.



SÍMBOLO DE DESCOBERTA



SÍMBOLO DOS ANTIGOS



PEÇA DE DESCOBERTA



NAVE DOS ANTIGOS

IMPORTANTE! Lembre-se de que você pode usar suas Naves de Colonização a qualquer momento durante o seu turno.



INCLUENCE
(INFLUÊNCIA)
INF

A AÇÃO DE INFLUÊNCIA permite que sua civilização conquiste hexes vagos ou se retire de hexes.

Ao selecionar a Ação Influência, você pode mover até dois Discos de Influência. Esses movimentos podem ser:

- **a partir** da sua Trilha de Influência, ou
- **a partir** hex onde você tem um Disco de Influência

- **para** um hex que não contenha um Disco de Influência ou uma Nave inimiga e seja adjacente a um hex em que você tenha um disco ou uma Nave, ou
- **para** um hex onde apenas você tem uma nave, ou
- **de volta** à sua Trilha de Influência.

O hex influenciado tem que ter uma conexão de *Wormhole* com o hex onde você tem um disco ou uma Nave. No exemplo à direita, você poderia Influenciar hexes A, B e G.

Depois de colocar um Disco de Influência, você pode ativar suas Naves de Colonização para colocar Cubos de População nos Quadrados de População no hex.

Durante a Ação Influência, você pode virar duas de suas Naves de Colonização usados para cima, mesmo se você optar por não mover nenhum Disco de Influência.

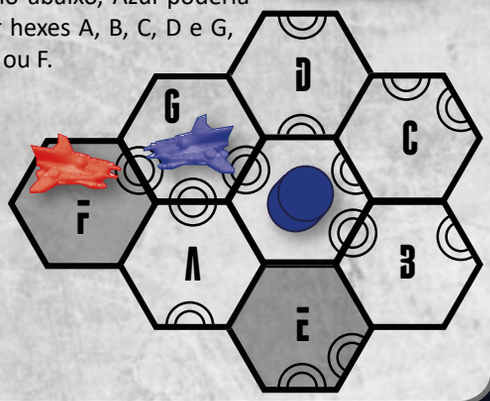
REMOVENDO UM DISCO DE UM HEX Se você remover um Disco de Influência de um hex, você também deve retornar todos os cubos do hex para as respectivas Trilhas de População no seu jogador. Se um cubo é retornado de um quadrado cinza (coringa), você pode escolher para qual trilha ele vai. Da mesma forma, se um cubo for retornado de um Orbital, você poderá devolvê-lo para a Trilha de Dinheiro ou Ciência.

WORMHOLE GENERATOR

Se você tem a tecnologia **WORMHOLE GENERATOR** (Gerador de *Wormhole*), você pode colocar o hex de modo que haja apenas um meio *Wormhole* conectando ele e o hex do qual você veio explorando.

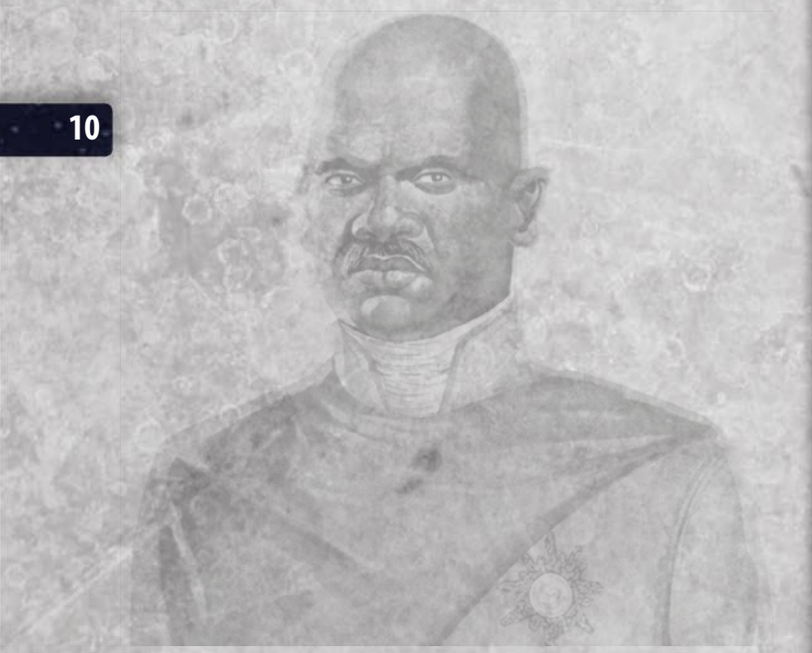


No exemplo abaixo, Azul poderia Influenciar hexes A, B, C, D e G, mas não E ou F.



IMPORTANTE! Lembre-se de que você pode usar suas Naves de Colonização a qualquer momento durante o seu turno.





RELAÇÕES DIPLOMÁTICAS aumentam sua produção e concedem Pontos de Vitória.

DIPLOMACIA

Os jogadores podem formar relações diplomáticas quando seus hexes se conectam. As regras de diplomacia **não** são usadas nos jogos de dois e três jogadores.

RELAÇÕES DIPLOMÁTICAS Se um dos hexes onde você tem um Disco de Influência se conecta através de um *Wormhole* a um hex onde outro jogador tem um Disco, você e o outro jogador podem concordar em formar relações diplomáticas entre si. As relações diplomáticas podem ser formadas **a qualquer momento em qualquer um dos seus turnos**. A conexão pode acontecer por meio de ações de Explorar ou Influenciar, ou no final da Fase de Combate (*veja a página 21*). Deve haver uma conexão *Wormhole* completa, então você não pode usar a Tecnologia *Wormhole Generator* para se conectar através de um meio *Wormhole*. Você não pode formar relações diplomáticas se o sua Nave estiver em um hex com a Nave ou o Disco de Influência de um jogador adversário, e vice-versa.

Se ambos concordarem, dê ao outro jogador uma de suas **Peças de Embaixador** e coloque um dos seus Cubos de População em cima dele. O cubo pode vir de qualquer uma das três Trilhas de População. A Peça é colocada em um dos espaços livres na Trilha de Reputação do outro jogador. O outro jogador também lhe dá uma Peça de Embaixador e um Cubo de População. Coloque-os em um espaço vazio na sua Trilha de Reputação.

Peças de Embaixador na sua Trilha de Reputação valem 1 Ponto de Vitória no final do jogo. Note que a sua Trilha de Reputação também mantém suas Peças de Reputação (*veja Combate na página 18)*. Se o tabuleiro estiver cheio ao tomar uma Peça de Embaixador, você pode descartar as Peças de Reputação, devolvendo-as ao saco de Peças de Reputação.

Você pode não ter mais de uma Peça de Embaixador para cada jogador. Você pode reorganizar as peças na sua Trilha de Reputação a qualquer momento, mas **você não pode descartar Peças de Embaixador**. Observe que os Terranos têm um espaço na pista que pode conter apenas uma Peça de Embaixador.

ROMPER RELAÇÕES DIPLOMÁTICAS Suas relações diplomáticas permanecem em efeito até o final do jogo, a menos que você ataque um dos jogadores com quem você tem relações diplomáticas, ou eles ataquem você. **Mover suas Naves para um hex onde o outro jogador tenha um disco ou uma Nave também é considerado um ataque**. Ambos os jogadores retornam as Peças de Embaixadores e os cubos para o dono. O cubo retorna a uma faixa de população, escolhida livremente pelo proprietário.

Sempre que você atacar um jogador e assim quebrar as relações diplomáticas, você recebe o **Cartão de Traidor** do seu detentor anterior. O jogador que possui o cartão de traidor não pode formar novas relações diplomáticas pelo tempo que ele detiver o cartão. **Quem estiver com o Cartão de Traidor no final do jogo recebe uma penalidade de -2 PV**.

EXEMPLO DE RELAÇÃO DIPLOMÁTICA

No exemplo abaixo, Verde e Vermelho podem formar relações Diplomática entre eles. Azul e Vermelho não podem, já que o Interceptor Vermelho está num hex com o Disco de Influência Azul. Azul e Verde também não podem formar relações Diplomáticas, já que seus Intrceptors estão no mesmo hex.





Pode conter um Embaixador ou uma Peça de Reputação



Pode conter apenas uma Peça de Embaixador



Pode conter apenas uma Peça de Reputação



RESEARCH (PESQUISA)

RES

AÇÃO DE PESQUISA permite que sua civilização desenvolva novas tecnologias.

Ao tomar a ação de Pesquisa, você pode escolher uma Peça de Tecnologia disponível do Tabuleiro de Suprimentos, pagar seu custo de Ciência (mover o Marcador de Armazenamento de trás para frente na Trilha de Armazenamento) e colocar a peça no seu Tabuleiro de Jogador na trilha correspondente (Militar, Rede ou Nano). Para cada tecnologia da categoria que você já tem, você recebe um desconto mostrado no espaço exposto mais à esquerda na Trilha de Tecnologia.



No entanto, observe que para cada Tecnologia há um custo mínimo que você deve pagar, independentemente do desconto que você tenha.

Existem três tipos especiais de tecnologias:

Parte de Nave: permite atualizar esta Parte de Nave.

Contruir: dá a capacidade de construir esta Nave ou Estrutura.

Instantânea: dá um efeito único quando é pesquisado.

EXEMPLO: Você já tem a Tecnologia do Monólito e do Orbital e você pesquisa o *Fusion Drive*. Seu desconto na tecnologia Nano é -2, mas você ainda precisa pagar 3 de Ciência, pois é o custo mínimo para o *Fusion Drive*.





Você não pode escolher uma tecnologia que você já possui.

As tecnologias são mantidas em suas trilhas tecnológicas até o final do jogo. Eles não podem ser descartados.

TECNOLOGIAS INICIAIS Terranos e algumas espécies exóticas têm tecnologias de início pré-impressas em suas Trilhas de Tecnologia. Estes são consideradas em todos os sentidos, como sendo as Peças de Tecnologia adquiridas através da ação Pesquisa. Eles não podem ser cobertos com outras Peças de Tecnologia.

TECNOLOGIAS MILITARES

Neutron Bombs (Bombas de Nêutrons): Se você tiver a Tecnologia da NEUTRON BOMBS, você pode destruir todos os Cubos de População do hex após o combate sem lançar nenhum dado (veja Fase de Combate na página 18).
Starbase: Você pode construir Starbases.
Plasma Cannon (Canhão de Plasma): Você pode instalar as Peças de Nave do PLASMA CANNON.
Phase Shield (Escudo de Fase): você pode instalar as Peças de Nave do PHASE SHIELD.
Advanced Mining (Mineração Avançada): Você pode colocar Cubos de População nos quadrados de Materiais Avançados com suas Naves de Colonização.
Tachyon Source (Fonte Táquion): Você pode instalar as Peças de Nave do TACHYON SOURCE.
Plasma Missile (Míssil de Plasma): Você pode instalar as Peças de Nave do PLASMA MISSILE.
Gluon Computer (Computador Gluônico): Você pode fazer instalar das Peças de Nave do GLUON COMPUTER.

