GALACTIC CRUISE

DOCUMENTAÇÃO OFICIAL
PARA FUNCIONÁRIOS À BORDO

v1.2.5

MANUAL DE TREINAMENTO

SUMÁRIO

Bem-vindos à Galactic Cruise 3

Como usar esse Manual 3

Componentes 4

Instalações 6

Preparação do Jogo Introdutório 8

Preparação do Jogo Padrão 10

Anatomia e Preparação do Tabuleiro de Jogador 12

Estrutura do Turno 14

Avançar Naves 16

Alocar Trabalhador e Ações 18

Lançar uma Nave 28

Marcar uma Reunião 30

Atingir Meta da Companhia 30

Trilha de Progresso e Fim de Partida 31

Pontuação Final — RGA C 32

Clarificações e Exceções 33

Regras para 2 Jogadores 34

Regras Modo Solo 36

Expansão: Avanços 44

Expansão: Acomodações 46

Índice 48



Leia este QR CODE para acessar os recursos online de Galactic Cruise Incluindo o Vídeo de Funcionário a bordo.

BEM-VINDOS À GALACTIC CRUISE!

Olá, e sejam bem-vindos à Galactic Cruise! Oferecemos aos nossos passageiros algo especial: o conforto de um cruzeiro luxuoso e a inovação da viagem espacial.

Como a primeira empresa a oferecer férias espaciais de longa estadia, nós estamos animados em ter você como parte da nossa força de trabalho com supervisor da companhia. Como você já deve saber, nosso fundador e CEO, Travis E. Preston, está se afastando do posto em 3 anos e o Conselho de Diretores está procurando por um substituto.

Como supervisor, você receberá Pontos de Vitória (PV) ao construir naves, satisfazer passageiros, e desenvolver nossa companhia—mas você também precisa garantir que irá impressionar o Conselho de Diretores se você deseja receber o cobiçado título de CEO.

Cada ano, o Conselho irá conduzir uma Reunião Geral Anual (RGA) para avaliar o progresso,

e ao final de 3 anos, o supervisor com mais PVs se tornará o novo CEO da Galactic Cruise e vence a partida.

COMO USAR ESSE MANUAL



Olá, pessoal! Me chamo Zoë, e sou responsável pelo embarque de novos funcionários da Galactic Cruise. Eu espero que você aproveite seu kit de boas-vindas com a carta do Sr. Preston, cartilha de organização, e seu crachá de funcionário.

Para garantir uma experiência de qualidade, eu gostaria de apresentar algumas nuances em como utilizar seu Manual de Treinamento.

De maneira geral, você vai encontrar regras detalhadas no lado esquerdo de cada página, com exemplos no lado direito.

Adicionalmente, alguns quadros coloridos estão espalhados pelo manual, e eu explico eles ao lado em "O que isso significa?".

-Zoë

12 *OBS. Se você ver algum desses ícones, eles dizem em qual página desse manual você pode encontrar mais informações sobre aquele tópico.*



O QUE ISSO SIGNIFICA?

Sempre que você ver esses símbolos, preste a atenção nas regras para a quantidade de jogadores na partida.

CONCEITOS CHAVE

Conceitos Chave foram escritos pelo nosso fundador, Travis E. Preston. Esses quadros detalham fundamentos das suas responsabilidades cotidianas aqui na Galactic Cruise. Leia cada um desses conceitos assim que encontrá-los em seu Manual de Treinamento.

Ex. ***Esse são exemplos que podem ajudar a explicar coisas se você tiver dúvidas a respeito das regras. A leitura desses quadros não é necessária para o aprendizado do jogo.***



Essas observações foram feitas por mim, sua genial residente e expert em funcionários integrados. são lembretes —especialmente para novos supervisores.

Enquanto o coração da Galactic Cruise está na fabricação de naves e na satisfação dos passageiros, nós também temos uma equipe extensa de especialistas em redação publicitária que escreveram textos temáticos fascinantes em todos os nossos trabalhos. Embora eles sejam divertidos de ler, não são necessários para sua posição na companhia.

●●●○

KIT DE BOAS-VINDAS

- **Carta do CEO:** Uma introdução temática ao mundo de Galactic Cruise.
- **Sua Área de Trabalho e Você:** Instruções de como organizar seus componentes na caixa.
- **Crachá com cordão:** Uma melhoria opcional para o marcador de primeiro jogador.

COMPONENTES COMUNS



TABULEIRO PRINCIPAL Qtd 1



TABULEIRO DE MARKETING Qtd 1



CARTA DE AGENDA Qtd 36



PEÇA DE PROGRESSO Qtd 9



CUBO NEUTRO Qtd 3



META DE COMPANHIA Qtd 3



PEÇA DE TECNOLOGIA Qtd 8



ENGRENAGEM NEUTRA Qtd 3



DINHEIRO (1x44,5x20) Qtd 64



ANÚNCIO (1x32, 3x16) Qtd 48



PEÇA DE PROJETO Qtd 48



PEÇA DE EXPERT Qtd 6



MARCADOR DE RECURSO Qtd 3



PEÇA DE CABINE Qtd 15



PEÇA DE MOTOR Qtd 15



BÔNUS DE PASSAGEIROS Qtd 5



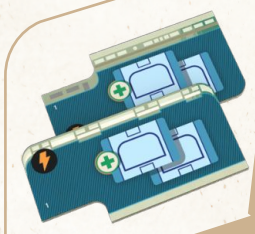
PAINEL DE MARKETING Qtd 2



PEÇA DE CRUZEIRO Qtd 18



PASSAGEIROS Qtd 36 (12 cada)



PEÇA DE AÇÃO Qtd 12



PEÇA DE META Qtd 6



REGISTRO DA COMPANHIA Qtd 1

E é claro...

ESTE MANUAL Qtd 1







COMPONENTES DE JOGADOR



CARTILHA DE FUNCIONÁRIO Qtd 4



MARCADOR DE RECURSO Qtd12



MELHORIA Qtd 32 (4 Conj.)



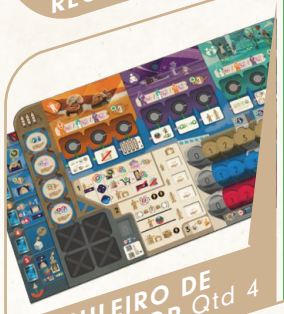
CONSULTOR DE CRUZEIRO Qtd 4



CABINE INICIAL Qtd 4



MOTOR INICIAL Qtd 4



TABULEIRO DE JOGADOR Qtd 4



MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR Qtd 1



TRABALHADOR Qtd 8



TRABALHADOR EXPERT Qtd 8



MARCADOR DE PVs Qtd 4



ENGRENAGEM Qtd 36



MARCADOR 100 / 200 PVs Qtd 4



CUBO DE PROGRESSO Qtd 48



MARCADOR DE REPUTAÇÃO Qtd 4

EXPANSÕES

Observação: A caixa de Galactic Cruise box incluí espaço para a expansão Avanços e a expansão Acomodações, que são vendidas separadamente.

A lista de componentes das expansões estão nas pág. 44 e 46.

MODO SOLO



CARTA SOLO Qtd 15



MARCADOR SOLO Qtd 3

INSTALAÇÕES



Antes que você se aprofunde no Manual de Treinamento, eu irei te mostrar as instalações.

Muitas coisas acontecem aqui; quero que você se familiarize com o funcionamento de cada departamento para exercer seu papel como supervisor na Galactic Cruise.

Vamos começar!



1. AGENDAS

Esta construção é onde o Conselho de Diretores faz suas reuniões frequentes.

Aqui, o Conselho irá fornecer alguns direcionamentos detalhados e alguns apontamentos relevantes em como fazer seu trabalho mais eficientemente. Eles sempre estão interessados em novas ideias, então se você tiver alguma ideia própria, você será recompensado por isso.

Para bom entendedor, meia palavra basta: agradar o Conselho vai te levar mais longe.

2. TRILHA DE PROGRESSO & METAS

Como pode ver, aqui é onde o Conselho de Diretores acompanha seu progresso nesses 3 anos. Como você pode imaginar, eles sempre estão interessados no lançamento de naves e no envio de passageiros em cruzeiros incríveis, mas eles tem diversos outros projetos prioritários que exigirão sua atenção.

Desnecessário dizer que você deve fazer o melhor para alinhar sua própria visão com a do Conselho de Diretores. Então, não procrastine, pois o progresso de cada supervisor é transmitido aqui para todos verem.

3. TECNOLOGIAS

No lado norte das instalações, você encontrará nosso centro de tecnologia, onde trabalhará lado a lado com nossa equipe de elite de cientistas para desenvolver novas tecnologias de ponta que beneficiarão toda a empresa.

Essas tecnologias podem resultar em lançamentos mais eficientes, inovações que tornarão as instalações mais baratas ou talvez até mesmo na capacidade da nave de voar sozinha!

4. A REDE

Na área central das instalações, há seis grandes prédios com passarelas entre eles. Esta parte da empresa é A Rede. Aqui que os trabalhadores sob sua supervisão passarão grande parte do tempo.

Esses escritórios são dedicados a contratar novos trabalhadores, elaborar projetos, construir esses projetos e instalá-los em naves, adquirir novas naves, etc. Você pode até ganhar um dinheiro extra para sua equipe... se jogar bem suas cartas.

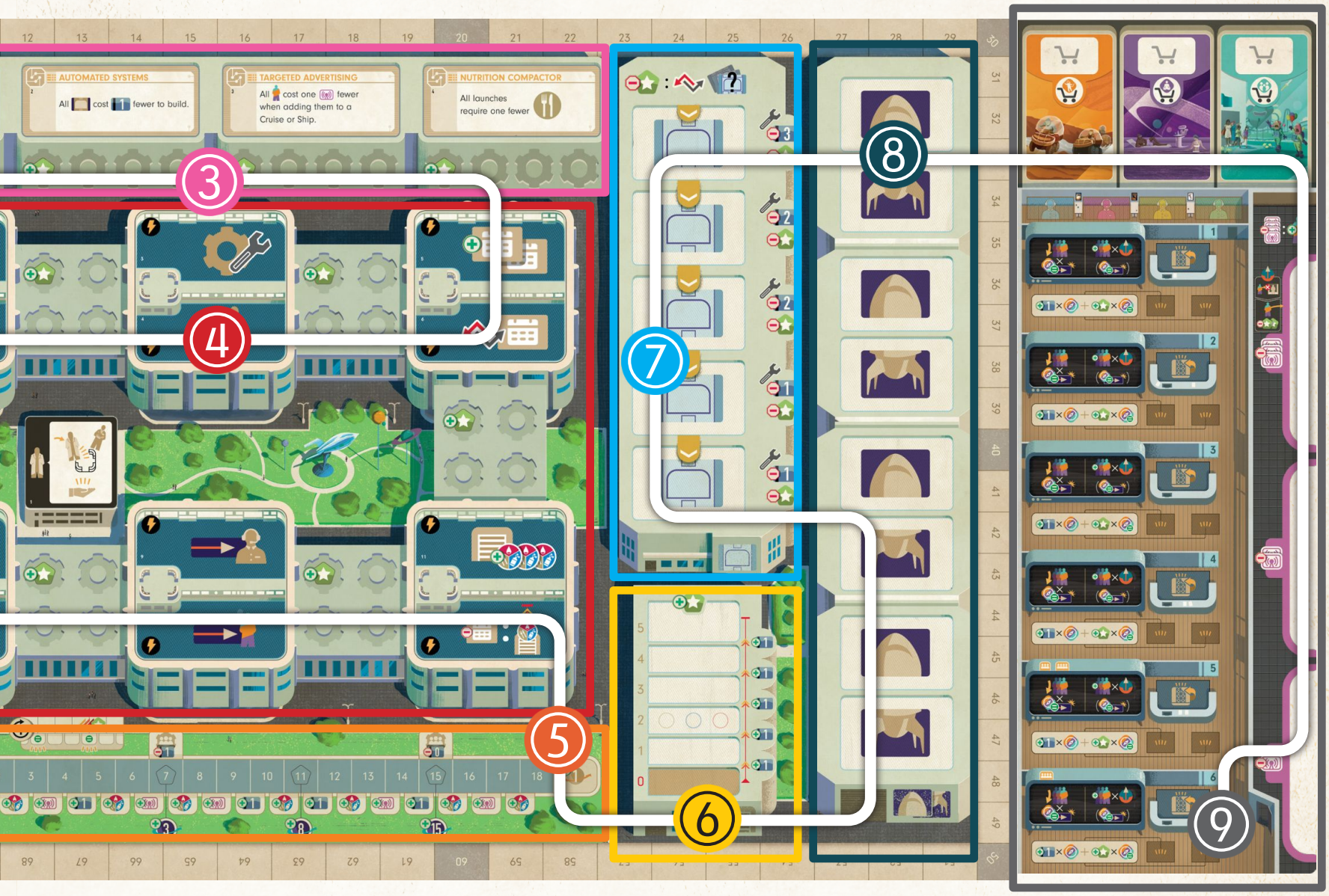
5. REPUTAÇÃO

Ao trabalhar aqui na Galactic Cruise, certifique-se de ser cordial com seus colegas. Vocês podem estar todos competindo pela mesma posição de CEO, mas vocês ainda são colegas de trabalho e todos podem se beneficiar de seus esforços coletivos. Ter uma boa reputação entre seus pares lhe renderá mais do que alguns favores ao longo do caminho.

6. SILO DE ARMAZENAMENTO

Ao lado da Rede, você verá nosso silo de armazenamento. Aqui, você poderá pegar os recursos que precisará para o lançamento das naves. Você também pode recarregar esses recursos quando eles estiverem baixos ou esgotados completamente; o Conselho de Diretores adora atos de altruísmo, e eles o recompensarão de acordo.