TECNOLOGIAS DE REDE

Gauss Shield (Escudo Gauss): Você pode instalar as Peças de Nave do GAUSS SHIELD.
Improved Hull (Casco Melhorado): Você pode instalar as Peças de Nave de IMPROVED HULL.
Fusion Source (Fonte de Fusão): você pode instalar as Peças de Nave do FUSION SOURCE.
Positron Computer (Computador Positrônico): Você pode instalar as Peças de Nave do POSITRON COMPUTER.
Advanced Economy (Economia Avançada): Você pode colocar Cubos de População nos quadrados de Dinheiro Avançado com suas Naves de Colonização.
Tachyon Drive: Você pode instalar as Peças de Nave do TACHYON DRIVE.
Antimatter Cannon (Canhão de Antimatéria): você pode instalar as Peças de Nave do ANTIMATTER CANNON.
Quantum Grid (Rede Quântica): Você recebe dois Discos de Influência adicionais, colocados imediatamente no espaço vazio mais à esquerda na sua Trilha de influência.

NANOTECNOLOGIA

Nanorobots: Você pode construir uma nave ou estrutura adicional (excluindo Construção de Reação).
Fusion Drive: Você pode instalar as Partes de Nave do FUSION DRIVE.
Advanced Robotics (Robótica Avançada): Você recebe um Disco de Influência adicional, posicionado imediatamente no círculo vazio mais à esquerda em sua Trilha de Influência.
Orbital: Você pode construir Orbitais.
Advanced Labs (Laboratórios Avançados): Você pode colocar Cubos de População nos Quadrados de Ciência Avançada com suas Naves de Colonização.
Monolith (Monólito): Você pode construir monólitos.
Artifact Key (Chave de Artefato): Você deve imediatamente pegar 5 Recursos para cada Artefato em seus hexes. Os recursos podem ser Dinheiro, Ciência ou Materiais, em grupos de cinco.
Wormhole Generator (Gerador de Wormhole): Você pode Explorar, Influenciar e Mover-se através de uma borda hexagonal que tenha o *Wormhole* em apenas um lado.

AÇÃO DE ATUALIZAÇÃO permite que sua civilização modifique suas naves.

UPGRADE (ATUALIZAÇÃO) UPG

Ao escolher a ação de Atualização, você pode modificar os diagramas de suas Naves instalando novas Peças de Nave nele. Cada um das suas Naves funciona de acordo com o seu Diagrama descrito no seu Tabuleiro de Jogador. Se você atualizar o diagrama da Nave com novas Peças de Nave, todas as naves já construídas são consideradas atualizadas instantaneamente.

Com a ação Atualizar, retorne quantas Peça de Nave para o Tabuleiro de Suprimentos você quiser. Em seguida, pegue até **duas** peças do Tabuleiro de Suprimentos e coloque-as em **qualquer** um dos quadrados dos diagramas de Naves. Ao colocar as peças, você pode colocá-las em cima de qualquer uma das Peças de Naves iniciais impressas nos diagramas de suas Naves, mas não em cima de outras peças da Peça de Nave.

As seguintes restrições se aplicam:
- a maioria das Peças de Nave (marcadas com o símbolo Tecnologia) requer que você tenha pesquisado a Tecnologia correspondente (*consulte Pesquisa na página 12*) antes de poderem ser pegas;
- o consumo total de energia das partes da Nave não pode ser superior ao total de sua produção de energia; e
- Interceptors, Cruisers e Dreadnoughts devem ter um Drive; as Starbases não podem ter um Drive.

Retirar e devolver Peças de Nave não custa nada.

Todos os valores das Peças de Nave são cumulativos. Por exemplo, se a Nave tiver dois Drives de Fusão, eles lhe darão o Valor de Movimento 4, Iniciativa 4 e Consumo de Energia 4.

CANNONS + MISSILES: Para cada quadrado colorido em sua Nave, role o dado colorido correspondente. O dano que um acerto inflige é representado pelos símbolos de estrelas: cada estrela é um ponto de dano.
COMPUTERS: Tornam mais fácil o acerto adicionando bônus às suas rolagens de dados: seu valor de Computadores combinados é adicionado às rolagens de dados para acertar.
SHIELDS: o valor dos Shields (Escudos) combinados do alvo é subtraído do seu dado para atingi-lo.
HULL: cada símbolo de hull (casco) absorve um ponto de dano recebido.
DRIVERS: cada hex ilustrado concede um de Movimento à Nave.
ENERGY SOURCES: fornecem energia para outras Partes da Nave.





AÇÃO DE CONSTRUIR permite que sua civilização construa novas Naves e Estruturas.

BUILD (CONSTRUIR) BUi

Construa até duas **Naves** (Interceptors, Cruisers, Dreadnoughts e Starbases) ou **Estruturas** (Orbitais e Monólitos). Pague seu custo de material ● (mova o marcador de armazenamento para trás na Trilha de Armazenamento) e coloque-o em qualquer um dos hexes onde você tem um disco de influência.

As seguintes restrições se aplicam:

- a quantidade de Naves é limitada às miniaturas e peças que você tem, ou seja. 8 Interceptors, 4 Cruisers, 2 Dreadnoughts e 4 Starbases
- cada hex pode ter apenas um Monolito e um Orbital
- construir Starbases, Orbitais e Monólitos exigem que você tenha a tecnologia correspondente (*veja a pesquisa na página 12*)



MOVE (MOVER)

MOV

AÇÃO DE MOVER permite que sua civilização mova suas Naves.

A ação de Mover permite que você mova suas Naves. Ao escolher a ação Mover, você pode fazer até três movimentos de Nave. Você pode usar os movimentos para mover a mesma Nave consecutivamente. A cada movimento, a Nave pode mover tantos hexes quanto o seu Valor de Movimento permitir. O valor do movimento depende de seus Drivers (cada hex ilustrado concede um de movimento; no caso de vários Drivers, os valores de cada Drive são cumulativos; consulte Atualização na página 13). Starbases não podem ter Drives e, portanto, não podem se mover.

Observe a restrição ao movimento! As Naves só podem se mover através de uma borda do hex que tenha um *Wormhole* em ambos os lados. No exemplo à direita, o movimento A seria legal.

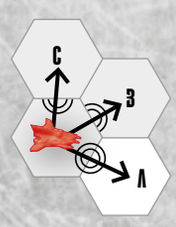
Você só pode se mover para hexes explorados, não para espaços vazios.

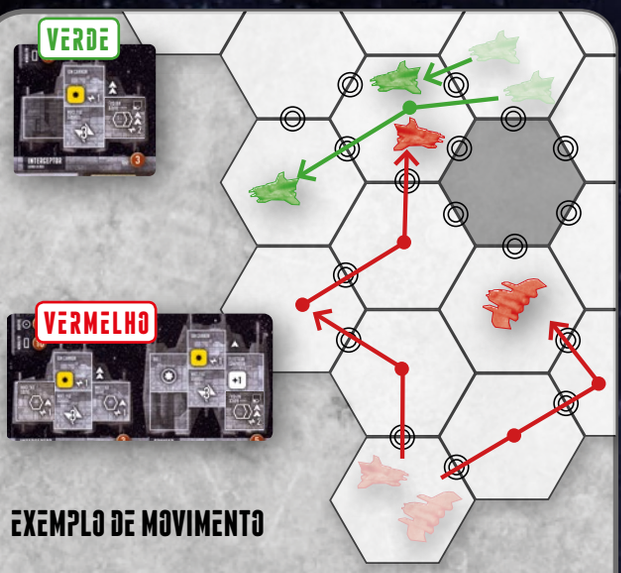
Se suas Naves se moverem para um hex, ou de um hex, contendo Naves dos Antigos ou de outros jogadores, **pelo menos uma Nave por cada Nave oponente deve permanecer** (a Nave é considerado "**presa**") e se envolverá em combate na Fase de Combate (ver páginas 18–21). As Naves que excedem o número de oponentes podem se mover. Se você, mais tarde, se mover ou construir mais Navios para o hex, você poderá alterar quais Naves ficam presas. As Naves originais podem se mover, desde que uma Nave por cada Nave oponente permaneça presa.

O Sistema de Defesa do Centro Galáctico ("SDCG") engaja todos as Naves no hex central. Não se move do hex antes que o SDCG seja destruído.

WORMHOLE GENERATOR Se você tem a tecnologia **WORMHOLE GENERATOR** (Gerador de *Wormhole*), você pode colocar o hex de modo que haja apenas um meio *Wormhole* conectando ele e o hex do qual você veio explorando. No exemplo abaixo, os movimentos A, B e C seriam legais.







EXEMPLO DE MOVIMENTO

O Interceptor **Vermelho** tem um Valor de Movimento 2 hexes (dois Nuclear Drives combinados) e o Cruiser tem um Valor de Movimento de 3. O **Vermelho** tem um total de três movimentos. Ele move o Interceptor duas vezes e o Cruiser uma vez.

Os Interceptors **Verdes** também têm um valor de movimento 2 e o **Verde** tem três movimentos. Ao se mover, seu primeiro Interceptor é preso pelo Interceptor **Vermelho**. O segundo pode se mover pelo hex. Finalmente, **Verde** decide não usar seu terceiro movimento.

REACTION (REAÇÃO)

REAÇÕES podem ser tomadas depois de ter passado.

Depois de passar, você só pode fazer uma ação de Reação quando for a sua vez na ordem de jogo. Uma Reação é essencialmente uma versão enfraquecida de uma ação Mover, Construir ou Atualizar.

A reação pode ser:

- **UPGRADE (ATUALIZAR):** você tem permissão para devolver quantas peças de embarque para a placa de suprimento desejar e, em seguida, pegar uma Peça de Nave.
- **BUILD (CONSTRUIR):** você tem permissão para construir **uma** Nave ou Estrutura.
- **MOVE (MOVER):** você tem permissão para mover **apenas uma** nave **uma vez**.

Uma Reação é feita colocando um Disco de Influência na Pista de Reação no seu Cartão de Resumo.

A tecnologia **Nanorobots** (*veja a pesquisa na página 12*) não oferece uma construção extra ao fazer uma reação.



EXEMPLO DE UMA PARTIDA DE QUATRO JOGADORES EM PROGRESSO

EXEMPLO DE FASE DE AÇÃO

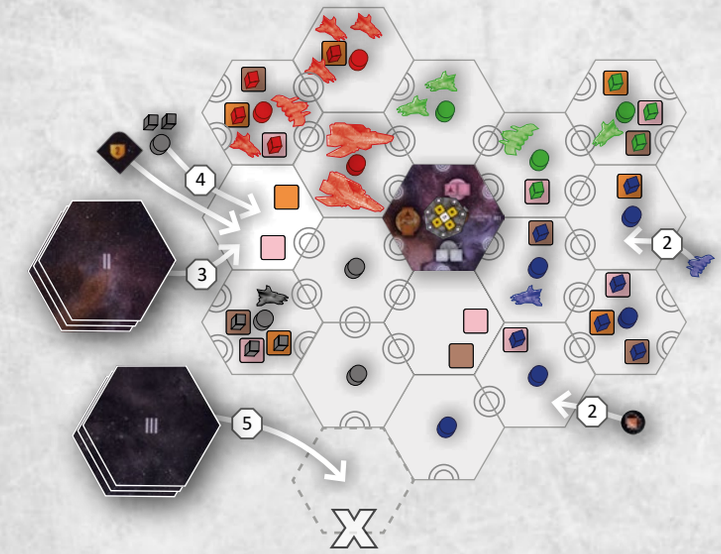
Este exemplo usa algumas espécies exóticas. Suas habilidades especiais são apresentadas com mais detalhes nas páginas 26 a 27.