7. PROJETOS

Em nosso departamento de fabricação, você verá nossos arquitetos trabalhando na elaboração de projetos, e nossos mestres construtores transformando metal e vidro em algo extraordinário para nossos passageiros, estejam eles buscando diversão em família, aventura cheia de adrenalina ou um bom descanso e relaxamento.

8. NAVES

Uma nave só pode ser construída até certo tamanho, então você também quer ver novas naves sendo construídas. Cada cabine e motor são únicos para se adequar aos estilos variados dos supervisores que os usam.

No entanto, certifique-se de lançar todas as naves que construir, pois o Conselho de Diretores não aprova o desperdício de recursos da empresa.

9. MARKETING

Aqui está nosso departamento de marketing – onde a mágica acontece. É aqui que anunciamos os próximos cruzeiros e vendemos ingressos para nossos valiosos passageiros.

Haverá uma fila se formando do lado de fora. E adivinha? Essa fila nunca vai acabar. Assim que um cruzeiro parte, outro é anunciado, e as pessoas vão continuar se aglomerando em volta de nós.

Algumas dessas pessoas vão precisar de um pouco mais de persuasão do que outras, mas todas estão muito animadas para voar conosco, e é uma honra acomodá-las.



Que passeio rápido, não? Lembre-se de que você precisará usar seu crachá para acessar essas áreas restritas no futuro.

Tenho certeza de que ainda tem muitas perguntas. Felizmente para você, você tem este Manual de Treinamento e sua Cartilha de Funcionário para ler.

Tome seu tempo mas não demore muito. As estrelas não esperam ninguém, temos muito trabalho a fazer.

PREPARAÇÃO DO JOGO INTRODUTÓRIO

O jogo Introdutório é recomendado em sua primeira partida. É mais fácil de aprender e configurar e será um pouco mais curto.

Use o lado introdutório do tabuleiro com as peças impressas nele, como mostrado abaixo. No lado padrão do tabuleiro, essas áreas estão em branco.

Preparação adicional para partidas solo ou para 2 jogadores estão página 34.

PREPARAÇÃO DO ORGANIZADOR

Pressupõem-se que você já tenha usado seus organizadores com base nas instruções da "Sua estação de trabalho e você", que vem no kit de boas-vindas.

Se você ainda não fez isso, pare aqui e retorne quando tiver concluído a arrumação inicial dos componentes.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO PRINCIPAL

1. Coloque o Tabuleiro Principal no centro da área de jogo (lado de introdutório para cima) e o Tabuleiro de Marketing à direita dele.

2. Embaralhe as Cartas de Agenda e coloque-as viradas para baixo ao lado do Tabuleiro Principal. Depois, revele 4 cartas do topo do baralho e coloque-as viradas para cima nos espaços indicados no Tabuleiro Principal, de baixo para cima.

3. Coloque as Peças de Progresso, de acordo com o número de jogadores (4 jogadores / 3 jogadores/ 2 jogadores solo), nos espaços indicados (1/ 2 / 3) do tabuleiro Principal. Devolva as restantes para a caixa.

4. Coloque um cubo neutro no espaço inferior à esquerda em cada Peça de Progresso.

   Coloque um cubo neutro apenas na Peça de Progresso 2 (NÃO coloque em 1 ou 3).

5. Coloque o marcador de Meta de Companhia em cada um dos 3 espaços inferiores da área de Meta de Companhia.

   Coloque no espaços do meio.

6. Embaralhe as peças de Tecnologia e coloque 1 delas, virada para baixo, acima do Tabuleiro Principal. Devolva o resto para a caixa.

   Não devolva para a caixa, deixe próximo ao tabuleiro, virado para baixo.

7. Olhe a indicação na peça de Tecnologia virada para baixo em 6 para ver em qual área correspondente, as Engrenagens neutras deverão ser colocadas, de acordo com o número de jogadores, sempre cubra o espaço com o ícone de Reputação . Devolva a peça de Tecnologia e Engrenagens Neutras não utilizadas de volta para a caixa.

8. Coloque os organizadores de dinheiro e anúncios ao alcance dos jogadores, criando o suprimento de dinheiro e anúncios.

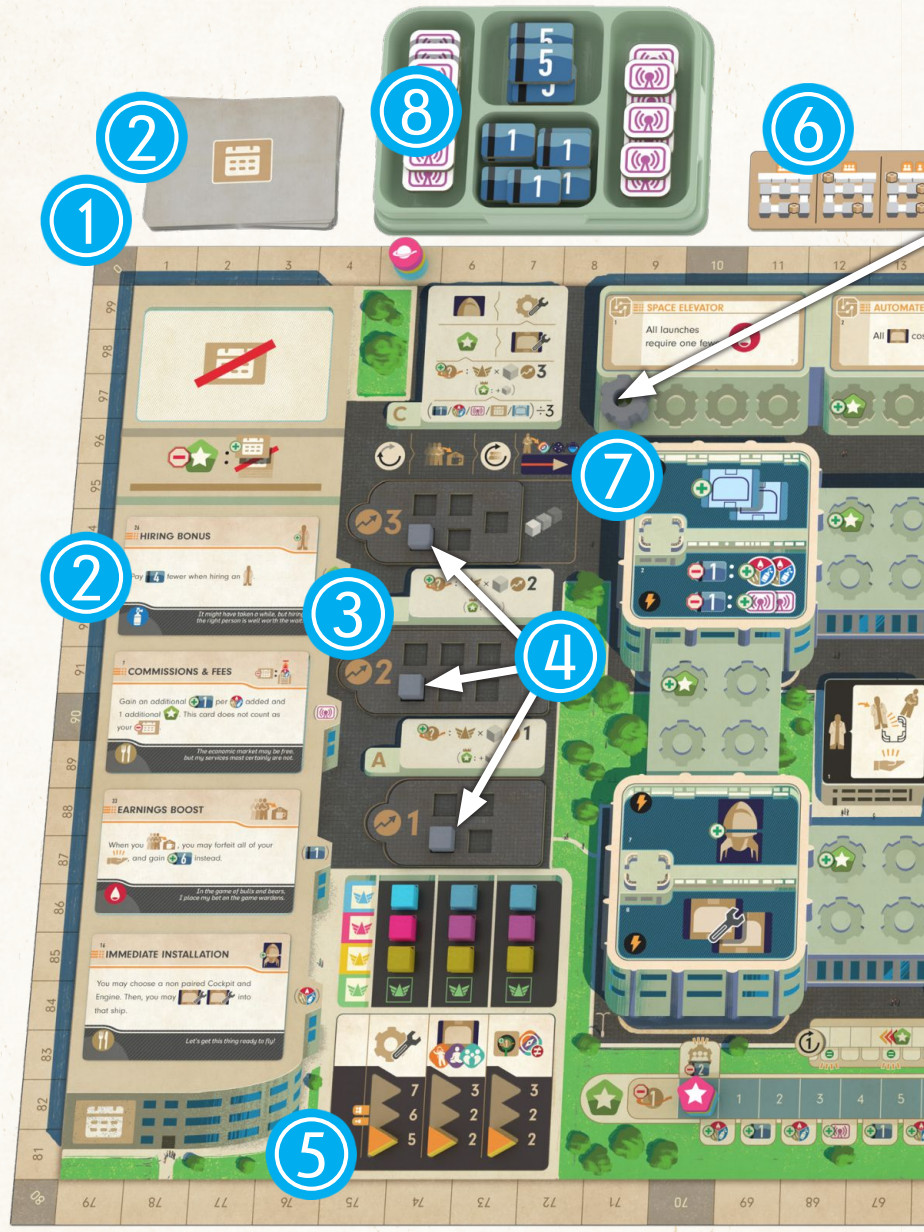
Ao pegar peças de Projeto/Cabine/Motor nos próximos passos, retire-as da parte de trás do organizador. Durante o jogo, retire-as da frente, criando uma leve inclinação que facilitará pegá-las.

9. Coloque o organizador de Projetos ao lado do Tabuleiro Principal. Embaralhe as peças de Projeto e retorne-as ao organizador. Pegue 5 Projetos e coloque-os com o lado do Projeto para cima nos espaços indicados de baixo para cima.

10. Coloque os Marcadores de Recursos (pequenos) em cada trilha de recurso no espaço "2" do Silo de Armazenamento.

11. Coloque os organizadores de Cabines e Motores próximo ao tabuleiro Principal. Embaralhe as Peças de Cabines e devolva-as ao organizador. Coloque 4 Cabines com o lado para cima nos espaços indicados de baixo para cima.

12. Embaralhe as peças de Motor, e devolva-as ao organizador Coloque 4 Motores com o lado do Bônus para cima nos espaços indicados de baixo para cima.



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DE MARKETING

13. Embaralhe as peças de Bônus de Passageiros e coloque uma delas virada para cima em cada um dos 3 espaços indicados no Tabuleiro de Marketing. Devolva o restante para a caixa.

14. Use os painéis do Tabuleiro de Marketing para cobrir um ou dois espaços inferiores do Tabuleiro de Marketing. Use 1 painel em um jogo de 3 jogadores e 2 para 1 ou 2 jogadores.

15. Coloque o organizador de Marketing ao lado do Tabuleiro de Marketing, criando o suprimento de Passageiros e peças de Cruzeiro.

16. Preencha os 3 espaços superiores do Tabuleiro de Marketing com as peças de Cruzeiro marcadas com uma estrela.

17. Embaralhe os Cruzeiros restantes e devolva-os ao organizador de Marketing. Preencha os espaços vazios no Tabuleiro Marketing com Cruzeiros virados para cima (4/5/6 peças totais em partidas com 1-2/3/4 jogadores).

18. Do estoque, pegue um Passageiro correspondente para cada Destino listado nos Cruzeiros virados para cima e reserve-os para serem usados na Etapa 19. Se o número de Passageiros reservados for menor que 7/9/11 em partidas com 1-2/3/4 jogadores, adicione 1 Passageiro de cada cor (repita se necessário).

19. Coloque aleatoriamente esses Passageiros reservados na Fila ao lado do Tabuleiro de Marketing, colocando 1 em cada uma das 3 seções de baixo para cima (, ,), e repetindo até que todos os Passageiros reservados sejam colocados.

Todas as 3 seções da Fila são usadas independentemente do número de jogadores.



Ex. *Em uma partida em 3 jogadores, há 7 Destinos entre todos os 5 Cruzeiros. 3 Passageiros Tranquilos, 2 Aventureiros e 2 em Família foram reservados. Não atingindo o limite de 9 Passageiros para 3 jogadores, então 1 Passageiro de cada cor é adicionado para totalizar 10 Passageiros.*

PREPARAÇÃO DO JOGO PADRÃO

Preparação adicional para partidas solo ou para 2 jogadores estão na página 34.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO PRINCIPAL

1. Coloque o Tabuleiro Principal no centro da área de jogo (lado de padrão para cima) e o Tabuleiro de Marketing à direita dele.

2. Embaralhe as Cartas de Agenda e coloque-as viradas para baixo ao lado do Tabuleiro Principal. Depois, revele 4 cartas do topo do baralho e coloque-as viradas para cima nos espaços indicados no Tabuleiro Principal, de baixo para cima.

3. Coloque as Peças de Progresso, de acordo com o número de jogadores (4 jogadores/ 3 jogadores/ 2 jogadores solo), nos espaços indicados (1/ 2 / 3) do tabuleiro Principal. Devolva as restantes para a caixa.

4. Embaralhe as 12 peças de Ação e coloque-as nos espaços indicados no Tabuleiro Principal, 2 em cada local.

5. Embaralhe as peças de Expert e coloque 1 delas virada para cima no espaço indicado no Tabuleiro Principal. Devolva o restante para a caixa.

6. Embaralhe as peças de Meta da Companhia e coloque 1 delas virada para cima no espaço indicado no Tabuleiro Principal. Devolva o restante para a caixa.

7. Coloque o marcador de Meta de Companhia em cada um dos 3 espaços inferiores da área de Meta de Companhia.

   Coloque no espaços do meio.

8. Embaralhe as peças de Tecnologia e coloque 4 delas, viradas para cima, nos espaços de peças de Tecnologia no Tabuleiro Principal.

9. Coloque 1 peça de Tecnologia, virada para baixo, acima do Tabuleiro Principal. Devolva o resto para a caixa

   Deixe o resto virado para baixo, próximo ao tabuleiro.

10. Olhe na indicação na peça de Tecnologia virada para baixo em (9) para ver em qual área correspondente, as Engrenagens neutras deverão ser colocadas, de acordo com o número de jogadores, sempre cubra o espaço com o ícone de Reputação . Depois que as Engrenagens Neutras forem colocadas, devolva a peça de Tecnologia e Engrenagens Neutras não utilizadas de volta para a caixa.

11. Coloque os organizadores de dinheiro e anúncios ao alcance dos jogadores, criando o suprimento de dinheiro e anúncios.

Ao pegar peças de Projeto/Cabine/Motor nos próximos passos, puxe-os da parte de trás do organizador. Durante o jogo, puxe-os da frente, formando uma leve inclinação e as tornará mais fáceis de pegá-las.



12. Coloque o organizador de Projetos ao lado do Tabuleiro Principal. Embaralhe as peças de Projeto e retorne-as ao organizador. Pegue 5 Projetos e coloque-os com o lado do Projeto para cima nos espaços indicados de baixo para cima.

13. Coloque os Marcadores de Recursos (pequenos) em cada trilha de recurso no espaço "2" do Silo de Armazenamento.

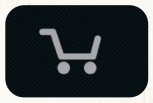
14. Coloque os organizadores de Cabines e Motores próximo ao tabuleiro Principal. Embaralhe as Peças de Cabines e devolva-as ao organizador. Coloque 4 Cabines com o lado para cima nos espaços indicados de baixo para cima.

15. Embaralhe as peças de Motor, e devolva-as ao organizador Coloque 4 Motores com o lado do Bônus para cima nos espaços indicados de baixo para cima.