Luciano (Terran), **Leonardo** (Planta), **Fabricio** (Mechanema) e **Fernando** (Progress) já jogaram algumas rodadas, assumindo o controle de setores e desenvolvendo suas civilizações. Luciano é o jogador inicial desta Fase de Ação.

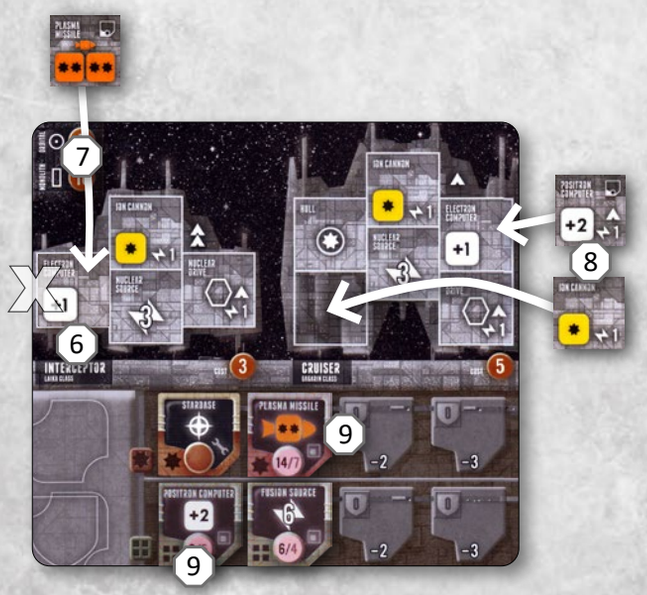
Luciano decide Construir **(BUI)**. Ele move o disco mais à direita de sua Trilha de Influência para o espaço Build em sua Trilha de Ação [1]. Luciano então constrói um Cruiser e um Orbital. O custo é de 10 Materiais, então ele move o marcador de Materiais 10 espaços para trás em sua trilha de armazenamento. Luciano estava autorizado a construir o Orbital desde que ele pesquisou a Tecnologia Orbital. Ele coloca o Cruzador e o Orbital em seus hexes [2]. O turno de Luciano acabou, e é a vez de Leonardo, ja que ele se senta no sentido horário ao lado de Luciano.



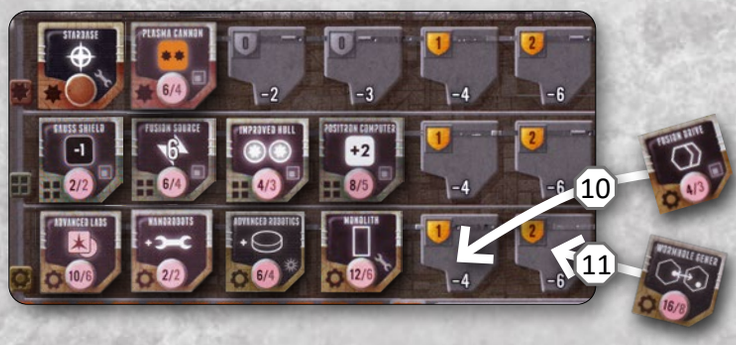
Leonardo explora **(EXP)** e move um disco para o espaço de ação correspondente. Ele escolhe um espaço vazio que deseja explorar e, em seguida, vira a peça hexagonal superior da pilha correspondente - neste caso, setores intermediários (II). Ele decide se coloca o hex ou descartá-lo, e escolhe colocar [3]. Ele coloca o hex de modo que haja pelo menos um *wormhole* fique completo conectando o novo hex a um dos seus. Existe um símbolo de Descoberta no hex, então ele também coloca uma Peça de Descoberta aleatória sobre ele. Leonardo opta por colocar imediatamente um Disco de Influência no hex, movendo o disco mais à direita de sua Trilha de Influência para o hex [4]. Colocar o disco permite que ele colete a Peça de Descoberta. Ele olha para a peça e decide mantê-lo como Pontos de Vitória, então ele coloca a peça virada para cima (lado dos PVs) ao lado de seu Tabuleiro de Jogo. Leonardo também decide colonizar os quadrados de Dinheiro e Ciência no hex recém-colocado. Ele vira duas Naves de Colonização para baixo e move um Cubo das Trilhas de Dinheiro e Ciência para os Quadrados de População no Hex [4]. Planta tem uma habilidade especial que permite ao jogador explorar dois hexes com uma ação. Leonardo, assim, explora outra área vazia [5], desta vez nos Setores Externos (III). O Hex que ele vira da pilha não é do seu agrado, então ele o descarta, colocando-o virado para cima ao lado da pilha. Quando a pilha de Setores Externos se esgotarem, seus descartes serão embaralhados em uma nova pilha de Setores Externos.



Agora é a vez de **Fabrício** e ele decide Atualizar **(UPG)** suas Naves, movendo um disco para o espaço de ação Atualizar. A habilidade especial dos Mechanema permite que ele pegue três Peças de Nave, em vez das duas regulares. Ele retorna pela primeira vez um bloco *Electron Computer* do modelo Interceptor em seu Tabuleiro de Jogo [6] e, em seguida, pega uma peça de *Plasma Missile*, uma de *Positron Computer* e um *Ion Cannon*. Ele coloca o *Plasma Missile* em seu Interceptor [7] e as peças Positron Computer e Ion Cannon em seu Cruiser [8]. Fabrício tem permissão para usar as peças *Plasma Missile* e *Positron Computer*, já que ele pesquisou as tecnologias relacionadas [9].



Fernando Pesquisa **(RES)**: ele move um disco para o espaço de ação de pesquisa e escolhe o *Fusion Drive* do Tabuleiro de Suprimento. Ele já tem quatro Nanotecnologias, o que lhe daria um desconto de 4, mas o preço mínimo para o *Fusion Drive* é 3. Ele paga o custo de Ciênhcia, movendo o marcador 3 espaços para trás e coloca a Peça de Tecnologia do *Fusion Drive* no seu Tabuleiro de Jogo [10] A habilidade especial do Progress permite que eles pesquisem duas tecnologias com uma ação. Fernando decide também pesquisar o *wormhole Generator*. O desconto é agora 6, então o custo de Ciência é de 10. Ele paga o custo e coloca a Peça de Tecnologia no seu Tabuleiro de Jogo [11].



É a vez de Luciano novamente. Ele explora (EXP) nos Setores Externos e vira um hex com dois símbolos dos antigos. Depois de colocar o hex, ele coloca uma Peça de Descoberta aleatória virada para baixo no hex e duas Peças de Naves dos Antigos em cima dela [12]. Um Disco de Influência não pode ser colocado no hex antes que as Naves dos Antigos sejam destruídas.

Leonardo explora (EXP) novamente. Desta vez, ele vai para os Setores Externos e decide colocar os dois hexes no tabuleiro [13]. Ele vira suas duas Naves Coloniais restantes para baixo e coloca um cubo da trilha do Dinheiro e um cubo da Trilha de Materiais no primeiro hex. Ele tem permissão para colocar um cubo no Quadrado de *Advanced Mining* [14], já que ele pesquisou a *Advanced Mining* Technology [15]. Os quadrados de população remanescentes nos hexes permanecem vazios, já que ele não tem mais Naves de Colonização disponíveis. Leonardo agora também tem uma conexão direta de *Wormhole* de um de seus hexes para um dos hexes de Luciano [16]. Ele pode, assim, propor relações diplomáticas a Luciano. Luciano concorda, então ambos dão um ao outro uma de suas Peças de Embaixador, junto com um Cubo de População livremente escolhido. As peças são colocadas em suas trilhas de diplomacia. A trilha de Luciano já está cheia de Peças de Reputação, então ele remove um deles [17] e coloca de volta na sacola.

Fabrício passa, virando seu Cartão de Resumo, mostrando o lado mais escuro da visão geral do jogo [18]. Como ele é o primeiro jogador a passar nessa rodada, ele recebe o marcador inicial e será o primeiro a agir na Fase de Ação na próxima rodada.

Fernando escolhe se mover (MOV) e sai para atacar seu vizinho Fabrício. Ele move seus dois *Interceptors* para um dos hexes de Fabrício que contém três *Interceptors* [19]. As Naves de Fernando são autorizados a se mover através de um meio *Wormhole*, uma vez que ele tem a tecnologia *Wormhole Generator*. Fernando e Fabrício haviam estabelecido anteriormente as Relações Diplomáticas, agora quebradas pelo ataque de Fernando. Ambos retornam a Peça de Embaixador para o dono. O cubo no bloco é colocado em qualquer uma das trilhas de População do proprietário. Fernando também leva o Cartão de Traidor. Ninguém pode estabelecer relações diplomáticas com ele, enquanto ele o detiver. Além disso, se ele retiver o cartão até o final do jogo, receberá uma penalidade de -2 pontos de vitória.





É a vez de Luciano. Ele passa e vira o seu Cartão de Resumo.

Leonardo escolhe Influência (INF). Ele tem permissão para mover dois Discos de Influência, e ele decide pegar de volta os discos dos dois hexes "vazios" (os hexes sem Quadrados de População têm pouco uso além do valor de VP). Um disco [20] vai para o hex não controlado com dois quadrados de população e o outro [21] de volta à sua Trilha de Influência. Depois disso, ele vira duas Naves de Colonização para cima. Ele imediatamente usa as Naves novamente, virando-os para baixo e colocando dois Cubos de População em seus hexes [22].

Fabrício, tendo passado, só pode fazer uma reação (REACTION). Ele decide que os três Interceptadores no hex não são suficientes contra o ataque de Fernando, então ele escolhe mover (MOV) (colocando o Disco de Influência na Trilha de Reação em seu Cartão de Resumo [23]) e move um Cruiser para o hex contestado [24]. Reação só permite um movimento, então sua vez acabou.

Fernando escolhe o mover (MOV) e move mais um Interceptor e um Cruser para o hex em disputa [25]. O Cruiser move dois hexes, permitidos por seus Fusion Drives.
Luciano não sente a necessidade de reagir e passa. **Leonardo** também passa, e **Fabrício** e **Fernando** também. Como os Cartões de Resumo de todos os jogadores estão agora com o lado escuro para cima, a fase de ação termina imediatamente e a fase de combate começa. Há uma batalha a ser resolvida entre Fabrício e Fernando. (*Veja o exemplo de combate nas páginas 22–23*).

FASE DE COMBATE

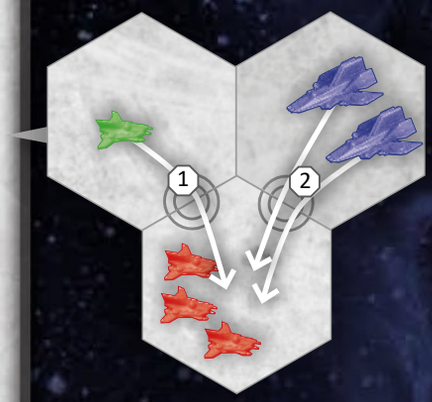
Na Fase de Combate, as batalhas são resolvidas. Uma batalha ocorrerá se um hex estiver ocupado por mais de uma parte (uma parte sendo um jogador, os Antigos ou o SDCG). Se houver uma batalha em mais de um hex, **as batalhas são resolvidas em ordem numérica decrescente** dos hexes (impressos em um canto de cada hex). O centro hexagonal tem o menor número e, portanto, será sempre resolvido por último.

Se um hex possuir mais de duas partes, as batalhas serão resolvidas primeiro entre as Naves dos jogadores com um único jogador sobrevivente, em seguida, envolvendo os Anciões ou o SDCG na batalha.

Se o hex contiver mais de dois jogadores, batalhas entre jogadores são resolvidas em dois jogadores de cada vez, **na ordem inversa da entrada** no hex.

Portanto, **os dois jogadores que entraram no hex por último lutarão entre si primeiro** e o jogador sobrevivente lutará contra o jogador que entrou antes dos dois. O sobrevivente dessa batalha lutará contra o próximo jogador na ordem inversa de entrada e assim por diante. O último sobrevivente vai lutar contra os antigos, se houver.

No exemplo à direita, o jogador **Vermelho** já está no hex. O **Verde** move-se primeiro para lá e depois para o **Azul**. **Verde** e **Azul** lutarão primeiro, e **Vermelho** lutará contra o sobrevivente.



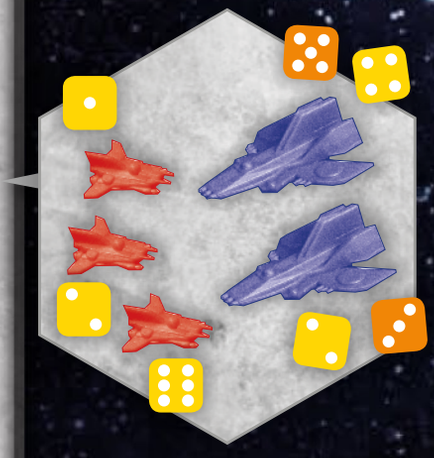
Se o hex já tiver um Disco de Influência e for assim controlado por um jogador, esse jogador é sempre considerado o defensor e lutará por último, independentemente da ordem de entrada, mesmo que suas Naves realmente tenham se mudado para lá por último.

CONCEITO PRINCIPAL Cada tipo de Nave (Interceptor, Cruiser...) de cada jogador é ativado em ordem de Iniciativa. O tipo de Nave com a maior iniciativa é o primeiro. Todos os empates da Iniciativa são resolvidos a favor do defensor. O defensor é sempre o jogador que possui um Disco de Influência no hex. No caso de um hex sem disco, ou um hex com mais de dois jogadores, o defensor é o jogador que se moveu para lá primeiro.



No exemplo à direita, a Iniciativa do Interceptor Vermelho é 6: 2 para a Iniciativa padrão da Nave, +2 para o Computador e +2 para o Drive. A Iniciativa do Dreadnought Azul é 3: 0 para a Iniciativa padrão da Nave +1 +1 +1 para os três Drives.

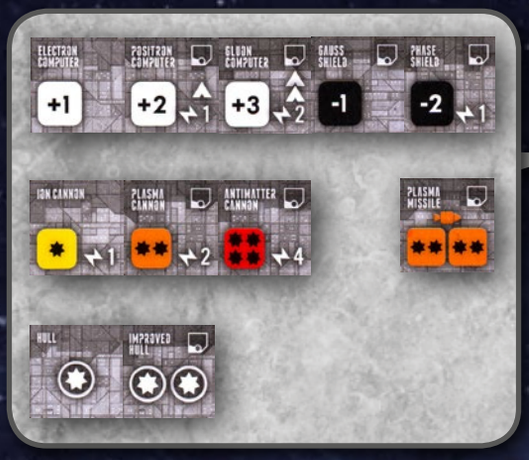
Você simultaneamente **rola os dados para todas as suas naves de um tipo**. Qual dado é rolado é determinado por um número de naves e pelas armas que eles carregam: para cada símbolo de dado no diagrama da nave, você está habilitado a jogar um dado da cor correspondente. Os dados de cores diferentes permitem que você role todas as armas de sua nave simultaneamente. Depois de rolar, você escolhe para qual nave inimiga você vai definir qual dado *(veja exemplo de combate nas págs. 22-23)*. Vários dados podem ser definidos para a mesma nave.
No exemplo a direita (usando os diagramas das naves acima), o jogador **Vermelho** poderia jogar 3 dados amarelos, um para cada Ion Cannon em seus Interceptors. O **Azul** poderia rolar dois dados amarelos e dois dados laranjas.





ACERTANDO uma rolagem de 6 é sempre um acerto e uma rolagem de 1 é sempre um erro, independente de qualquer bônus que a nave possa ter. Para outros resultados no dado, some o valor dos Computadortes (Computers) no número rolado no dado e subtraia o valor dos escudos do alvo. **Se você terminar com um valor igual ou maior a 6, o dado é um acerto.**





DANO Diferentes armas fazem diferentes quantidades de dano. Ion Cannon (dados amarelos) causa 1 de dano, Plasma Cannon e Plasma Missile (dado laranja) 2 de dano e Antimatter Cannon (dado vermelho) 4 de dano. A quantidade de dano que uma arma causa é apresentado por símbolos de estrela da peça da arma.

Por definição, **um ponto de dano irá destruir uma Nave**. Cada Símbolo de Casco (Hull) nas Partes da Nave irá absorver um ponto de dano. Assim, se a nave possuir duas peças de Improved Hull, ela será destruída por cinco pontos de dano. O dano de **um** dado (ex: Plasma ou Antimatter Cannons) não pode ser divididos em mais de um alvo.

Se a nave recebe dano mas não é destruída, marque o dano colocando os Cubos de Dano próximo da Nave.



NAVES DOS ANTIGOS Cada Nave dos Antigos tem:

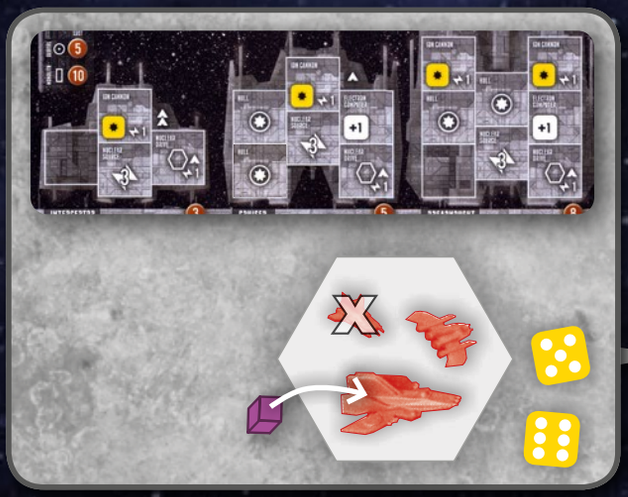
2 x Ion Cannon
Electron Computer
Hull (Casco)
Iniciativa 2



SISTEMA DE DEFESA DO CENTRO GALACTICO O SDCG tem:

4 x Ion Cannon
Electron Computer
7x Hull (Casco)
Iniciativa 0





LUTANDO CONTRA OS ANCIÕES E O SDCG Um dos outros jogadores rola os dados pelos Anciões ou pelo SDCG. Se possível, os dados devem ser distribuídos para que suas naves sejam destruídas, as maiores primeiro. Se nenhuma nave puder ser destruída, os dados devem ser distribuídos para causar o máximo de dano possível, primeiro nas naves maiores.

No exemplo a esquerda, os Antigos rolaram 5 e 6, o que significa dois acertos. O Interceptor é o único que pode ser destruído, então um dos dados é designado para isso. O outro dado é designado para a maior nave possível, nesse caso o Dreadnought.

DECORRER DA BATALHA

Cada batalha começa com as naves disparando seus Missiles (se houver) uma vez e continua com repetidas rodadas de Engajamento até apenas um dos lados permaneça no hex.

MISSILES Todos os tipos de naves equipadas com Missiles disparam seus Missiles na ordem de Iniciativa. Você rola dois dados laranjas para cada Parte de Nave de Plasma Missile você tiver.



RODADA DE ENGAJAMENTO Cada tipo de Nave de cada jogador é ativada na ordem de Iniciativa. Cada um dos seus tipos de Nave pode decidir no seu turno se vão **atacar** ou **recuar**.

A Rodada de Engajamento é repetida até que um dos lados tenha sido completamente removido do hex.

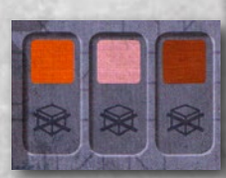
RECUAR Quando você decide recuar suas Naves, mova elas para a borda do hex vizinho para mostrar que você está recuando. O hex para onde você está recuando **deve conter seu Disco de Influência e não deve conter Naves inimigas**. A regra normal para movimento através de Wormhole deve ser obedecida (veja o exemplo à esquerda). Se você tiver a tecnologia de Wormhole Generator, você pode recuar através da bordas de hexes que possuem Wormhole em apenas um dos lados.
Quando as Naves estão na beira de um hex, elas estão em retirada e **ainda podem ser alvo de ataques**. Na próxima vez que for o turno das Naves em retirada, todas elas devem se mover para o hex vizinho. Agora elas estão em uma retirada completa e não podem mais ser alvo de disparos.

IMPASSE Se uma batalha terminar numa situação onde não é possível para nenhum dos jogadores destruir o outro (isso só pode ocorrer quando nenhuma das Naves estiverem armadas com Cannos), o atacante pode recuar (seguindo as regras acima). Caso contrário, sua nave é destruída.

ATACANDO POPULAÇÕES Depois que todas as batalhas tiverem sido resolvidas, as Naves restantes podem atacar a população no hex. Cada nave pode atacar uma vez com todos os seus Cannons (Missiles não podem ser usados), usando as regras normais para ataques. Considere que as Populações não possuem nenhum escudo. **Cada ponto de dano destrói um Cubo de População a sua escolha**. Se você possui a tecnologia de Neutron Bombs, você pode destruir todos os Cubos de População sem rolar dado algum.

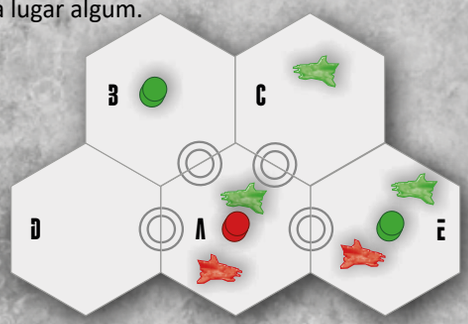


Cubos destruídos vão para o Cemitério do jogador derrotado da cor correspondente. Os cubos são retornados para a sua respectiva Trilha de População durante a Fase de Limpeza *(veja pág 24)*. Se o cubo destruído vier de um quadrado cinza (coringa), o dono pode escolher para qual Cemitério ele vai. Da mesma forma, se ele vier de um Orbital, você pode retorna-lo tanto para a trilha de Dinheiro quanto para a de Ciência. Destruir Cubos de População não confere Peças de Reputação *(veja a próxima página)*.