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DE MARKETING

16 Embaralhe as peças de Bônus de Passageiros e, coloque uma delas virada para cima em cada um dos 3 espaços indicados no Tabuleiro de Marketing. Devolva o restante para a caixa.



17 Use os painéis do Tabuleiro de Marketing para cobrir um ou dois espaços inferiores do Tabuleiro de Marketing. Use 1 painel em um jogo de 3 jogadores e 2 para 1 ou 2 jogadores.

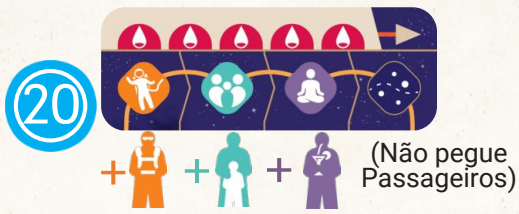
18 Coloque o organizador de Marketing ao lado do Tabuleiro de Marketing, criando o suprimento de Passageiros e peças de Cruzeiro.

19 Embaralhe os Cruzeiros e devolva-os ao organizador de Marketing. Preencha os espaços no Tabuleiro Marketing com Cruzeiros virados para cima (4/5/6 peças em 1-2/3/4 jogadores).

20 Do estoque, pegue um Passageiro correspondente para cada Destino listado nos Cruzeiros virados para cima e reserve-os para serem usados na Etapa 21. Se o número de Passageiros reservados for menor que 7/9/11 em partidas com 1-2/3/4 jogadores, adicione 1 Passageiro de cada cor (repita se necessário).

21 Coloque aleatoriamente esses Passageiros reservados na Fila ao lado do Tabuleiro de Marketing, colocando 1 em cada uma das 3 seções de baixo para cima (, ,), e repetindo até que todos os Passageiros reservados sejam colocados.

Todas as 3 seções da Fila são usadas independentemente do número de jogadores.





Ex. *Em uma partida em 3 jogadores, há 10 Destinos entre todos os 5 Cruzeiros. 4 Passageiros Tranquilos, 2 em Família e 4 Aventureiros foram reservados. Atingindo o mínimo de 9 Passageiros para 3 jogadores, então nenhum Passageiro extra é adicionado.*

ANATOMIA E PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DO JOGADOR

ELEVADOR DE LANÇAMENTO

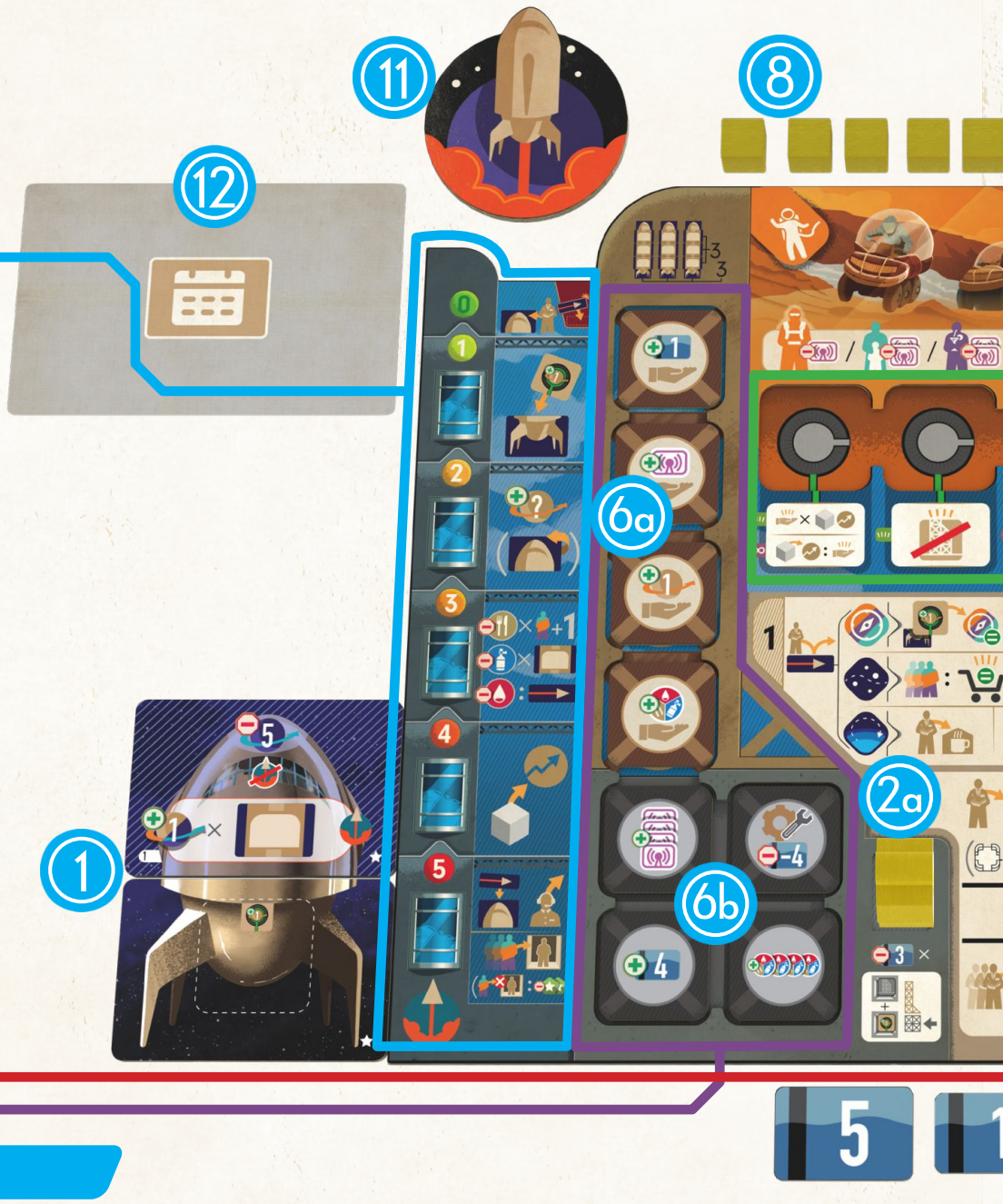
Este é o elevador que seu Trabalhador usa para embarcar na Nave em um Lançamento. Ele representa uma contagem regressiva de 5 segundos e lista os 6 passos realizados durante um lançamento.

TORRE DE LANÇAMENTO

A Torre de Lançamento possui 8 peças de Melhoria divididas em 2 seções. Ao longo da partida, essas peças de Melhoria serão acionadas para bônus, viradas e removidas.

SALA DE DESCANSO

Esta área é o lugar onde seus Trabalhadores e Experts ficam quando não estão trabalhando (por exemplo, colocados na Rede ou pilotando uma Nave).



PREPARAÇÃO DE JOGADOR

Cada jogador pega um tabuleiro de jogador, uma Cartilha de Funcionário (auxílio ao jogador) e um organizador de jogador (com os componentes na cor de sua escolha) e então faz o seguinte:

1. Pegue suas peças de Cabine Inicial e Motor Inicial, marcadas com uma estrela, e coloque-as à esquerda do seu Tabuleiro de Jogador com os lados corretos voltados para cima, conforme mostrado.

2a 2b Coloque 2 Trabalhadores Expert nos espaços mostrados.

3. Coloque 2 trabalhadores na sua sala de descanso.

4. Coloque 9 Engrenagens nos espaços mostrados.

5. Coloque seus 3 marcadores de recursos (grande) nos espaços “1” (um de cada tipo , ,).

6. Coloque as 4 Peças de Melhoria marrons com o ícone de Bônus de Financiamento nos espaços correspondentes da Torre de Lançamento 6a. Coloque as 4 peças de Melhoria cinza restantes na parte inferior em qualquer configuração 6b.

7. Pegue seus 10 Dinheiros e 2 Anúncios iniciais do suprimento. Eles estão listados na parte de trás do seu Motor inicial como lembrete. (Reputação e Agendas serão obtidas na Etapa 12.)

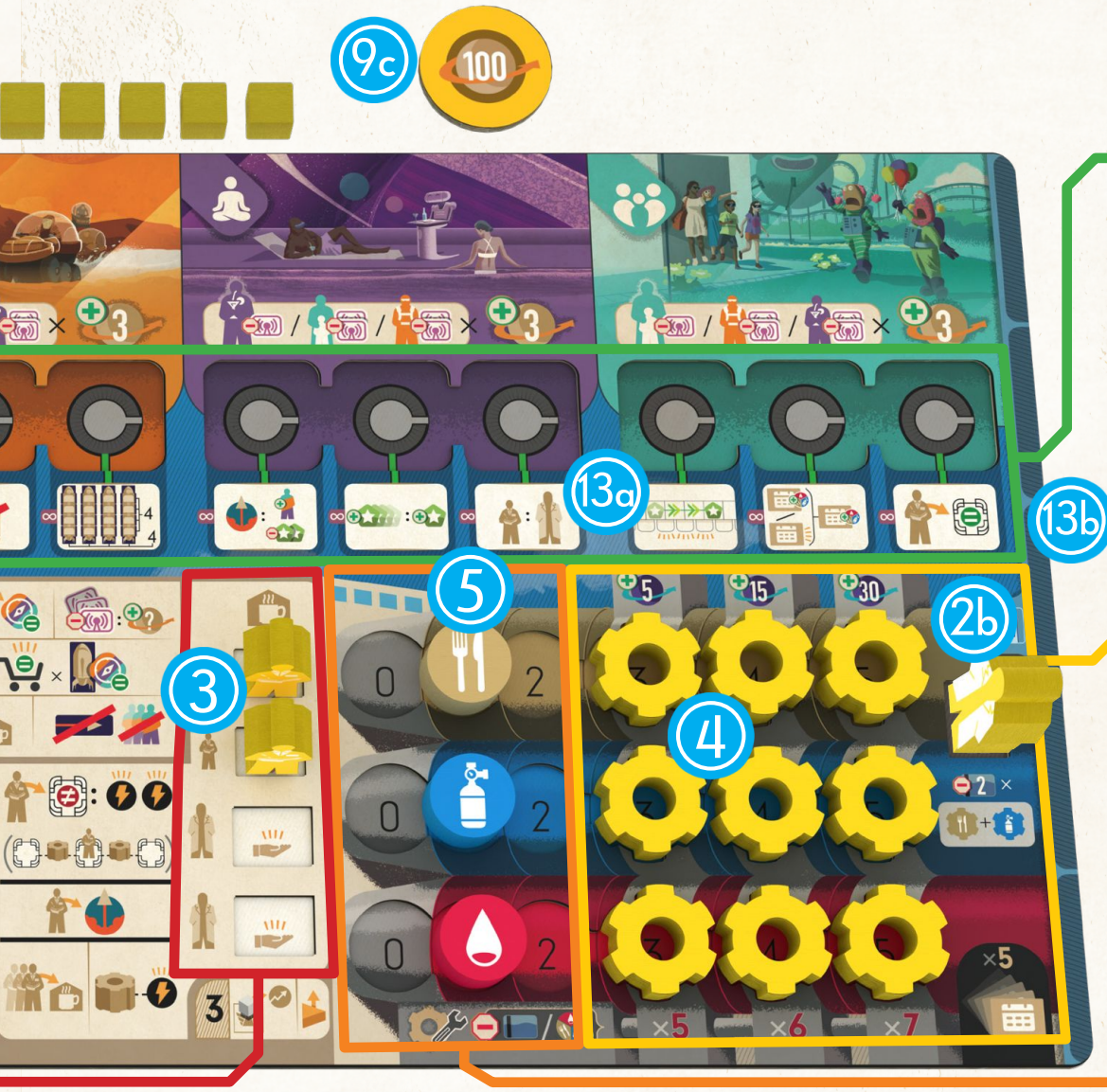
8. Coloque 3 dos seus Cubos de Progresso na peça de Meta da Companhia nos espaços da sua cor no Tabuleiro Principal (veja a imagem à direita). Não coloque um cubo na coluna mais à esquerda. Coloque os cubos restantes perto do seu Tabuleiro.

9. Coloque seu marcador de PVs no “5” 9a e seu marcador de Reputação no “0” 9b nas respectivas trilhas do Tabuleiro Principal. Seu marcador 100/200PV fica ao lado de seu tabuleiro 9c.

10. Coloque seu consultor de cruzeiro no Tabuleiro de Marketing conforme mostrado.

11. Quem fez um cruzeiro (ou tirou férias) mais recentemente será o primeiro jogador e receberá o marcador de Primeiro Jogador.

12. Em sentido horário, começando pelo primeiro jogador, compre uma Carta de Agenda do baralho de Agendas e marque sua Reputação inicial: o primeiro jogador marca 0, o segundo jogador 1, o terceiro jogador 2 e o quarto jogador 3 de Reputação.



MELHORIAS

No topo do seu Tabuleiro estão os 3 tipos de destino: o destino da Aventura, o Tranquilo e o para Famílias. Cada destino tem 3 Melhorias diferentes que podem ser desbloqueadas ao longo do jogo ao visitá-los.

ENGRENAGENS

As engrenagens ficam aqui até serem construídas. Elas limitam quantos Recursos podem ser armazenados no seu Tabuleiro.

RECURSOS

Alimentos, Oxigênio e Combustível são armazenados aqui, controle-os usando um marcador de Recursos (grande). Conforme ganhar e gastar esses Recursos, mova os marcadores para a direita ou esquerda.

13 Na ordem inversa de turno faça 13a e 13b:

13a Coloque uma Engrenagem (sem custo) da coluna esquerda de Engrenagens do seu Tabuleiro na Rede (veja à direita) em uma área onde nenhuma Engrenagem esteja presente no momento. Você cobrirá um ícone de Reputação e ganhará 1 Reputação.

Esta Engrenagem não pode ser colocada em uma Tecnologia.