ORBITAIS E MONÓLITOS Orbitais e Monólitos não podem ser atacados, nem eles são removidos do hex. A População dos Orbitais devem ser destruídas da mesma maneira que os outros Cubos de População.

EXEMPLO DE RECUO O Interceptor **Verde** decide recuar do hex A. Ele pode recuar para ao hex B (onde ele possui apenas um disco) mas não para C (onde le possui apenas uma Nave), D (Vazio) ou E (contem uma nave inimiga). O **Vermelho** não pode se retirar para lugar algum.



EXEMPLO DE ATAQUE A POPULAÇÃO O Interceptor Vermelho ataca a população Azul uma vez com seu Ion Cannon, rolando três dados amarelos. Dois dados acertam (6 é sempre um acerto, e 3+3=6), mas o terceiro dado erra. Vermelho remove dois cubos do Azul, mas já que um cubo azul permanece no hex , da mesma forma permanece o Disco de Influência.









PEÇAS DE REPUTAÇÃO Após todas as batalhas em algum hex tiverem sido resolvidas, cada jogador envolvido saca Peças de Reputação da sacola conforme o que segue:



- 1 Peça por tomarem parte em uma ou mais batalhas
- 1 Peça para cada Nave dos Antigos, Interceptor e Starbase inimigos drestruidos
- 2 Peças para cada Cruiser inimigo destruído
- 3 Peças para cada Dreadnought inimigo destruído
- 3 Peças por destruir o Sistema de Defesa do Centro Galáctico

Você não pode sacar mais de 5 peças. Escolha uma das peças e coloque de face para baixo na sua Trilha de Reputação. Ponha o restante das peças de volta na sacola. Se a trilha esta cheia, você pode retornar qualquer uma das Peças de Reputação (incluindo aquele que você a recém sacou ou uma que esteja na sua trilha) de volta a sacola. As peças são sacada pela ordem em que os jogadores entraram no hex, assim o jogador que primeiro entrou no hex irá sacar todas as suas peças primeiro.

PENALIDADE POR RECUAR Se todas as suas naves remanescentes recuaram do hex, você não pega nenhuma Peça de Reputação por tomar parte na batalha, mas ainda pega peças por destruir Naves.

INFLUENCIANDO HEXES Ao final da Fase de Combate, se você tiver pelo menos uma Nave num hex que tenha nenhuma população, remova o Disco do controlador anterior (retornando ele para a Trilha de Influência dele). Após isso, você pode colocar seu próprio Disco lá. Também, se ao final da faze de combate sua Nave está em um hex sem um Disco de Influência, você pode por seu disco lá.

REPARANDO DANOS Ao final da Fase de Combate, todos os Cubos de Dano são removidos das Naves.

ELIMINAÇÃO DE JOGADOR No improvável evento de você perder todos os seus Discos de Influência e Naves do tabuleiro de jogo, você não pode mais colocar Discos em Hexes. Você pode continuar produzindo Recursos a cada turno (note que você terá alguma produção mesmo que não possua nenhum Cubo de População no tabuleiro) e tomar ações de Pesquisa, o que ainda pode garantir uns poucos Pontos de Vitória. É pouco provável que seus pontos serão altos, já que apenas os Hexes sozinhos frequentemente concedem mais de 10 Pontos de Vitória. Você pode também desistir do jogo, contar seus pontos e retornar suas peças para a caixa do jogo.

EXEMPLO DE COMBATE

Fabrício e **Fernando** estão engajados numa batalha. **Fabrício** é o defensor.



O combate começa com os **PLASMA MISSILES**.

Fabrício irá rolar dois dados laranjas para cada Plasma Missiles nos seus Interceptors, atacando com uma rolagem de 6 dados.

Fernando irá rolar dois dados laranjas para cada Plasma Missiles nos seus Interceptors, atacando com 6 dados, e dois dados para cada Plasma Missiles nos seus Cruisers, atacando com 6 dados.

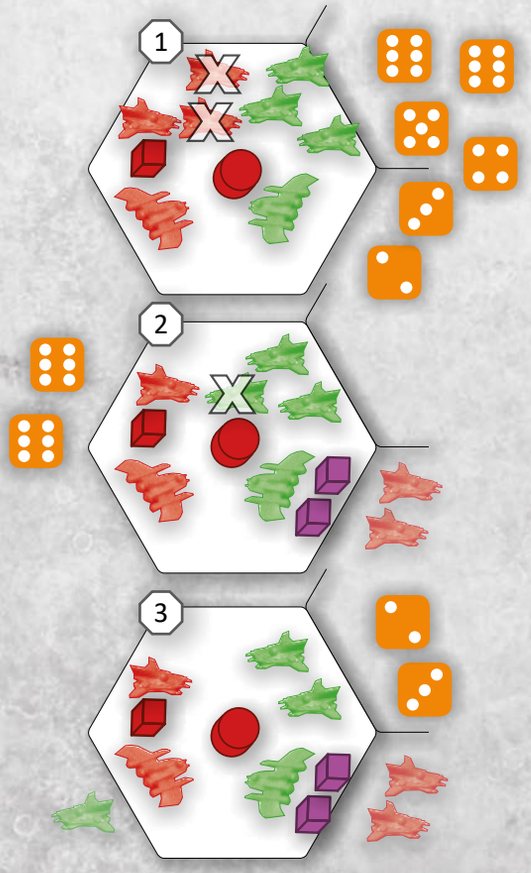


A ordem de Iniciativa é:
- Os Interceptors de **Fernando**
  Iniciativa 4 (Padrão da Nave 2 + Fusion Drive 2 = 4)
- Os Interceptors de **Fabrício**
  Iniciativa 3 (Padrão da Nave 2 + Nuclear Drive 1 = 3)
- O Cruiser de **Fernando**
  Iniciativa 3 (Padrão da Nave 1 + Fusion Drive 2 = 3)



[1]: **Fernando** rola 6,6,5,4,3 e 2 para os Plasma Missiles em seus Interceptors. Ele decide designar os 6s para os dois Interceptors de **Fabrício**. O resto da rolagem são erros. Os dois Interceptprs de **Fabrício** recebem dois de dano dos Plasma Missiles e são destruídos. **Fernando** Pega as duas Naves e as coloca próximas de seu Tabuleiro de Jogo.

[2] **Fabrício** rola 6 e 6 para os Plasma Missiles do seu Interceptor restante. Ele designa um 6 para um dos Interceptors e um para o Cruiser. O Interceptor de **Fernando** recebe dois de dano e é destruído. **Fabrício** pega a Nave e a coloca próxima de seu Tabuleiro de Jogo. O Cruiser de **Fernando** recebe dois pontos de dano, o que não é suficiente para destruí-lo. **Fernando** coloca dois marcadores de dano próximo ao seu Cruiser.



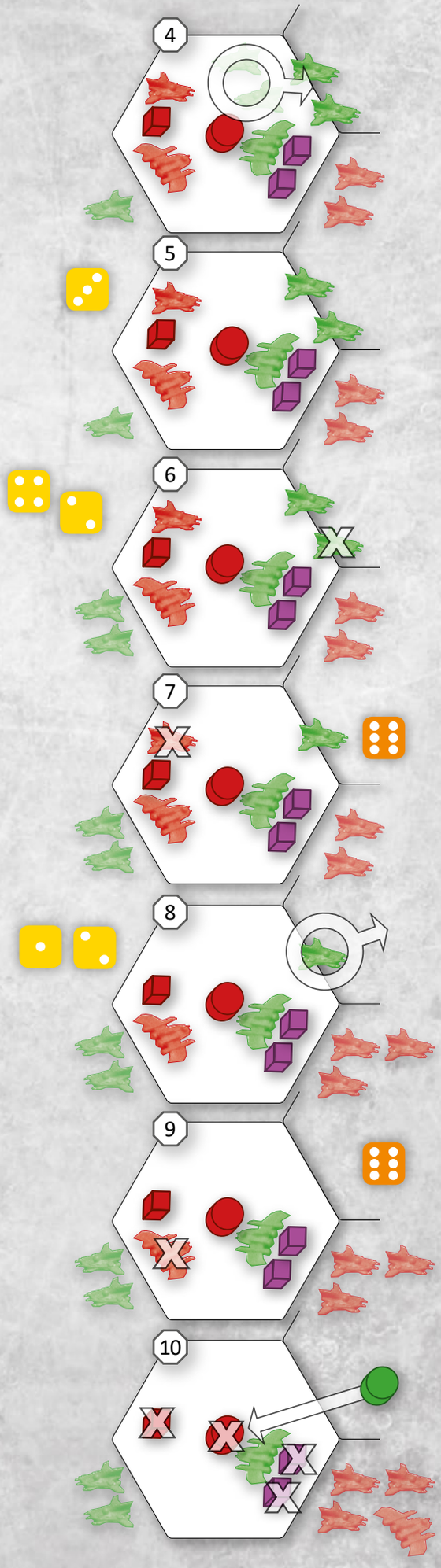
[3]: **Fernando** então rola 3 e 2 para os Plasma Missiles no seu Cruiser, o que resulta em erros.

A batalha prossegue com as **RODADAS DE ENGAJAMENTO**.

Fabrício agora tem um Interceptor e um Cruiser restantes. **Fernando** tem dois Interceptors e um Cruiser.

No combate, o Interceptor de **Fabrício** ataca com um dado amareloque atinge qualquer um dos tipos de Nave de **Fernando** com um 6. O Cruiser de **Fabrício** ataca com dois dados amarelos, acertando o Interceptor de **Fernando** (que não possui shields/escudos) com uma rolagem de 4 ou mais, e o Cruiser de **Fernando** com uma rolagem de 5 ou mais (o Gauss Shield subtrai 1 de cada dado designado para ele).

Fernando irá rolar um dado amarelo para o Ion Cannon em cada Interceptor, acertando qualquer uma das Naves de **Fabrício** com uma rolagem de 6, e um dado laranja para o Plasma Cannons de seu Cruiser, acertando qualquer nave com uma rolagem de 6.



A ordem de Iniciativa é:

- Os Interceptors de **Fernando**
  Iniciativa 4 (Padrão da Nave 2 + Fusion Drive 2 = 4)
- Os Interceptors de **Fabrício**
  Iniciativa 3 (Padrão da Nave 2 + Nuclear Drive 1 = 3)
- O Cruiser de **Fabrício**
  Iniciativa 3 (Padrão da Nave 1 + Fusion Drive 2 = 3)
- O Cruiser de **Fernando**
  Iniciativa 3 (Padrão da Nave 1 + Fusion Drive 2 = 3)

[4]: **Fernando** decide recuar os Interceptors, movendo eles para o espaço entre o hex corrente e aquele para o qual deseja recuar.