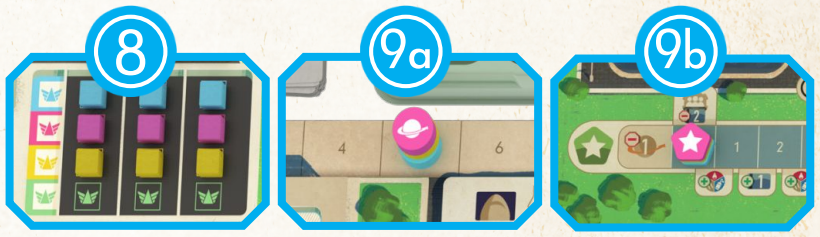


Acalme-se, esta é uma experiência de aprendizado e qualquer área será valiosa ao longo do jogo.

13b Pegue uma peça de Projeto do Tabuleiro Principal e coloque-a à direita do seu Tabuleiro em um dos espaços indicados. Você não paga ao pegar Projetos, apenas ao construí-los em suas Naves. Não reabasteça os Projetos até a Etapa 14.

14 Depois que todos os jogadores pegarem um Projeto, deslize todos os Projetos restantes para os espaços disponíveis mais abaixo e, em seguida, preencha de baixo para cima com novos Projetos.

TABULEIRO PRINCIPAL



TABULEIRO DE MARKETING



A REDE



A Rede é a área no Tabuleiro Principal que compreende os 6 locais e as conexões entre eles.

ESTRUTURA DO TURNO

Galactic Cruise é jogado em um número variável de rodadas. O primeiro jogador começa, em seguida, cada jogador terá um turno, em ordem horária. A partida continua até que o fim da partida seja acionado.

No seu turno, faça as seguintes etapas:

1. Avançar Naves;
2. (a) Alocar um Trabalhador, **OU** (b) Lançar uma Nave, **OU** (c) Marcar uma Reunião;
3. Atingir Meta de Companhia.



Cada jogador normalmente terá cerca de 20 turnos.



1. AVANÇAR NAVES

16

Durante a partida, você lançará Naves que passarão por algumas Paradas até retornar à Terra. Se, no início do seu turno, você tiver uma Nave no espaço, ela avança automaticamente para a próxima Parada, gerando bônus, desbloqueando Melhorias e/ou marcando pontos.



2A. ALOCAR TRABALHADOR

18

A maioria dos seus turnos será dedicada a alocar um Trabalhador em um dos 6 locais na Rede, onde você realizará ações como construir Naves, Preparar Cruzeiros, reunir Recursos, etc.



Antes de prosseguir, leia os Conceitos Chave à direita!



2B. LANÇAR UMA NAVE

28

Quando você tiver concluído as etapas em sua Lista de Verificação de Pré-lançamento, estará pronto para lançar! Em vez de alocar um Trabalhador na Rede, você vai enviar um da sua Sala de Descanso para o seu Elevador de Lançamento e iniciar a contagem regressiva.



2C. MARCAR UMA REUNIÃO

30

Sem Trabalhadores? Marque uma Reunião e chame-os de volta da Rede. Coloque-os na sua Sala de Descanso. Então, faça uma ação em um local que tenha pelo menos uma de suas Engrenagens conectado a ele.



3. ATINGIR A META DA COMPANHIA

30

Para finalizar, verifique se você atingiu uma das 3 Metas da Companhia. Esses são objetivos que lhe foram atribuídos e que podem aumentar em dificuldade conforme os jogadores os atinjam.

DESLOCAR TRABALHADORES

Ao alocar um Trabalhador, você pode colocá-lo em um local que contenha, ou não, um Trabalhador de outro jogador.

Se no local houver um Trabalhador de outro jogador, desloque (remova) esse Trabalhador do local e retorne-o para a Sala de Descanso desse jogador. O jogador, do Trabalhador removido, imediatamente ganha um Bônus de Financiamento.

Você não pode deslocar seu próprio Trabalhador.

BÔNUS DE FINANCIAMENTO

Um Bônus de Financiamento é obtido assim que você coloca um Trabalhador na Sala de Descanso em seu Tabuleiro e cobre o ícone do Bônus: .

Há 4 opções diferentes de Bônus de Financiamento, exibidas na área superior da Torre de Lançamento no seu Tabuleiro. Veja o exemplo à direita.

Ao ganhar um Bônus de Financiamento, escolha uma das opções disponíveis. Você pode obter mais de um Bônus de Financiamento ao mesmo tempo. Quando isso ocorre, você pode escolher o mesmo bônus mais de uma vez.

SELEÇÃO DE AÇÕES

Depois de colocar um Trabalhador em um local, você pode realizar até 2 ações com ele, escolhendo entre as ações às quais esse Trabalhador tem acesso.

Um Trabalhador sempre tem acesso às 2 ações no local onde foi colocado. Se houver pelo menos uma engrenagem conectando-o a um local **adjacente**, o Trabalhador também pode acessar as ações daquele local. Seu Trabalhador pode usar suas Engrenagens de graça ou pode pagar para usar as Engrenagens de outros jogadores; veja Reputação abaixo.

As ações podem ser repetidas e podem ser realizadas em qualquer ordem.

REPUTAÇÃO

Ao longo da partida, você ganhará Reputação e poderá usá-la durante seu turno de duas maneiras:

1. Você pode pagar para usar Engrenagens de outros jogadores na Rede ou em uma Tecnologia. As Engrenagens são utilizaveis durante todo seu turno. Para isso, você deve pagar Dinheiro a **todos** os outros jogadores que tenham uma Engrenagem naquela área (Engrenagens neutras pague ao suprimento). O valor pago é baseado na sua Reputação.

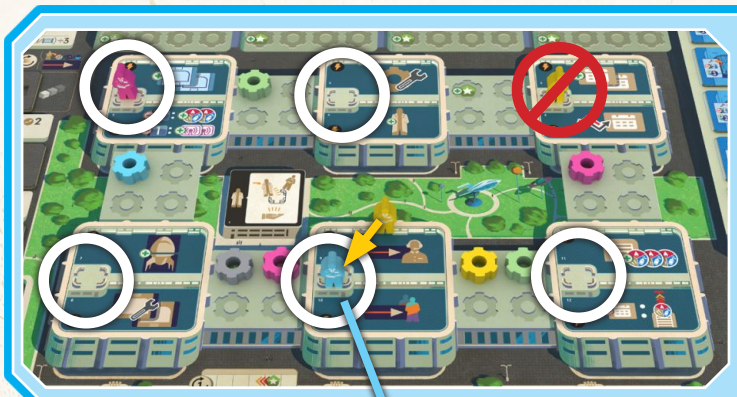


Reputação	0-6	7-14	15+
Custo (X)	2	1	0

2. Uma vez por turno, a qualquer momento, você pode usar sua Reputação para ganhar um tipo de bônus descrito abaixo da Trilha de Reputação.



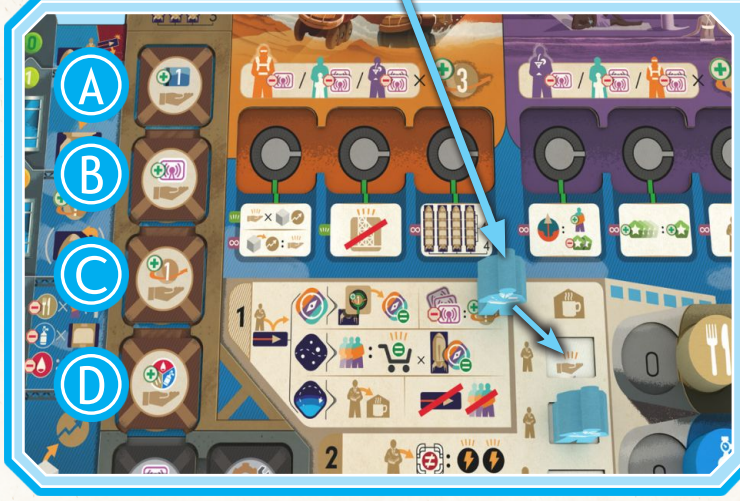
Para isso, reduza seu marcador de Reputação o quanto desejar para ganhar todos os bônus de **um tipo** que passar.



Ex. *É a vez do Amarelo. Ele pode alocar seu Trabalhador em qualquer local, exceto onde ele já tenha um Trabalhador.*

Ele decide colocar seu Trabalhador no local central inferior. Azul possui um trabalhador lá, então esse trabalhador é deslocado, e Azul o recolhe e o coloca em sua Sala de Descanso.

Isso gera um Bônus de Financiamento, que Azul pega enquanto Amarelo termina seu turno.



Ex. *Azul retorna seu Trabalhador para sua sala de Descanso e cobre um [hand] o quê gera um Bônus de Financiamento.*

Azul escolhe um dos 4 bônus visíveis em sua Torre de Lançamento:

- *(A) Ganhar 1 Dinheiro*
- *(B) Ganhar 1 Anúncio*
- *(C) Ganhar 1 PV*
- *(D) Ganhar 1 Recurso*



Ganhar um Bônus de Financiamento não remove ou vira peças da Torre de Lançamento; você simplesmente ganha um bônus visível para cada Trabalhador devolvido.

Ex. *Amarelo agora pode realizar 2 ações, escolhendo entre todas as ações que seu Trabalhador tem acesso.*

Amarelo pode escolher livremente as ações do local que ele foi alocado bem como as ações do local adjacente à direita conectado por meio da Engrenagem do Amarelo. Não importa que Verde tenha uma Engrenagem lá.



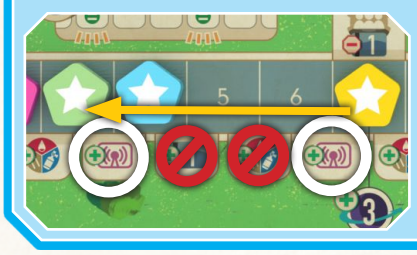
Amarelo pode escolher usar a conexão à esquerda, mas deve pagar todos os jogadores com uma Engrenagem lá. Neste exemplo, se Amarelo quiser acesso às ações no local à esquerda, Amarelo deve pagar à Rosa e o suprimento para usar as Engrenagens Rosa e Neutra (cinza) neste turno. Para sua primeira ação, Amarelo reabastece o Silo de Armazenagem (1) para ganhar algum dinheiro que poderia pagar Rosa e o suprimento para usar essas Engrenagens, e então usar a ação de Construir Segmento de Nave (2). Observação: Amarelo não precisa realizar nenhuma ação onde colocou seu Trabalhador.

Ex.



O custo para pagar Rosa (e o suprimento) é baseado na reputação atual de Amarelo. Ele atualmente tem 6 de Reputação, que não é suficiente para atingir o próximo nível, então Amarelo teria que pagar 2 de Dinheiro tanto para o suprimento quanto para à Rosa (A) para usar as Engrenagens no seu turno.

Amarelo decide não usar as Engrenagens imediatamente e em vez disso, realiza a ação de Reabastecer Silo de Armazenagem, ((1) do exemplo acima) que gera à Amarelo 1 de Reputação. Agora Amarelo precisa pagar apenas 1 de dinheiro para o suprimento e 1 para Rosa pois ele chegou no próximo nível (B). Amarelo paga Rosa e o suprimento 1 de Dinheiro para cada e realiza a segunda ação, Construir Segmento de Nave ((2) acima), usando as Engrenagens.



Antes de terminar seu turno, Amarelo decide usar sua Reputação para ganhar Anúncios que precisará no futuro. Ele diminui sua Reputação de 7 para 3 e coleta 2 Anúncios. Ele só pode ganhar os bônus de um tipo, então ele ignora os outros dois ícones passados.

Ele só pode fazer isso uma vez por turno.

AVANÇAR NAVES

Recomendo pular esta seção por enquanto. Volte depois de aprender como Lançar uma Nave

Cada cruzeiro tem um itinerário emocionante a seguir. Nossos Passageiros poderão experimentar nossos destinos e resorts galácticos de última geração, além de terem amplas oportunidades de aproveitar as muitas comodidades a bordo da nave enquanto você os navega de um destino a outro.

O começo do seu turno é Avançar Naves. Antes de alocar ou retirar Trabalhadores, se você tiver uma Nave em um Cruzeiro, avance-a para a próxima Parada movendo o Piloto (o Trabalhador pilotando a Nave) um espaço para frente no Cruzeiro. Se você tiver mais de uma Nave no espaço ao mesmo tempo, você pode avançar as Naves em qualquer ordem, completando cada Parada completamente antes de passar para a próxima.

Há 3 tipos de paradas: Destino, Dia no Espaço, e Retornando à Terra.

DESTINO

A decolagem foi apenas o começo. Nossos luxuosos cruzeiros são repletos de excursões "de outro mundo", elaboradas cuidadosamente para satisfazer nossos passageiros. Certifique-se de anunciar adequadamente nas portas de embarque para que os Passageiros estejam bem cientes de todas as coisas que oferecemos! A empresa está sempre atualizando a variedade de recursos, e não queremos que nossos passageiros percam nada.

Quando seu Piloto pousa em um Destino, você pode escolher uma Melhoria e/ou pontuar Passageiros.

1. ESCOLHENDO UMA MELHORIA

Se você tiver um Marcador de Melhoria no Motor, você pode colocá-lo em um das Melhorias no Destino em que seu Piloto está atualmente, desbloqueando aquela Melhoria específica. Veja a página 7 da sua Cartilha de Funcionário para uma lista das melhorias. Se houver outro Destino no mesmo Cruzeiro, você pode esperar até chegar a esse Destino para colocar a Melhoria.

Você não pode ter mais de 3 Marcadores de Melhoria em um único Destino. Se um Destino já tiver 3 Melhorias nele, e você não tiver outro Destino no Cruzeiro, descarte o Marcador de Melhoria em vez de colocá-lo.

2. PONTUAR PASSAGEIROS

Você pode pontuar cada Passageiro a bordo da sua Nave (uma vez por Destino) pagando o custo de Anúncio associado ao Passageiro.