[5]: **Fabrício** ataca com seu Interceptor e rola pelo Ion Cannon: 3, um erro.

[6]: **Fabrício** ataca com seu Cruiser e rola pelo Ion Cannon: 4 e 2, ele designa o 4 para um dos Interceptors em retirada, destruindo-o. Ele coloca a Nave destruída próxima de seu Tabuleiro de Jogo. A rolagem do 2 é um erro.

[7]: **Fernando** ataca com seu Cruiser e rola para seu Plasma Cannon: 6, que ele designa para o Interceptor restante. Ele é destruído e **Fernando** coloca ela próxima a seu tabuleiro.

O primeira rodada de Engajamento termina e a próxima começa.

[8]: O Interceptor restante de **Fernando** recua, movendo-se para o hex próximo. **Fabrício** ataca com seu Cruiser e rola pelos Ion Cannons: 1 e 2, erros.

[9]: **Fernando** ataca com seu Crusador e rola um 6. Ele designa para o Cruiser, que recebe dois pontos de dano e é destruído. **Fernando** coloca a Nave destruída próxima do seu Tabuleiro de Jogo.

[10]: A batalha termina, com a destruição da última Nave de **Fabrício**. Como não há mais Naves inimigas no hex, **Fernando** pode agora atacar os Cubos de População de **Fabrício**. Ele rola 6 para o Ion Cannon de seu Cruiser, destruindo o Cubo de População de Dinheiro de **Fabrício**. O cubo vai para o Cemitério de **Fabrício**. Como esse era o último cubo de **Fabrício** no hex, ele também remove seu Disco de Influência, retornando ele para sua Trilha de Influência. **Fernando** pode agora colocar seu próprio Disco de Influência no hex e ele o faz. Ele também remove os cubos de dano de seu Cruiser.

Os jogadores retornam as Naves destruídas um para o outro e sacam as Peças de Reputação. **Fabrício** saca um total de 3 peças: uma peça pela batalha, e duas pelos dois Interceptors destruídos. Ele olha para eles e mantem o mais alto, devolvendo os outros para a sacola. **Fernando** saca cinco peças: uma pela batalha, duas pelos dois Interceptors destruídos, e duas pelo Cruiser destruído. Note que ele saca apenas 5 peças, mesmo que tenha destruído três Interceptors, porque o máximo de peças que podem ser sacadas é cinco. Ele olha para as peças e mantém a mais alta, devolvendo o restante para a sacola.

Todas as batalhas foram resolvidas, a Fase de Combate também termina e a **Fase de Manutenção** começa.

FASE DE MANUTENÇÃO



NAVES DE COLONIZAÇÃO Primeiro, você pode ativar uma ou mais de suas Naves de Colonização restantes *(ver Naves de Colonização na pánina 8)* e mover Cubos de População para os hexes. **Ao contrário da Fase de Ação, você NÃO pode mover cubos para hexes que possuam Naves inimigas**.

MANUTANÇÃO DA CIVILIZAÇÃO Recolhe sua renda e pague os custos de Manutenção de sua Civilização. Isso é feito comparando seu valor positivo de Dinheiro (o maior número exposto na sua Trilha de População de Dinheiro) com seu Custo de Influência para aquele turno (o maior valor exposto na sua Trilha de Influência). Então ajuste esse valor no Marcador de Dinheiro Armazenado na sua Trilha de Armazenagem (aumentando qualquer ecesso de Renda ou diminuindo qualquer déficit).



FALÊNCIA? O Marcador de Armazenamento de Dinheiro não pode mover abaixo do zero; se isso for acontecer, você precisa comercializar outro Recurso (Ciência ou Materiais) por dinheiro, ou **desistir do controle** de algum se seus setores removendo o Disco de Influência do hex e retornando ele para a Trilha de Influência até que o Custo de Influência seja pequeno o bastante. Todos os Cubos de População são removidos para as respectivas Trilhas de População no Tabuleiro do Jogador. Cubos vindos de quadrados cinza (coringa) podem ir para qualquer trilha, e cubos vindos de Orbitais podem ir tanto para a trilha de Ciência quanto para a de Dinheiro. Note que se você tiver retornado cubos de Dinheiro do hex, eles retornam para a Trilha de População de Dinheiro, o que irá também reduzir sua renda.

Na remota possibilidade de você não ter Discos de Influência suficientes para remover, sua civilização entrou em colapso e seu jogo acaba aqui. Conte seus pontos e retorne suas peças para a caixa do jogo.

No exemplo a direita, a Renda do jogador **Azul** é 4 e sua Manutenção é -5. Como a soma de 4-5 = -1, ele precisa pagar 1 Dinheiro do seu Armazenamento. Se ele não possuir Dinheiro no seu Armazenamento, ele precisa ou comercializar outros recursos em Dinheiro ou devolver Discos de Influência dos seus hexes para a Trilha de Influência. Devolver um disco iria trazer o custo de Manutenção para -3, o que levaria a uma soma de 4-3 = 1. Ele iria então adicionar 1 ao Dinheiro de seu Armazenamento.

COMÉRCIO A qualquer momento, você pode converter 2 → 1 unidades de um Recurso (Dinheiro, Ciência ou Materiais) em 1 unidade de qualquer outro.

Note que somente os Terranos tem uma taxa de comercio de 2:1. A taxa varia de uma espécie para outra.



PRODUÇÃO DE CIÊNCIA E MATERIAIS Depois de pagar o custo de Manutenção de sua Civilização, recolha a Produção de Ciência e Materiais e mova os respectivos Marcadores de Armazenagem na trilha de Armazenamento de acordo. No exemplo a direita, **Azul** iria recolher 6 de Ciência e 3 de Materiais.

FAZE DE LIMPEZA

Saque novas Peças de Tecnologia (de acordo com o número de jogadores) da sacola e coloque-as nos respectivos lugares no Tabuleiro de Suprimentos.

Cada jogador move todos os seus Discos de Influência da Trilha de Ações de volta para a Trilha de Influência e todos os cubos (se houver) do Cemitério para a respectiva Trilha de População. Se a Trilha estiver cheia, o cubo deve ser movido para outra trilha.

Então cada jogador vira suas naves de colonização com a face para cima e o Cartão de Resumo com o lado das Ações (Actions) para cima. Mova o Marcador de Rodada um passo para frente. Uma nova rodada começa com a Fase de Ação.

NOVAS TECNOLOGIA

+ 2 jogadores: 4
3 jogadores: 6
4 jogadores: 7
5 jogadores: 8
6 jogadores: 9

FIM DO JOGO

O Jogo termina depois da 9ª rodada. O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor.

PONTOS DE VITÓRIA são ganhos de:

- Peças de Reputação (1-4 PV por peça)
- Peças de Embaixador (1 PV por peça)
- Hexes com Disco de Influência (1-4 PV por hex)
- Peças de Descoberta (2 PV por peça que foi guardada com o lado do PV para cima)
- Monólitos nos seus Hex (3 PV por Monólito)
- Progresso nas Trilhas de Tecnologia:

4 Peças de tecnologia na trilha = 1 PV, 5 peças = 2 PV, 6 peças = 3 PV, 7 peças = 5 PV

- Cartão de Traidor (-2 VP!)
- Bônus por Espécies

No caso de um empate, o montante total de Recursos (Dinheiro, Ciência e Materiais) em cada jogador empatado é o critério de desempate.

JOGO PARA DOIS

O jogo com apenas dois jogadores tem uma ligeira diferença estratégica. Os jogadores também deveriam ser avisados que os Descendents e os Planta se beneficiam de suas habilidades para rápida expansão, específicas de suas espécies e, por isso, são mais fortes num jogo de dois jogadores. Não é recomendado que se use essas duas espécies num jogo desse tipo.

Trechos do Arquivo de História, Biblioteca do Centro Galáctico

ERIDANI EMPIRE



Epsilon Eridani, o sistema capital do Império em seu auge, era uma visão inigualável: luas inteiras - alguns registros afirmam que até mesmo planetas - foram moldadas para celebrar o poder e a sabedoria do imperador para sempre. Sua riqueza estava além de qualquer coisa documentada. No entanto, depois de sobreviver através do que eles chamam de Era Silenciosa, o Império foi reduzido a escombros. Os recursos do sistema capital foram esgotados e a maioria de seu poder se desintegrou, mas os herdeiros não perderam a esperança. O novo amanhecer pode surgir nos sistemas não mapeados.

DIFERENÇAS DOS TERRANOS

Sacam duas Peças de Reputação aleatórias no começo do jogo

Com a Ação de Movimento podem mover até duas Naves, ou uma Nave duas vezes

Dois Discos de Influência a Menos (deixando os dois círculos mais a direita vazios)

Trilha de Reputação

Diferentes Diagramas de Naves

Tecnologias Iniciais: Gauss Shield, Fusion Drive, Plasma Cannon

3 → 1 Taxa de Comércio 3:1

Armazenamento Inicial:

26 2 4

222 Número do Setor Inicial

HYDRAN PROGRESS



Nunca satisfeito, nunca completo - o Progresso está sempre se esforçando mais. Os Hydran há muito tempo abraçaram a tecnologia como seu principal interesse, constantemente evoluindo e aumentando sua sociedade e até mesmo com novas invenções. A velocidade de seu progresso tecnológico é incomparável entre os sete. Embora muito difícil de acessar pelo leigo, as universidades e laboratórios de Beta Hydri são muito apreciados pelos cientistas em toda a espécie.

Com a Ação de Pesquisa pode comprar duas Tecnologias

Com a Ação de Movimento podem mover até duas Naves, ou uma Nave duas vezes

Durante a preparação do jogo, também coloque um Cubo de População no quadrado para Ciência Avançada no Sistema Inicial

Trilha de Reputação

Tecnologia Inicial: Laboratórios Avançados

3 → 1 Taxa de Comércio 3:1

Armazenamento Inicial:

2 5 2

224 Número do Setor Inicial

PLANTA



Apesar de serem, de longe, as espécies mais diferentes dos Sete, os Planta tem sido um membro estável do Conselho. Sendo uma espécie de musgo com uma sensibilidade distribuída, as suas intenções são por vezes difíceis de decifrar. Após dominar a maioria dos planetas e luas no sistema Cygnus, eles parecem estar contentes em apenas expandir seu crescimento exuberante em novos sistemas, cooperando totalmente com as outras espécies, que os consideram principalmente como companheiros inofensivos. Os Planta são navegadores fenomenais, o que os torna muito respeitados em embarcações de comércio interespécies.

Com a Ação de Explorar podem explorar dois hex, um após o outro.

Com a Ação de Movimento podem mover até duas Naves, ou uma Nave duas vezes

Quatro Naves de Colonização

Cubos de População são automaticamente destruídos por Naves Inimigas ao final da Fase de Combate

1 / 1 PV extra para cada hex controlado ao final do jogo.