Se o Destino corresponder ao Passageiro, pague 1 Anúncio para pontuá-lo. Se o Destino não corresponder, pague 2 Anúncios para pontuá-lo.

Qualquer número de Passageiros a bordo da Nave pode ser pontuado, mas cada Passageiro só pode ser pontuado uma vez **por Destino**.

A quantidade de PV que cada Passageiro pontua é igual a 3 PVs, mais 1 PV para cada Marcador de Melhoria naquele Destino.

Ex.



É o turno de Rosa, que lançou uma Nave no último Turno. Antes de fazer suas ações, todas as suas Naves que estão em Cruzeiro devem ser avançadas.

O Piloto move um espaço a frente para a próxima parada.

O Cruzeiro chega em um Destino de Aventura.

Primeiro, Rosa precisa decidir se vai colocar um Marcador de Melhoria agora ou depois quando o Cruzeiro chegar em um destino para Família.

Rosa decide que vai colocar o Marcador agora e vai desbloquear uma Melhoria no Destino de Aventura.



Rosa pode escolher qualquer das 3 Melhorias em seu Tabuleiro que combinam com o destino (Aventura, neste caso).

Rosa coloca seu Marcador de Melhoria no terceiro espaço de Melhoria, aumentando o tamanho máximo de suas Naves de 3 para 4 Segmentos e seu número máximo de Naves de 3 para 4!

Agora Rosa pode marcar pontos para cada Passageiro a Bordo desta Nave. Como ele possui 2 Passageiros em Família que não correspondem ao destino atual, precisa pagar 2 Anúncios por Passageiro.



Rosa tem Anúncio apenas para marcar pontos de 1 de seus Passageiros. Então, gasta 2 Anúncios e marca 4 PVs (3 PVs valor base +1 PV pela Melhoria que acabou de colocar).

Quando o Cruzeiro chegar no destino para Família, os passos acima serão repetidos, embora pulará o passo de colocar a Melhoria, pois, um marcador já foi colocado.

Uma vez no Destino para Família, Rosa poderá pagar 1 Anúncio para marcar 3 PVs por Passageiro. Rosa vai se esforçar em obter Anúncios antes de chegar lá!

DIA NO ESPAÇO

Entre os destinos, você pode ter um ou mais dias no espaço. Este é um ótimo momento para nossos queridos passageiros explorarem a nave e aproveitarem todas as comodidades que ela tem a oferecer. E lembre-se: quanto mais favorável for a experiência para seus passageiros no espaço, mais favorável será o resultado para você aqui na Terra.

Quando um Piloto chega em um Dia no Espaço, você ganhará bônus com base nos Passageiros e no ícone do Segmento correspondente.

Para cada Passageiro, ganhe seu bônus (listado no Tabuleiro de Marketing) para cada ícone correspondente na Nave.



Na configuração mostrada acima:

- cada Passageiro Aventureiro rende 1 Dinheiro para cada ícone Aventureiro em sua Nave.
- cada Passageiro Tranquilo rende 1 Recurso para cada ícone Tranquilo em sua Nave.
- cada Passageiro em Família rende 1 Anúncio para cada ícone de Família em sua Nave.

Não se esqueça: os marcadores de bônus são colocados aleatoriamente durante a preparação, então os passageiros irão recompensá-lo de forma diferente a cada jogo.

RETORNANDO À TERRA

Devido à tecnologia de rejuvenescimento rápido (TRR), nossos pilotos conseguem voltar ao trabalho assim que a nave retorna. Além disso, a invenção do revestimento de preservação significa que as naves não queimarão ao reentrar na atmosfera, então sua nave estará pronta para ser lançada novamente assim que você quiser!

Quando um Piloto pousa na última Parada de um Cruzeiro, a Nave, os Passageiros e o Trabalhador retornam à Terra.

Coloque seu Trabalhador de volta na sua Sala de Descanso, ganhando 1 Bônus de Financiamento como de costume.

Então descarte o Cruzeiro para uma pilha virada para baixo ao lado do organizador de Marketing e retorne todos os Passageiros da Nave para o suprimento.

Uma vez que uma Nave tenha retornado, ela pode ser lançada novamente, ou mais Segmentos podem ser construídos nela (seguindo as restrições normais de construção).



Ex. *Cruzeiro de Rosa agora avança para o espaço Dia no Espaço no início do seu turno.*



Rosa tem 2 Passageiros em Família à bordo da Nave e ícones de Família.

Rosa consulta o Tabuleiro de Marketing e vê que cada Passageiro em Família gera 1 Anúncio para cada ícone de Família na Nave.



Rosa coleta 4 Anúncios do Suprimento (2 Passageiros x 2 ícones de Família).

Esses Passageiros estão se divertindo tanto que contaram a todos que conhecem! A propaganda boca a boca é extremamente eficaz!



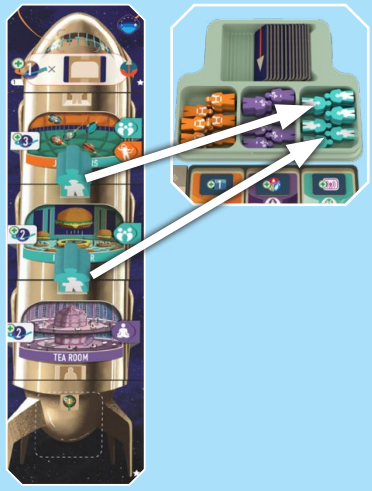
Ex. *Um turno depois Rosa avança o Cruzeiro para a última parada. Chegou a hora de retornar à Terra.*

Rosa retorna seu Trabalhador para sua Sala de Descanso e ganha 1 Bônus de Financiamento.

Rosa então descarta o Cruzeiro e retorna os 2 Passageiros em Família ao suprimento.

Outro Cruzeiro bem sucedido!

A nave de Rosa agora pode ser lançada novamente ou ter um Segmento construído nela (já que agora seu limite é 4 Segmentos devido a Melhoria obtida).



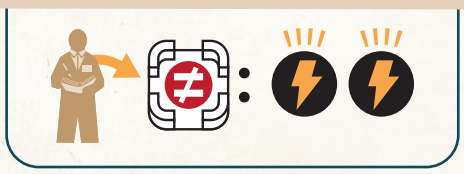
ALOCAR UM TRABALHADOR E AÇÕES

Na segunda parte do seu turno, você pode escolher Alocar um Trabalhador.

Pegue um dos Trabalhadores da Sala de Descanso no seu Tabuleiro de Jogador e coloque-o em 1 dos 6 locais na Rede no Tabuleiro Principal (exceto onde você já tem um Trabalhador). Então, faça até 2 ações às quais você tem acesso 14.

Você deve sempre concluir todas as etapas de uma ação antes de passar para a próxima ação.

Uma explicação de cada ação e seu ícone correspondente encontra-se, a seguir.





CONSTRUIR ENGRENAGEM

O valor das sinergias não pode ser exagerado. É fundamental fazer conexões entre os vários departamentos para fazer com que o trabalho de todos funcione melhor. Também é muito importante não ficar para trás no enxame de novas inovações, então investir em novas tecnologias é vital.

Esta ação permite que você construa uma Engrenagem. Escolha uma das Engrenagens mais à esquerda de qualquer linha de Recurso no seu Tabuleiro e pague o custo listado na parte inferior da coluna (A) da qual ela foi tirada.

Este custo pode ser pago em Dinheiro e/ou no Recurso associado à linha em que a Engrenagem estava, em qualquer combinação (B).



Após pagar o custo da Engrenagem, remova-a do seu Tabuleiro e coloque-a na Rede ou abaixo de uma Tecnologia. Se for a primeira Engrenagem colocada em uma determinada área, ela é colocada sobre o ícone de Reputação e você ganha 1 de Reputação.

Nunca construa uma Engrenagem em uma área onde você já tem uma.

Remover uma Engrenagem também aumenta em 1 a quantidade do Recurso associado que pode ser armazenado no seu Tabuleiro.

ENGRENAGENS NA REDE

Engrenagens de Rede dão mais acesso a ações 14. Você pode usar suas Engrenagens logo após construí-las (ou seja, você pode construir uma Engrenagem adjacente ao seu Trabalhador como sua primeira ação e então usá-la para se conectar a um local adjacente para realizar sua segunda ação).

ENGRENAGENS EM TECNOLOGIAS

As engrenagens em Tecnologia imediatamente lhe dão benefícios contínuos pelo restante do jogo.

A primeira vez que uma Engrenagem é colocada abaixo de uma Tecnologia, essa Tecnologia é considerada **Inventada**. Isso significa que a Tecnologia agora pode ser usada por todos os jogadores (de graça pelos jogadores que têm uma Engrenagem abaixo dela, ou pagando aos jogadores que têm).

ENGRENAGENS NEUTRAS

As Engrenagens Neutras funcionam de forma idêntica às Engrenagens do jogador, exceto que você paga ao suprimento para usá-las, em vez de outro jogador.

Ex. *Rosa está construindo uma Engrenagem. Ela quer construir sua segunda Engrenagem a partir da fileira de Comida. Rosa paga o custo de 6 (mostrado na parte inferior da coluna) pagando 1 de Comida e 5 de Dinheiro.*



Rosa remove a Engrenagem de seu Tabuleiro (aumentando sua capacidade de armazenamento de Comida para 4) e a coloca sob a Tecnologia do Elevador Espacial.

Esta é a primeira vez que uma Engrenagem foi colocada aqui e desencadeia dois efeitos:

1. A Tecnologia agora é Inventada e Rosa tirará vantagem de seus efeitos pelo resto da partida. Outros jogadores podem usar esta Tecnologia construindo sua própria Engrenagem aqui ou pagando Rosa e qualquer outra pessoa com uma Engrenagem sob esta Tecnologia.

2. Rosa cobriu um ícone de Reputação, que aumenta sua Reputação em 1.



CONTRATAR UM TRABALHADOR EXPERT

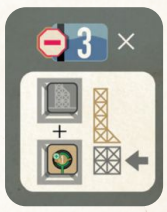
À medida que sua carga de trabalho cresce, sua força de trabalho também precisa crescer, e não faltam excelentes candidatos para escolher. Você descobrirá que ter um par extra de mãos por perto será útil. Você também aprenderá rapidamente que esses novos trabalhadores são especialistas em suas áreas e estão ansiosos para mostrar o que podem fazer!

Esta ação permite que você contrate um dos seus Trabalhadores Expert. Pague o custo associado ao Expert que você está contratando e mova-o para sua Sala de Descanso, ganhando 1 Bônus de Financiamento como de costume. Este Expert agora está disponível para você usar pelo resto da partida.

O custo para contratar o Expert mais à direita é de 2 de Dinheiro por Engrenagem restante nas linhas de Comida e Oxigênio no seu Tabuleiro.



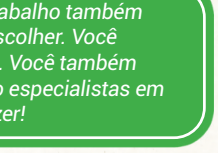
O custo para contratar o Expert à esquerda é de 3 de Dinheiro por Marcadores de Melhoria restantes (seja virado para cima ou não) nos 4 espaços da base da Torre de Lançamento no seu Tabuleiro.



Os Trabalhadores Expert funcionam como seus outros Trabalhadores, exceto que eles ganham uma habilidade especial que os Trabalhadores normais não têm. A cada partida, há uma habilidade de Trabalhador Expert atribuída durante a preparação. Essa habilidade se aplica a todos os Trabalhadores Expert dos jogadores para aquela partida. Veja a página 5 do Registro da Companhia para uma lista de todas as habilidades dos Trabalhadores Expert.

Esta é a habilidade do Trabalhador Expert usada em um Jogo Introdutório:

> Ganhe um Bônus de Financiamento quando seu Expert desloca um Trabalhador (Regular ou Expert) de volta para a Sala de Descanso.



COMPRAR SUPRIMENTOS

As naves não podem voar sem os recursos adequados, e não há utilidade em pilotá-las se não houver pessoas para preencher as salas. Felizmente, há um lugar para você comprar os recursos necessários, bem como pagar por anúncios, para que nada fique no seu caminho quando estiver pronto para decolar.

Esta ação permite que você compre Recursos e/ou Anúncios.

Você pode:

- pagar 1 Dinheiro para ganhar 2 Recursos de sua escolha e/ou
- pagar 1 Dinheiro para ganhar 2 Anúncios.

Como uma única ação, você pode fazer uma vez cada uma das opções ou ambas, se desejar.

Recursos que você comprar, mas não puder armazenar, serão perdidos.



Ex. ***Rosa** quer contratar um Trabalhador Expert. Isso dará a **Rosa** um Trabalhador adicional com uma habilidade especial para usar pelo resto da partida. **Rosa** pode contratar qualquer um dos Expert do seu Tabuleiro de Jogador.*

*O custo do Expert mais à esquerda é 3 de Dinheiro por Marcador de Melhoria na parte inferior da Torre de Lançamento (A). **Rosa** removeu um desses marcadores quando lançou sua primeira Nave. Isso deixa 3 Marcadores restantes para um custo total de 9 de Dinheiro.*

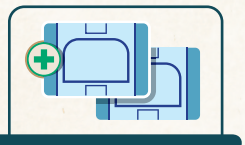
*O custo do Expert mais à direita é 2 de Dinheiro por Engrenagem restante nas fileiras de Comida e Oxigênio (B). **Rosa** construiu anteriormente 2 Engrenagens da fileira de Comida. Isso deixa 4 Engrenagens restantes para um custo total de 8 Dinheiro.*

***Rosa** tem dinheiro suficiente para contratar o Expert à direita. Gasta 8 de dinheiro e move o Expert para sua Sala de Descanso, ganhando um Bônus de Financiamento. **Rosa** pega 1 de dinheiro de volta do suprimento (C).*

***Rosa** pode contratar seu Expert à esquerda realizando essa ação novamente no futuro. Talvez faça isso após lançar sua próxima Nave, o que removerá o Marcador de Melhoria virada, reduzindo o custo do Expert para 6 de Dinheiro.*



Ex. ***Rosa** realiza a ação Comprar Suprimentos e gasta 1 de Dinheiro para ganhar 1 de Comida e 1 de Combustível. **Rosa** gostaria de comprar mais 2 Recursos, mas **Rosa** só pode fazer isso uma vez por ação. **Rosa** decide aproveitar ao máximo essa ação e também gasta 1 de Dinheiro para comprar 2 Anúncios.*



ADQUIRIR PROJETOS

Nossos arquitetos estão sempre se superando. Não importa se você está buscando atender nossos passageiros mais aventureiros — ou aqueles que preferem apenas relaxar — eles criarão exatamente o que você precisa.

Esta ação permite que você pegue até 2 peças de Projeto. Você pode escolher qualquer um dos Projetos virados para cima no Tabuleiro Principal. Não há custo associado a esta ação. Coloque os Projetos escolhidos à direita do seu Tabuleiro.

No final da ação, deslize todos os Projetos restantes para baixo no tabuleiro, preenchendo quaisquer espaços vazios. Então, adicione do organizador, novos Projetos nos espaços vazios de baixo para cima.

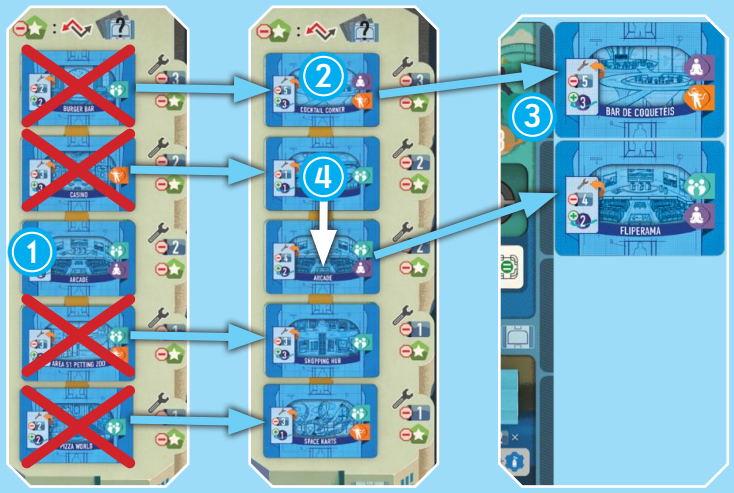
Você pode manter no máximo 5 Projetos ao lado do seu Tabuleiro. Você pode exceder esse limite durante seu turno, mas deve descartar até ficar com 5 ao final do seu turno.

REABASTECER PROJETOS

A qualquer momento do seu turno, você pode gastar 1 Reputação para descartar qualquer número de Projetos do tabuleiro. Reabasteça os espaços vazios com Projetos do organizador, mas não deslize os Projetos restantes para baixo. Nenhuma ação é necessária, e isso pode até ser feito antes de alocar um Trabalhador. Você pode repetir isso pagando 1 Reputação a cada vez.

PROJETOS DESCARTADOS

Projetos Descartados são colocados em uma pilha ao lado do organizador de Projetos. Se você ficar sem Projetos, embaralhe a pilha de descarte e adicione-os de volta ao organizador de Projetos.



Ex. *Azul quer 2 Projetos com o ícone roxo de Tranquilo.*

Agora o tabuleiro tem apenas 1 Projeto que corresponde a isso: o Fliperama (1).

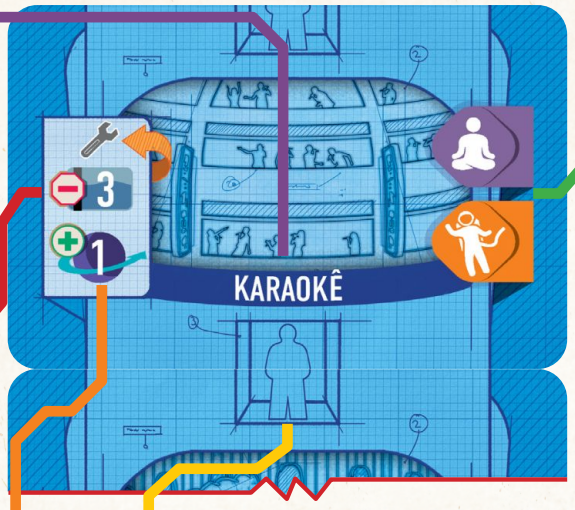
Azul reduz sua Reputação em 1 para descartar os outros 4 Projetos e reabastece o tabuleiro. O Projeto do Fliperama não é deslocado para baixo.

Sucesso! Uma das peças adicionadas é o Bar de Coquetéis (2).

Azul realiza a ação de Adquirir Projetos, e escolhe os projetos do Fliperama e do Bar de Coquetéis, e os coloca ao lado do seu Tabuleiro (3) na área designada.

Depois disso, o Parque de Diversões (4) desce 1 espaço, e 2 novos Projetos são adicionados aos espaços vazios.

ANATOMIA DO PROJETO / SEGMENTO DE NAVE



Segmento de Nave — o nome do Segmento que será adicionado à sua Nave quando construído.

Custo de Construção — o custo para colocar o Segmento em uma de suas Naves; Veja Construir Segmentos de Nave na próxima página.

PV — o ícone azul de PV mostra os PV ganhos no final da partida. **Não** pontue quando construir.

Aposento — Quando dois Segmentos são construídos na mesma Nave, formando um Aposento, comportando **1** Passageiro durante um Cruzeiro.

Ícone(s) — Os tipos de Passageiros que gostam desse segmento de Nave durante um Dia no espaço 17.

TIPOS DE PASSAGEIROS


AVENTUREIRO


TRANQUILO


EM FAMÍLIA



CONSTRUIR SEGMENTOS DE NAVE

Projetos são como ideias — são inúteis a menos que sejam implementados posteriormente. Normalmente, os segmentos que você instala serão construídos a partir de projetos em seu inventário. No entanto, você também pode implorar ao departamento de fabricação por um trabalho rápido. Apenas esteja preparado para pagar um pouco mais pelo trabalho...

Esta ação permite que construa até 2 Segmentos de Nave (também chamados de Segmentos). O outro lado de um Projeto é um Segmento. Um Projeto se torna um Segmento quando é virado e construído em uma Nave.

Segmentos podem ser construídos a partir de duas áreas:

1. **Ao lado do seu Tabuleiro:** você deve pagar o custo listado no lado esquerdo do Projeto.
2. **Dos Projetos no Tabuleiro Principal:** você deve pagar o custo listado no Projeto E pagar o custo ADICIONAL de Reputação e Dinheiro listado ao lado do Projeto.



Os custos podem ser reduzidos a 0, mas não abaixo de 0, *jogando Cartas de Agenda, usando Tecnologias, etc.*

Após pagar o custo, vire o Projeto para o lado construído e coloque-o entre a Cabine e o Motor de qualquer Nave que você tenha ao lado do seu Tabuleiro, seguindo as restrições de construção listadas abaixo.

Ao construir 2 Segmentos, você pode construí-los na mesma Nave ou em Naves diferentes.

Lembrete: O PV nos Segmentos é pontuado no final da partida.

RESTRIÇÕES DE CONSTRUÇÃO

- Um Segmento deve ser construído em uma Nave.
- Cada Nave pode conter até 3 Segmentos.
- Você não pode construir Segmentos em Naves que estejam atualmente em um Cruzeiro.
- Depois de construído, um Segmento não pode ser movido ou substituído.

APOSENTOS

A parte superior e inferior de um Segmento tem metade de um Aposento. Quando dois Segmentos são construídos na mesma Nave, eles formam um Aposento completo que pode acomodar **1 Passageiro** durante um Cruzeiro.

Cada Segmento construído após o primeiro adiciona um Aposento.

A Nave à direita pode acomodar um total de 1 Passageiro. Se um terceiro Segmento fosse construído, ela poderia acomodar um total de 2 Passageiros.



REABASTECER PROJETOS

No final da ação, se os Segmentos foram construídos diretamente do Tabuleiro Principal, os Projetos restantes movem para baixo e são adicionados Projetos do Organizador como de costume.

Ex. *Azul está construindo Segmentos.*



Ele quer construir o Fliperama (1) usando o Projeto ao lado do seu tabuleiro e Degustação de Vinhos (2) diretamente do Tabuleiro Principal.



Azul paga o custo listado em cada Projeto (4+5) MAIS 2 de Dinheiro e 1 de Reputação (3) porque ele está construindo diretamente do Tabuleiro Principal. Isso economiza uma ação de Adquirir Projetos, mas Azul certamente está pagando mais por esse privilégio! Azul paga um total de 11 de Dinheiro e 1 de Reputação.



Azul vira as peças do Projeto para seus lados de Segmento e as coloca em suas Naves. Azul só tem espaço para um Segmento em sua primeira Nave (4) então Azul coloca Degustação de Vinho (5) em outra Nave.

Os Projetos no Tabuleiro Principal movem para baixo e uma nova peça preenche o espaço vazio.



Este ícone no seu Tabuleiro serve para lembrá-lo de que você só pode ter até 3 Naves, e cada Nave só pode conter até 3 Segmentos.





ADQUIRIR UMA NOVA NAVE

A companhia quer crescer, e eles estão dispostos a fornecer a você novas cabines e motores para você usar bem. Eles até fornecerão alguns suprimentos iniciais. Apenas garanta que você não desperdice a boa vontade da companhia e deixe as naves sem lançamento, ou haverá consequências.

Esta ação permite que você pegue um novo conjunto de Cabine e Motor, o que cria uma nova Nave.

Você pode ter até 3 Naves.

Escolha um conjunto de Cabine e Motor pareados no Tabuleiro Principal. Coloque a nova Cabine e Motor ao lado do seu Tabuleiro ao lado de sua(s) outra(s) Nave(s), ganhe imediatamente o bônus impresso no Motor e então vire-o. Mantenha a Cabine do lado com o ícone .

No final da ação, preencha os espaços vazios no Tabuleiro Principal com Cabine e Motor vindos dos organizadores (os restantes não deslizam e os novos são adicionados aos espaços vazios). Ao reabastecer, certifique-se de que as Cabines sejam colocadas com o lado do ícone  para cima e os Motores sejam colocados com o lado do bônus para cima.

Veja a página 4 da sua Cartilha de Funcionário para uma lista de todos os critérios de pontuação das Cabines.



Ex. *Azul realiza a Ação Adquirir uma Nova Nave.*

Ele quer gerar mais dinheiro, então está de olho no terceiro par de Cabine e Motor. (A).

O motor dará a Azul um bônus imediato de 3 de Dinheiro.

Quando esta Nave for lançada e no final da partida, esta Cabine marcará 5 PV para cada Trabalhador Expert que Azul contratou.

Azul já contratou um Expert, então isso funciona bem. Azul pega sua nova Cabine e Motor e o coloca ao lado de sua primeira Nave.

Azul coleta 3 de Dinheiro do suprimento e então vira o Motor.

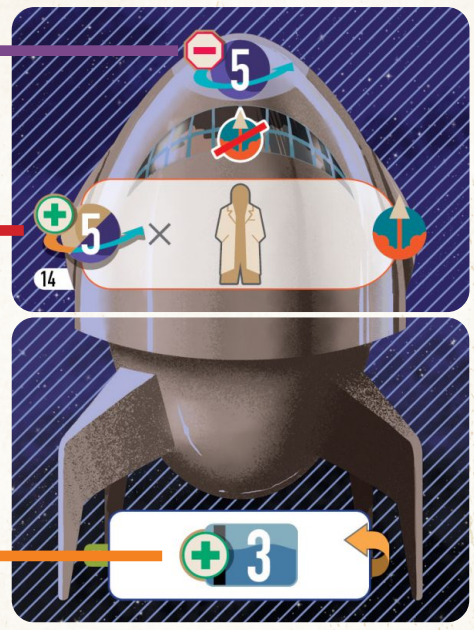
Azul reabastece o Tabuleiro Principal com um novo par de Cabine e Motor.

ANATOMIA DE CABINE E MOTOR

Penalidade — *Perca 5 PV ao final da partida, se essa Nave não for lançada ao menos uma vez.*

Critério de Pontuação — *Pontue isso toda vez que essa Nave for lançada e no final da partida.*

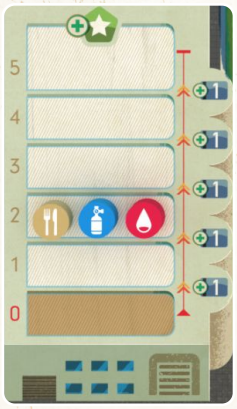
Bônus Imediato — *Ganhe isso imediatamente quando pegar essa peça, e então vire-a.*



Cabine e Motor não são considerados Segmentos de Nave.

GANHAR RECURSOS

"O grátis cabe no orçamento", disse uma mulher sábia uma vez, e é absolutamente verdade. Embora terceirizar recursos por um custo às vezes seja necessário, o silo de armazenagem da companhia é gratuito para acessar, desde que os recursos estejam disponíveis.



Silo de Armazenagem

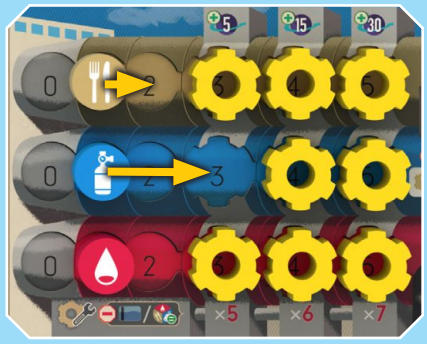
Esta ação permite que você pegue até 3 Recursos do Silo de Armazenagem.

Você pode pegar qualquer combinação de Recursos diferentes, desde que estejam disponíveis.

Reduza o nível dos marcadores dos Recursos escolhidos no Silo de Armazenagem de acordo, e então aumente os respectivos marcadores de Recursos no seu Tabuleiro de Jogador.