Trilha de Reputação

Diferentes Diagramas de Naves

Tecnologia Inicial: Star Base

3 → 1 Taxa de Comércio 3:1

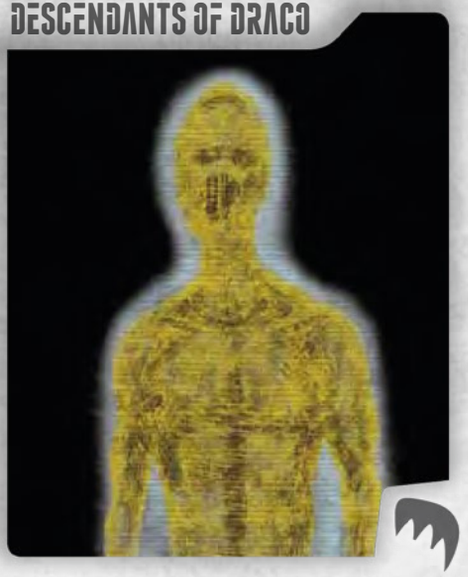
Armazenamento Inicial:

4 4 4

226 Número do Setor Inicial

HABILIDADES DAS ESPÉCIES As habilidades de cada espécie são marcadas no Tabuleiro do Jogador com os símbolos abaixo.

DESCENDANTS OF DRACO



Existem rumores que os Descendents podem estar diretamente relacionados com os antigos. Embora não haja nenhuma prova concreta sobre isso, as estatísticas mostram que a taxa de sobrevivência no contato Descendent-Antigo é significativamente maior para os Descendents do que os outros Sete. Vindo do sistema Draco, os Descendentes são uma espécie um tanto esquiva. Embora eles são um membro totalmente reconhecido do Conselho Galáctico, seus embaixadores ainda causam desconforto entre as outras espécies.

DIFERENÇAS DOS TERRANOS

Podem ter naves em hex com Naves dos Antigos, mas não podem batalhar contra os Antigos; podem colocar Discos de Influência nesses hex; não podem pegar Peças de Descoberta em hex contendo naves dos Antigos.

Com a Ação de Explorar podem virar dois hex e escolher um, ou discartar ambos

Com a Ação de Movimento podem mover até duas Naves, ou uma Nave duas vezes

1 / 1 PV pos Nave dos Antigos deixada nos hexes ao final do jogo

Trilha de Reputação

3 → 1 Taxa de Comércio 3:1

Armazenamento Inicial:

2 4 3

228 Número do Setor Inicial

MECHANEMA



Após um processo longo e difícil, os Mechanema só recentemente foram aceitos como membros plenos do Conselho. Embora tenham sido provados sencientes em todos os aspectos legais definidos pelos outros Sete, e o sistema Auriga tenha sido atribuído como sua soberania pelo Conselho, ainda existem disputas ocasionais sobre o assunto. O nascimento da espécie data dos primórdios do Centro Galáctico, quando as inteligências artificiais de várias espécies puderam se integrar. Os Mechanema são bastante respeitados por seus avanços tecnológicos - na verdade, os tipos básicos de Naves agora comumente usados entre as raças de viagem espacial foram originalmente projetados por eles.

Com a Ação de Aprimoramento, podem pegar até 3 Peças de Partes de Nave do Tabuleiro de Suprimentos

Com a Ação de Construção, podem construir até 3 naves ou Estruturas

Com a Ação de Movimento podem mover até duas Naves, ou uma Nave duas vezes

Custos de Construção Mais Baratos

Trilha de Reputação

Tecnologia Inicial: Positron Computer

3 → 1 Taxa de Comércio 3:1

Armazenamento Inicial:

3 3 3

230 Número do Setor Inicial

ORION HEGEMONY



A Hegemonia originalmente vem do sistema Orion, mas suas frotas são conhecidas por terem patrulhado ativamente o volume geral desde os primórdios. A tragédia que caiu sobre o Dreadnought da Federação Terrana "Juri Gagarin" e sua frota de acompanhamento pode muito bem ter sido devido a um grave mal-entendido na comunicação interespécies - plausível o suficiente em um primeiro contato mútuo. A longa guerra que se seguiu e seu poder militar aparentemente esmagador deu à Hegemonia seu nome comumente usado. Depois que a paz foi estabelecida e a colaboração interespécies deu seus primeiros passos com a criação do Centro Galáctico original, a Hegemonia foi agora reconhecida como uma espécie benevolente, e seu passado como uma máquina de guerra impiedosamente eficiente foi reduzido a uma nota histórica.

Começam com um Cruiser ao invés de um Interceptor.

Com a Ação de Movimento podem mover até duas Naves, ou uma Nave duas vezes

Trilha de Reputação

Diferentes Diagramas de Naves

Tecnologia Inicial: Neutron Bombs, Gauss Shield

4 → 1 Taxa de Comércio 4:1

Armazenamento Inicial:

3 3 5

232 Número do Setor Inicial

FACÇÕES TERRANAS

Embora a espécie ainda seja conhecida como os Terranos, suas diferentes facções há muito deixaram seu sistema doméstico e agora chamam seus novos sistemas distantes de lar. Depois que a tecnologia do wormhole drive foi descoberta, as seis principais facções começaram a colonizar os sistemas próximos, deixando para trás o planeta natal arruinado e morrendo. Os Terranos provaram ser uma espécie surpreendentemente adaptável e versátil. Após sobreviverem ao quase desastroso Primeiro Contato e à subsequente guerra com a espécie que chamaram de Hegemonia, eles se desenvolveram bastante e agora são mais ou menos unanimemente considerados como um membro confiável do Conselho Galáctico. A principal desvantagem da sociedade Terrana e, provavelmente, a razão que os proíbe de ascender à verdadeira grandeza, é a sua necessidade inerente de disputar e formar mini facções entre si.

TERRAN DIRECTORATE



O Diretório governa o setor Procyon com uma mão forte. Um assento no Círculo Interno é dado apenas ao melhor, cuidadosamente escolhido (e suspeita-se geneticamente programado) para continuar a linha dos Diretores. Embora possa haver lutas de poder nos bastidores, o Diretório está determinado a liderar a abastada civilização em direção a um grande futuro.

TERRAN FEDERATION



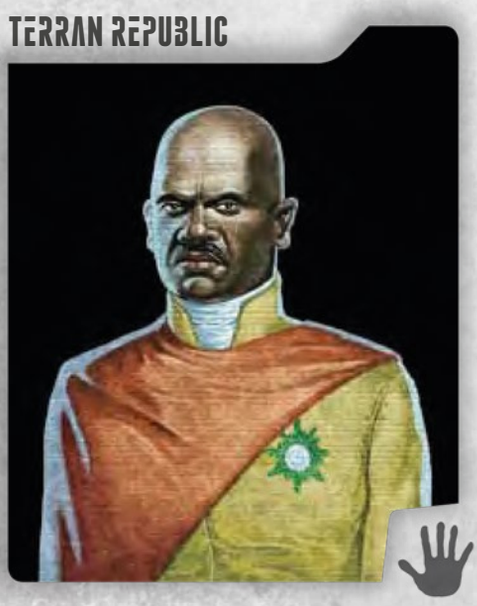
A Federação Terrana consiste em numerosos sistemas de estado com ideais e histórias relativamente semelhantes. O sistema Altair é considerado o mais importante deles, e abriga o Parlamento Federal. Os sistemas estaduais desfrutam de muita liberdade em seu governo, mas, em tempos de necessidade, trabalham de maneira eficiente juntos para proteger a Federação.

TERRAN UNION



Após a longa diáspora, a União Terrana estabeleceu-se no sistema Eta Cassiopeiae. Apesar das lutas internas ocasionais, a União manteve-se firme durante os tempos difíceis, muitas vezes através de fortes esforços diplomáticos e permanecendo cuidadosamente neutra. Isso pode mudar em breve, no entanto, já que o sistema doméstico não será capaz de prover toda a civilização.

TERRAN REPUBLIC



Depois de estabelecer sua casa no sistema Sirius e fazer sua parte na guerra da Hegemonia, o povo da República Terrana construiu uma sociedade democraticamente governada, desfrutando de uma vida relativamente estável e próspera.

TERRAN CONGLOMERATE



Ao contrário das outras facções Terranas, o Conglomerado era originalmente totalmente apoiado por corporações ansiosas por investir nas colônias do espaço profundo. Isso ainda é refletido na sociedade desde o Conselho, o mais alto órgão governamental do Conglomerado, até os detalhes mais mundanos da vida no sistema Tau Ceti. O Conglomerado é uma potência financeira e um dos principais participantes dos negócios no Centro Galáctico.

TERRAN ALLIANCE



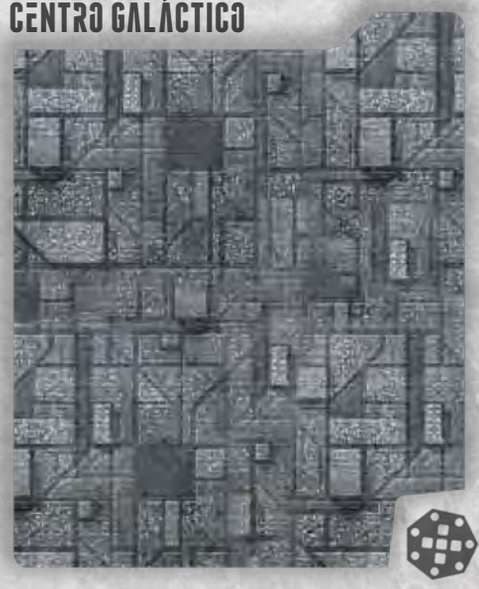
A Aliança foi uma força importante na Guerra Terrano-Hegemonia, depois que a facção já dissolvida se uniu contra o inimigo comum. Após a decisiva vitória na Batalha de Delta Pavonis (33.142) e expulsando a frota da Hegemonia do setor, a Aliança fez do Delta Pavonis seu sistema de origem. Eles percorreram um longo caminho desde então, mas os antigos tratados ainda estão em vigor e a Aliança é forte.

ANTIGOS



Não há documentos confiáveis sobre o isolamento dos antigos. A maioria das teorias baseia-se nas relíquias encontradas nos sistemas que se acredita terem sido colonizados por eles. Algumas das descobertas possuem qualidades anteriormente desconhecidas na Biblioteca Galáctica, mas não há uma teoria sólida sobre quem ou o que os Antigos eram, nem onde eles desapareceram. Curiosamente, contos folclóricos de várias espécies diferentes aludem a um semelhante, antigo mal. Mensagens recentes de vários setores relatam vários contatos com algo descrito como "Naves diferentes de qualquer projeto conhecido, com uma sensação inquietante de Algo pairando fora de seu campo de visão" (Interceptor "Desordem de Delirium", sistema Lambda Serpentis, 43.393)

CENTRO GALÁCTICO



Estabelecido no final da Guerra Terrano-Hegemonia (30.027–33.364), o desajeitadamente nomeado Centro Galáctico se tornou o centro de contato de espécies conhecidas exploradora do espaço. Evoluído em torno das Naves diplomáticos que negociavam a paz (o Interceptor Terrano "Abrigo da Tempestade" e o Dreadnought "Ajuste de Ponto de Vista" da Hegemonia), o conglomerado de Naves e Habitats é agora o lar de bilhões de entidades, abrigando o Conselho Galáctico e a Biblioteca do Centro Galáctico. O Conselho tem representantes das principais espécies conhecidas coloquialmente como os Sete. Enquanto o Centro Galáctico reconhece todas as espécies menos espaciais como iguais, apenas os Sete têm uma posição formal no Conselho. As espécies menores ocasionalmente desempenham seu papel nas lutas de poder do Conselho.