Você só pode pegar Recursos que você pode armazenar (ou seja, não bloqueados por uma Engrenagem).

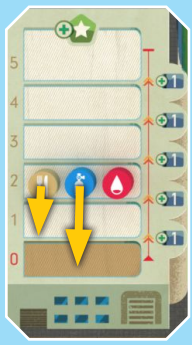
O ícone significa que você pega Recursos do Silo de Armazenagem. Em qualquer outra ocasião em que você ganhar Recursos sem este ícone, eles não vêm do Silo de Armazenagem.



Ex.

***Amarelo** faz a ação Ganhar Recursos. Ele só pode pegar o que têm espaço em seu Tabuleiro e o que está disponível no Silo de Armazenagem.*

***Amarelo** pega 1 de Comida e 2 de Oxigênio, movendo os Marcadores de Recursos para baixo no Silo de Armazenagem e aumentando os marcadores de Recursos para a direita em seu Tabuleiro do Jogador.*



REABASTECER SILO DE ARMAZENAGEM

Embora o Conselho de Diretores esteja sempre ansioso para ver suas agendas cumpridas, eles também são inflexíveis em manter o suprimento de recursos interno sempre que possível.. Ao usar as agendas passadas pelo Conselho, você pode reabastecer suprimentos no Silo e ganhar algum dinheiro para sua equipe.

Esta ação permite que você reabasteça um Recurso no Silo de Armazenagem e ganhe Dinheiro e Reputação.

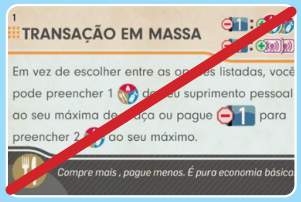
Descarte 1 Carta de Agenda da sua mão (ignorando tudo na carta) para aumentar um Recurso escolhido no Silo de Armazenagem ao seu máximo movendo seu marcador de Recursos para "5".

Então ganhe 1 de Dinheiro do suprimento para cada passo que o marcador de Recursos foi aumentado. Além disso, ganhe um total de 1 de Reputação.

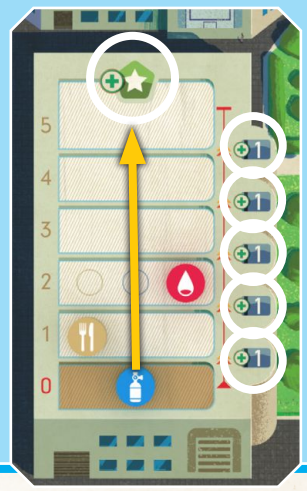


Ex.

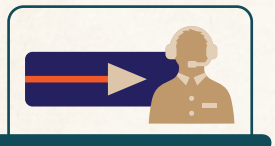
Agora que o Oxigênio está em 0 no Silo de Armazenagem, Amarelo realiza a ação de Reabastecer Silo de Armazenagem.



***Amarelo** descarta uma Carta de Agenda. O Recurso na carta não precisa corresponder ao Recurso que está sendo aumentado, e qualquer habilidade na carta é ignorada.*



***Amarelo** move o marcador de Recurso de Oxigênio para seu máximo de 5 e ganha 1 Reputação e 5 Dinheiro do suprimento (1 Dinheiro por espaço movido para cima na trilha).*



PREPARAR UM CRUZEIRO

A Companhia está sempre anunciando novos e emocionantes cruzeiros, e cabe a você prepará-los. Uma vez que os cruzeiros são preparados, a diversão começa: prepare a torre de lançamento!

Esta ação permite que você prepare um Cruzeiro.

Você só pode ter um Cruzeiro preparado por vez. Você não pode trocar de Cruzeiro depois de preparado.

Pegue seu Consultor de Cruzeiro do topo do Tabuleiro de Marketing e coloque-o ao lado de um Cruzeiro que ainda não tenha sido preparado.



Então escolha um marcador de Melhoria da Torre de Lançamento em seu Tabuleiro, e ganhe o bônus impresso nele (veja à direita) e vire-o (não o remova).

Quando um Marcador de Melhoria de Bônus de Financiamento é virado, ele não pode mais ser escolhido como um Bônus de Financiamento até que seja removido.



Os 4 marcadores de Melhoria do topo dão um bônus único menor. Uma vez removidos, eles dobram esse Bônus de Financiamento de um valor de 1 para 2.

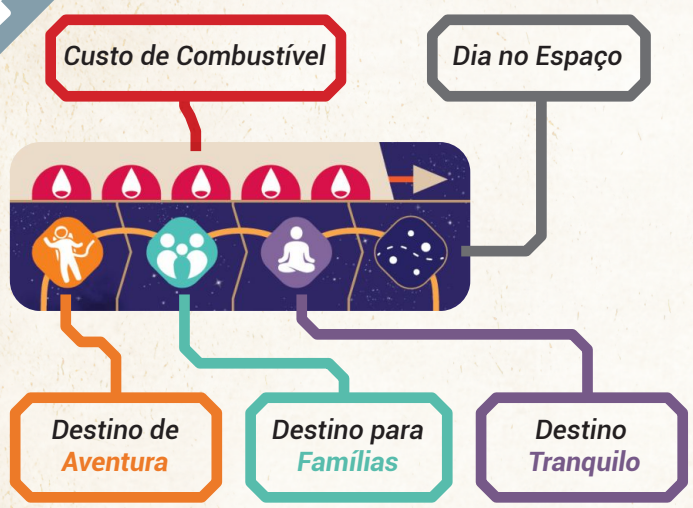


Os 4 marcadores de Melhoria da base dão um bônus único maior. Uma vez removido, o Trabalhador Expert à esquerda se torna mais barato.



Os marcadores de Melhoria são removidos quando você Lançar uma Nave.

ANATOMIA DA PEÇA DE CRUZEIRO



BÔNUS DE MARCADORES DE MELHORIA





Ex. ***Amarelo*** *prepara o Cruzeiro mostrado à esquerda.* ***Amarelo*** *coloca seu Consultor de Cruzeiro no espaço indicado.*

Amarelo *agora pode escolher um de seus marcadores de Melhoria para ganhar o bônus impresso e então virá-lo, deixando-o na Torre de Lançamento.*

Amarelo *escolhe virar o marcador para ganhar 1 de Dinheiro do suprimento.*



Agora que o marcador está virado, podemos ver que ele não tem mais uma mão embaixo para indicar um Bônus de Financiamento.



Amarelo *não poderá escolher Dinheiro como Bônus de Financiamento até que Lance uma Nave e o marcador seja removido, revelando um Bônus de Financiamento de 2 Dinheiro.*



ANUNCIAR UM CRUZEIRO

Aquela fila lá fora não está diminuindo, e algumas dessas pessoas estão a apenas um anúncio de distância de comprar aquele ingresso! Todo mundo está disposto a voar, e enviar passageiros para os lugares que eles mais desejam visitar será muito lucrativo!



Esta ação permite que você escolha um Cruzeiro com 1 ou 2 espaços vazios para Passageiros e faça um Anúncio dele. O Cruzeiro pode ter sido preparado ou não. Você não pode fazer Anúncio de um Cruzeiro preparado por outro jogador.

Você pode Anúnciar para 1 ou 2 Passageiros. Escolha eles da Fila pagando o custo de Anúncio da seção de onde eles serão retirados (1, 2 ou 3 Anúncios respectivamente) (1)(2)(3). Ou você pode escolher qualquer Passageiro do estoque pagando 4 Anúncios por Passageiro (4). Coloque os Passageiros escolhidos em um espaço de Passageiro próximo ao Cruzeiro que está sendo anunciado.

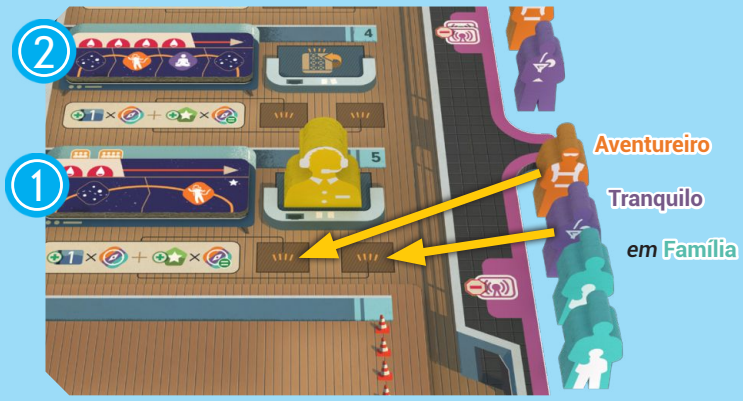


Para cada Passageiro colocado, você ganha:

- 1 de Dinheiro por Destino naquele Cruzeiro (A).
- 1 de Reputação se o Cruzeiro incluir o Destino preferido do Passageiro (B)



Um Dia no Espaço NÃO é um Destino.



Ex. ***Amarelo** faz um Anúncio do Cruzeiro que havia sido preparado (1). **Amarelo** adiciona 2 Passageiros da primeira seção da Fila gastando 1 Anúncio cada. O Passageiro **Aventureiro** gera 1 de Dinheiro por 1 Destino e 1 de Reputação por possuir seu Destino Preferido. O passageiro **Tranquilo** gera 1 de Dinheiro.*

*Se **Amarelo** tivesse feito anúncio do outro Cruzeiro (2), ele teria recebido um total de 4 de Dinheiro e 2 de Reputação.*

PEGAR CARTAS DE AGENDA

O Conselho de Diretores está sempre ocupado em seu quadro de planejamento, fazendo planos e postando ideias. Visitá-los pode lhe dar uma pista sobre seus desejos, garantindo a você uma vantagem sobre seus colegas supervisores.

Esta ação permite à você pegar até 2 Cartas de Agenda para sua mão.

Quando pegar Cartas de Agenda, você pode pegar uma das cartas no tabuleiro principal ou gastar 1 de Reputação para pegar do topo da pilha de descarte.

Não pegue uma carta do baralho de Agenda nem pegue uma carta da pilha de descarte que você jogou neste turno.

As cartas de Agenda na pilha de descarte são informações públicas e podem ser examinadas (mas não reordenadas) a qualquer momento.

As Cartas de Agenda não são reabastecidas automaticamente; veja a ação “Reabastecer Cartas de Agenda” na próxima página.

JOGANDO CARTAS DE AGENDAS

As Cartas de Agenda podem ser jogadas de duas maneiras:

1. Por sua **Habilidade**: Jogue para ganhar imediatamente o benefício/efeito/ação, seguindo qualquer restrição listada, ***OU***
2. Por seu **Recurso:** Jogue para ganhar imediatamente o Recurso. Se ele for gasto imediatamente, você não precisa ter espaço para ele no seu Tabuleiro de Jogador.

Após uma Carta de Agenda ser jogada, ela é colocada virada para cima no topo da pilha de descarte de Cartas de Agenda.

O número e o título da Carta de Agenda são usados para se referir aquela carta em particular, mas não têm nenhum outro efeito. O texto temático não tem efeito no jogo, mas pode induzir uma risada.

QUANDO JOGAR CARTAS DE AGENDA?

Uma Carta de Agenda jogada por seu Recurso pode ser jogada a qualquer momento no seu turno e não conta como uma ação.

Uma Carta de Agenda jogada por sua Habilidade só pode ser jogada enquanto realiza a ação ou a etapa mostrada no canto superior direito da carta (Restrição).

Se não houver nenhuma Restrição mostrada, o texto da carta dirá quando ela pode ser jogada. Algumas cartas podem até ser jogadas durante o turno de outro jogador; veja a carta "Mão Amiga" no exemplo à direita.

Algumas cartas não têm restrições e podem ser jogadas a qualquer momento no seu turno. Elas não contam como uma ação; veja a carta "Marketing Relâmpago" no exemplo à direita.

ANATOMIA DE CARTA DE AGENDA



O Bônus de Contratação pode ser usado durante uma ação Contratar um Trabalhador Expert para reduzir o custo da ação em 4. Ou pode ser usado a qualquer momento para ganhar 1 Oxigênio.

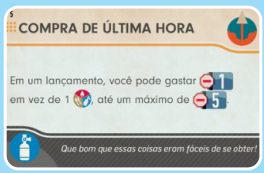


Ex. ***Verde** realiza a ação de Pegar Cartas de Agenda. Atualmente, há duas cartas (1) + (2) visíveis no tabuleiro. **Verde** pode escolher entre essas cartas ou no topo da pilha de descarte (3).*

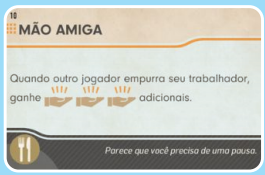
***Verde** decide pegar a carta do topo da pilha de descarte, gastando 1 de Reputação (:).*

***Verde** agora pode tirar a próxima carta da pilha de descarte gastando outra Reputação, mas, em vez disso, decide pegar a primeira carta (1) do tabuleiro.*

As cartas retiradas não são reabastecidas automaticamente, deixando o tabuleiro com apenas uma carta restante por enquanto (2).



Ex. *Compra de Última Hora só pode ser jogada ao Lançar uma Nave por causa do ícone mostrado no canto superior direito.*



Mão amiga só pode ser jogada quando outro jogador desloca um dos seus Trabalhadores, conforme observado no texto da carta.



Marketing Relâmpago não tem restrições listadas no canto superior direito ou no texto, então pode ser jogada a qualquer momento do seu turno.



JOGANDO MÚLTIPLAS CARTAS DE AGENDA

Várias Cartas de Agenda podem ser jogadas ao mesmo tempo, desde que sejam todas aplicáveis (seguindo todas as restrições).