Mesmo em tempos de paz incipiente, quando alianças quebram e apressados tratados diplomáticos são feitos, o Centro Galáctico é considerado uma zona desmilitarizada e protegida por fortes defesas.

P: Onde eu consigo mais Recursos?
R: Coloque Discos de Influência em hexes de setores e use Naves de Colonização para mover Cubos de População para os Quadrados de População. Pesquise as Advanded Technologies para estar habilitado a usar os Quadrados de População Avançados. Construa Orbitais para ter mais Quadrados de População. Recolha Peças de Descoberta.

P: Para que precisamos de Dinheiro?
R: Você precisa de Dinheiro para pagar pela Manutenção de sua civilização. Quanto mais ações você fizer e mais setores controlar, mais você precisa pagar por rodada.

P: Isso é tudo?
R: Sim. Bem, você também pode trocar dinheiro por outros Recursos e vice-versa.

P: Eu não tenho Discos de Influência suficientes para fazer tudo que eu quero. E agora?
R: Você pode usar a Ação de Influência para retornar até dois discos dos hex de setores para sua Trilha de Influência. Você também pode pesquisar as Tecnologias *Advanced Robots* e *Quantum Grid*, que conferem mais discos. Finalmente, você pode deliberadamente Falir sua civilização, usando mais discos do que você pode pagar na Fase de Manutenção, e com isso ser requerido a retornar algum de seus discos dos setores para sua Trilha de Influência.

P: As melhores Tecnologias são terrivelmente caras. Como eu poderei pagar por elas?
R: Ter Tecnologias da mesma categoria aumenta o desconto que você ganha quando compra mais. Se você comprar as Tecnologias numa ordem crescente de preços, você conseguira a melhor otimização de descontos possível.

P: Qual é o befefício de ser o Primeiro Jogador?
R: Você será o primeiro a escolher as novas Tecnologias e a explorar as áreas vazias. Você frequentemente será o primeiro jogador em um hex disputado, dando a você a vantagem em empates de iniciativa.

P: O que acontece quando eu não consigo retornar um Cubo de População porque a trilha esta cheia? Isso pode ocorrer quando eu retorno cubos de quadrados cinza para trilhas diferentes de onde eles vieram.
R: A Trilha pode ser completamente preenchida, até que nenhum número esteja visível. Isso significa que você não tem nenhuma produção daquele Recurso. Se a trilha está cheia e você precisa ainda retornar cubos para ela, os cubos são retornados para qualquer outra trilha.

P: O que acontece se o Disco de Influência extra adquirido através das Tecnologias *Advanded Robots* e *Quantum Grid* não cabem na Trilha de Influência?
R: Empilhe os discos extras em cima do disco mais a direita da sua Trilha de Influência. Você pode usar esses discos extras normalmente.

P: Usando a Ação de Influência, Eu posso mover um Disco de Influência de um hex para seu vizinho através de uma conexão de *Wormhole*. Eu posso mover o Disco que criou essa conexão em primeiro lugar?
R: Não. Se você mover o Disco não haverá mais conexão.

P: Durante a Fase de Manutenção, quando eu posso remover discos dos meus hexes?
R: Apenas quando você não tiver Dinheiro suficiente (produzidos nessa Manutenção, mais seu Armazenamento) para pagar pela Manutenção. Então você pode remover Discos até a Manutenção custar baixo o suficiente. Note que se você remover um disco de um hex, os cubos de População são imediatamente retornados para suas respectivas trilhas, o que também pode reduzir sua produção de Dinheiro.

P: è possível em algum momento remover voluntariamente cubos de População de um hex, sem abrir mão inteiramente do controle do hex?
R: Não. Isso pode ser feito com uma Ação de Influência, entretanto, primeiramente você deve remover o disco só então remover os cubos e ai devolver o disco para o hex.

P: Minhas preciosas Naves continuam sendo explodidas em pedaços. Como eu posso vencer mais atalhas?
R: Você tem uma vantagem se você for o primeiro a atirar. Compre Drivers e Computadores melhores para aumentar a iniciativa, e Missiles para atacar antes do engajamento. Compre Shields (Escudos) para deixar os Computadores dos oponentes inúteis. Compre Hull (Casco) para aguentar mais acertos. Recolhe Peças de Descoberta para pegar poderosas Peças únicas de Naves.

P: Os Interceptors não são muito pequenos para serem úteis?
R: Na verdade não. Por exemplo, tente aprimorá-los com uma fonte de energia melhor e eles poderão carregar um belo golpe. Eles frequentemente funcionam melhor quando são especializados de alguma forma.

P: Shields (Escudos) tem algum uso se meus oponentes não possuem Computadores?
R: Não. Mas novamente, se eles não tem Computadores, eles provavelmente não vão acertá-lo de qualquer jeito. Use isso a seu favor.

P: Se eu possuir a tecnologia do Gluon Computer, eu posso pegar a Parte de Nave do Positron Computer?
R: Não. Cada Peça de Nave (exceto pelar iniciais, ou seja, Ion Cannon, Nuclear Drive, Nuclear Source, Hulll e Electron Computer) requerem sua própria Tecnologia.

P: Se todas as minhas Naves tentam recuar e todas são destruídas ao fazer isso, eu ainda ganho uma Peça de Reputação por tomar parte na batalha?
R: Não. Suas Naves são consideradas tendo recuado assim que você decide recuá-las.

P: Se uma Nave dos Antigos é destruída num hex controlado pelos Decendents, mas os Decendents ainda controlarem o hex, eles podem pegar a Peça de Descoberta?
R: As Peças de Descoberta só podem ser pegas quando se coloca um Disco de Influência. Assim você deverá primeiro remover o disco (e qualquer Cubo de População no hex) e depois coloca-lo novamente (com uma Ação de Influência).

P: Eu tenho que usar a habilidade dos Descendents ou Planta? Se não, quando eu posso escolher usar ou não?
R: Você não tem que sacar dois hexes com os Descendents, ou Explorar duas vezes com Planta. Você pode decidir após ver o primeiro hex.

TECNOLOGIAS MILITARES



Neutron Bombs Você pode destruir todos os Cubos de População em um hex sem rolar dados.



Starbase Você pode construir Starbases.





Plasma Cannon Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **PLASMA CANNON**.





Phase Shield Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **PHASE SHIELD**.





Advanced Mining Você pode colocar Cubos de População nos quadrados avançados de Materiais com suas Naves de Colonização.





Tachyon Source Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **TACHYON SOURCE**.



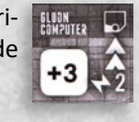


Plasma Missile Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **PLASMA MISSILE**.





Gluon Computer Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **GLUON COMPUTER**.



TECNOLOGIAS DE REDE



Gauss Shield Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **GAUSS SHIELD**.





Improved Hull Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **IMPROVED HULL**.





Fusion Source Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **FUSIN SOURCE**.





Positron Computer Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **POSITRON COMPUTER**.





Advanced Economy Você pode colocar Cubos de População nos quadrados avançados de Dinheiro com suas Naves de Colonização.



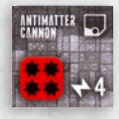


Tachyon Drive Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **TACHYON DRIVE**.





Antimatter Cannon Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **ANTIMATTER CANNON**.





Quantum Grid Você recebe dois Discos de Influência adicionais, colocados imediatamente na sua Trilha de Influência.

NANOTECNOLOGIA



Nanorobots Você pode Construir uma Nave ou Estrutura adicional.



Fusion Drive Você pode Aprimorar suas Naves com as Peças de **FUSION DRIVE**.





Advanced Robots Você recebe um Disco de Influência adicional, colocado imediatamente na sua Trilha de Influência.



Orbital Você pode Construir Orbitais.





Advanced Labs Você pode colocar Cubos de População nos quadrados avançados de Ciência com suas Naves de Colonização.





Monolith Você pode Construir Monólitios.



Artifact Key Você pode pegar 5 Recursos de um tipo por artefato no seus hexes.

Wormhole Generator Você pode Explorar, Influenciar e Mover através de bordas de hex que tenham Wormhole em apenas um lado.

PREPARAÇÃO

Peças de Tecnologia no Tabuleiro de Suprimentos

Jogadores					
Peças	12	14	16	18	20

Pilha de Setores Externos

Jogadores					
Peças	5	10	14	16	18

FASE DE AÇÃO

Começando com o primeiro jogador e indo no sentido horário: faça uma Ação ou Passe

- EXP Explorar – coloque um hex ao lado do hex onde você possua um disco ou Nave, pode descartar
- INF Influência – mova Discos de Influência e vire até duas Naves de Colonização com a face para cima
- RES Pesquisa – pegue uma Tecnologia, pague com Ciência
- UPG Aprimoramento – descarte e pegue Partes de Nave
- BUi Construir – construa Naves ou Estruturas nos hexes onde você possuir um disco, pague com Materiais
- MOV Mover – mova Naves; pode mover a mesma ou diferentes

A qualquer momento durante uma ação, você pode usar as Naves de Colonização

Vire o Cartão de Resumo com o lado escuro para cima quando passar
Após passar, você pode apenas fazer Reações (MOV, BUi ou UPG - ações mais fracas)

FASE DE COMBATE

+3 -1 ≥6

Resolva as batalhas em ordem decrescente de hex
Um valor 6 ou maior é um acerto; uma rolagem de 6 é sempre um acerto, uma rolagem de 1 é sempre um erro
Se um hex possui mais do que dois oponentes, a batalha se resolve na ordem reversa de entrada
Compre Peças de Reputação (max 5) uma vez por hex, mantenha um, coloque-o na sua Trilha de Reputação

- 1 Peça por tomar parte na batalha (não se sua última nave recuou)
- 1 Peça para cada Interceptor opositor, Starbase & Nave dos Antigos distruidos
- 2 Peça para cada Cruiser opositor destruído
- 3 Peça para cada Dreadnought destruído
- 3 Peça por destruir o Sistema de Defesa do Centro Galáctico

FASE DE MANUTENÇÃO

Pague de Manutenção e receba pela Produção

FASE DE LIMPEZA

Retorne os Discos de Influência da Trilha de Ação para a Trilha de Influência

+ Compre novas Peças de Tecnologia da sacola

Jogadores					
Peças	4	6	7	8	9

FIM DO JOGO

Peças de Reputação
1-4 PV por peça

Peças de Embaixador
1 PV por peça

Hexes controlados
1-4 PV por hex

Peças de Descoberta
2PV por peça

Monólitos em hexes controlados
3 PV por Monólito

Progresso nas Trilhas de Tecnologia
4 peças na trilha = 1 PV
5 peças = 2 PV
6 peças = 3 PV
7 peças = 5 PV

Cartão de Traidor
-2 PV

Bônus de Espécies