Cartas de Agenda sempre combinam com outros benefícios e efeitos. **Os custos podem ser reduzidos a 0, mas não abaixo de 0.**

Várias Cartas de Agenda podem ser jogadas por seu Recurso ao mesmo tempo. Se os Recursos estiverem sendo gastos imediatamente, como ao pagar por uma Engrenagem ou ao lançar uma Nave, você não precisa ter espaço para armazenar os Recursos que estão sendo gastos.



Não há limite para o número de cartas que podem ser seguradas ou jogadas em um único turno. No entanto, no final do seu turno, seu limite de Cartas de Agenda na mão é 5. Se você tiver mais de 5 no final do seu turno e não puder jogá-las, você deve descartar até 5, descartando em qualquer ordem e ganhando o Recurso nelas, se possível.

CARTAS DE AGENDA PREVALECEM

Sempre que os efeitos de uma Carta de Agenda entram em conflito com as regras normais, a Carta de Agenda tem precedência e permite que uma regra seja quebrada como parte da carta que está sendo jogada.





REABASTECER CARTAS DE AGENDA

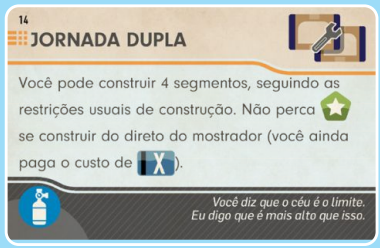
Às vezes, quando a Companhia está a todo vapor, o Conselho precisa de um pouco de inspiração. Inspirar novas ideias do Conselho de Diretores não só produzirá algumas novas agendas, mas também recompensará você por seus esforços.

Esta ação permite que você ganhe bônus e reabasteça o Tabuleiro Principal com Cartas de Agenda.

Primeiro, você ganhará qualquer bônus(s) associado(s) aos espaços de cartas vazias no Tabuleiro. Então, você descartará (em qualquer ordem) todas as Cartas de Agenda restantes e reabastecerá os espaços com 4 novas cartas do baralho de Cartas de Agenda.

Sempre que precisar pegar Cartas de Agenda e o baralho estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo.

Ex. *Verde está realizando a Ação de Construir Segmento de Nave com seu Trabalhador Expert. Ele joga duas Cartas de Agenda: Jornada Dupla e Brecha Financeira.*





Essas cartas se aplicam à ação Construir Segmentos de Nave, então podem ser jogadas durante a mesma ação, permitindo que o Verde construa até 4 Segmentos com o custo de cada Segmento reduzido em 2.



Verde também tem uma Engrenagem sob a Tecnologia de Sistemas Automatizados, que se combina com a Brecha Financeira para reduzir ainda mais o custo de cada Segmento construído.



Para adicionar um toque final a esta ação incrível: a habilidade do Trabalhador Expert do Verde entra em ação e reduz o custo total da ação em 1!

Verde constrói todos os quatro Projetos que ele têm ao lado do seu Tabuleiro por um custo total de 2 de Dinheiro. Incrível!









(Os custos do Karaokê e do Mondo Pizza foram reduzidos a 0, o custo do Bar de Coquetéis foi reduzido a 2 e o custo do Circo Gravidade Zero foi reduzido a 1. O Expert reduz o custo da ação em 1 para um custo final de 2.)



Ex. *Verde realiza a ação Reabastecer as Cartas de Agenda. Primeiro, Verde ganha todos os bônus visíveis:*

1 de Reputação (A), 1 Anúncio (B), e 1 Recurso (C).

Em seguida, Verde descarta a carta restante.

Finalmente, Verde reabastece o Tabuleiro com 4 novas Cartas de Agenda.

Se Aumento de Ganhos (D) tivesse sido pega anteriormente, a ação de reabastecer teria dado a Verde 1 de Dinheiro também.

LANÇAR UMA NAVE

É isso. É o momento que todos nós estávamos esperando. Uma vez que o cruzeiro está programado, os ingressos estão vendidos e os recursos estão em ordem, tudo o que resta é começar a contagem regressiva: 10...9...8...7...6....

Na segunda etapa do seu turno, uma opção é alocar um Trabalhador para Lançar uma Nave. Para iniciar um lançamento, coloque um Trabalhador da sua Sala de Descanso na parte inferior do Elevador de Lançamento no seu Tabuleiro. Quando Lançar uma Nave não realize nenhuma ação no Tabuleiro Principal.

Antes do lançamento, você precisa ter certeza de que está preparado. Verifique agora tudo o que você vai precisar:

- ☐ Cruzeiro preparado.
- ☐ Nave disponível com pelo menos 1 aposento.
- ☐ Acesso aos Recursos para o lançamento.
- ☐ Passageiros antecipados ou de última hora.

Há 6 passos para o lançamento listados no seu Tabuleiro. Eles representam uma contagem regressiva de 5 segundos. Seu Trabalhador subirá pelo elevador até o topo, e você realizará todos os passos ao longo do caminho como seu turno completo.

T-Menos... 5 ATRIBUIR E EMBARCAR

Escolha qual das suas Nave (com pelo menos um Aposento e que não esteja em um Cruzeiro) você gostaria de lançar. Pegue seu Cruzeiro Preparado e coloque-o acima daquela Nave.Retorne seu Consultor de Cruzeiro ao seu escritório no Tabuleiro de Marketing.

Então coloque seu(s) Passageiro(s) no(s) Aposento(s). Você deve levar pelo menos 1. Cada Aposento pode comportar no máximo 1 Passageiro, e não importa qual Passageiro vai para qual Aposento. Os Passageiros podem vir de 3 áreas:

- **Próximo ao Cruzeiro sendo lançado.** Esses Passageiros tiveram os ingressos comprados antecipadamente durante uma ação Anunciar um Cruzeiro e estão livres para embarcar.
- **Fila.** Esses Passageiros comprarão seus ingressos em uma Venda de Última Hora. Você deve pagar o custo do Anúncio do Passageiro, mas não ganha Dinheiro nem Reputação.
- **Suprimento.** Durante uma Venda de Última Hora, os Passageiros também podem ser retirados do Suprimento pagando os 4 Anúncios usuais. Você não ganha nenhum Dinheiro ou Reputação.

SEM ESPAÇO

Se um passageiro tinha um ingresso antecipado, mas você não tem espaço ou não quer embarcá-lo, perca 2 de Reputação e mova o Passageiro para a seção superior (3 Anúncios) da Fila.

T-Menos... 4 CUBO DE PROGRESSO

Pegue um cubo de progresso do seu suprimento e coloque-o no próximo espaço disponível na trilha de progresso 31.

Depois de aprender sobre o lançamento de Naves não deixe de voltar e ler Avançar Naves na página 16, caso você tenha pulado a leitura antes.

Até 2 Passageiros por Cruzeiro podem ser antecipados. Acima de 2 devem vir de uma Venda de Última Hora durante a sequência de lançamento.

Ex.

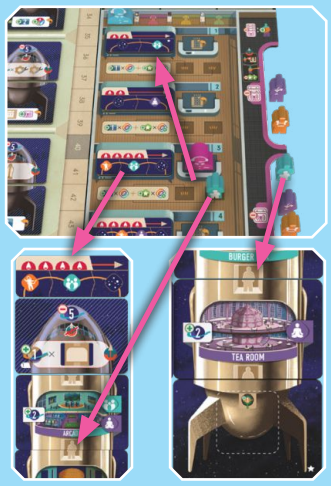
***Rosa** quer lançar e consulta os requisitos:*

- ☑ Cruzeiro preparado.
- ☑ Nave disponível com pelo menos 1 aposento.
- ☑ Acesso aos Recursos para o lançamento.*
- ☑ Passageiros antecipados ou de última hora.

Recursos podem vir do Tabuleiro de **Rosa, Cartas de Agenda, e/ou Reputação se necessário.*



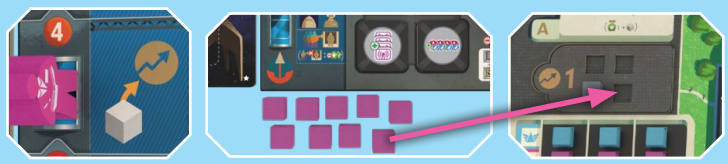
***Rosa** está pronta pra lançar! **Rosa** coloca seu trabalhador no Elevador de Lançamento, para iniciar um lançamento.*



***5.** **Rosa** pega o Cruzeiro preparado e coloca acima de sua Nave, retorna seu Consultor de Cruzeiro para seu escritório. Há um passageiro em **Família** preparado então ele é colocado no aposento sem nenhum custo..*

***Rosa** tem espaço para mais um Passageiro, então ele decide por uma Venda de Última Hora. Ele paga 2 anúncios para pegar outro Passageiro em **Família** da fila e o coloca no aposento de baixo da Nave.*

***4.** **Rosa** coloca um Cubo de Progresso na Trilha de Progresso.*



Continua na próxima página...



T-Menos... 3 PAGAR RECURSOS

Pague os Recursos Necessários para o Lançamento:

- **Comida:** **1 Comida por Passageiro na Nave +1 (pelo Piloto).**
- **Oxigênio:** **1 Oxigênio por Segmento da Nave.**
- **Combustível:** **1 Combustível por ícone na peça de Cruzeiro.**

Os Recursos vêm de 3 fontes: (1) seu Tabuleiro e/ou (2) Cartas de Agenda e/ou (3) gastando Reputação. Os custos de Recursos são pagos em qualquer ordem e podem vir de qualquer combinação de fontes. Você não precisa ter espaço em seu tabuleiro para acomodar Recursos vindos de Cartas de Agenda ou Reputação.



T-Menos... 2 PONTUAR CABINE

Pontue PVs com base nos critérios listados na Cabine da nave que você está lançando. Veja a página 4 da sua Cartilha do Funcionário para uma lista de todos os critérios de pontuação das cabines.

Então, se esta for a primeira vez que você lançou esta nave em particular, vire a Cabine para remover o -5 listado no topo (o -5 será subtraído da pontuação da Cabine no final da partida se você não tiver lançado aquela nave pelo menos uma vez na partida).



T-Menos... 1 CARREGAR

Remova o Marcador de Melhoria que foi virado quando seu Cruzeiro foi preparado e coloque-o no Motor da Nave que está sendo lançada.



T-Menos... 0 DECOLAR!

Coloque seu Trabalhador (que agora se torna o Piloto) na Cabine e então adicione um novo Cruzeiro ao Tabuleiro de Marketing.



ADICIONAR UM NOVO CRUZEIRO

Pegue um novo Cruzeiro do organizador de Marketing e coloque-o virado para cima no espaço vazio do Tabuleiro de Marketing.

Então, para cada Destino no novo Cruzeiro, mova todos os Passageiros correspondentes na Fila uma seção para baixo. Se eles já estiverem na seção inferior, eles não se movem.

Por último, adicione um número de novos Passageiros do suprimento à seção superior da Fila igual ao número de Passageiros que embarcaram no Cruzeiro que foi lançado neste turno. O tipo de Passageiro adicionado é baseado no novo Cruzeiro que foi adicionado ao Tabuleiro de Marketing. Adicione um Passageiro correspondente por Destino no Cruzeiro (começando com o Destino mais à esquerda, movendo para a direita, repetindo se necessário).

Passageiros são limitados. Se um tipo for necessário e não estiver disponível, adicione um passageiro diferente de sua escolha.

3. ***Rosa*** *calcula seu custo em Recursos, precisando de: 3 de Comida (2 Passageiros + 1 Piloto). 3 de Oxigênio (3 Segmentos). 4 de Combustível (indicados na Peça de Cruzeiro).*



Rosa *paga 2 Comida, 2 Oxigênio e 3 Combustível do seu tabuleiro.*



Rosa *tem uma Tecnologia (à esquerda) reduz o custo de Combustível à 3.* ***Rosa*** *descarta 1 carta de Agenda por seu ícone de comida, para pagar sua terceira Comida. E gasta 1 de Reputação para cruzar e receber o bônus de Oxigênio para pagar seu último Oxigênio!*

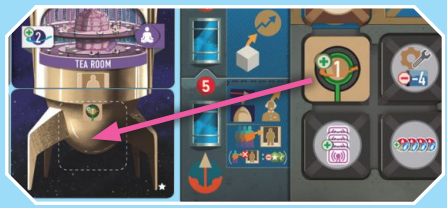
2. ***Rosa*** *recebe Pontos de Cabine: 1 PV por Segmento Construído em todas as suas Naves. Como possui apenas esta nave com 3 Segmentos, marca 3 PVs.*

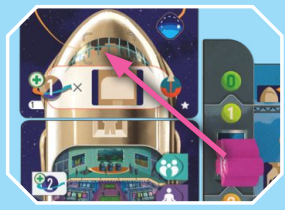


Rosa *vira a peça de Cabine, ocultando o -5 e revelando o espaço onde o Piloto será colocado.*

1. ***Rosa*** *coloca o Marcador de Melhoria que virou quando o Cruzeiro foi preparado.*





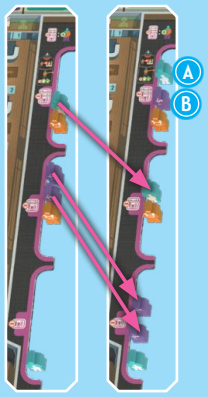


0. Decolar!

Rosa *coloca seu trabalhador, agora piloto, dentro da cabine.*



Rosa *coloca uma nova peça de Cruzeiro no espaço vazio do Tabuleiro de Marketing:*



Rosa *move todos os Passageiros em* ***Família*** *e* ***Tranquilos*** *uma seção para baixo.*

Agora, ***Rosa*** *adiciona novos Passageiros baseado na nova peça de Cruzeiro. Adiciona 1 Passageiro em* ***Família*** *(A) e 1* ***Tranquilo*** *(B) na seção mais acima da Fila.*

Se um terceiro Passageiro tivesse embarcado, ***Rosa*** *recomeçaria pela esquerda, adicionaria um segundo Passageiro em* ***Família****.*

MARCAR UMA REUNIÃO

Marcar uma reunião para os trabalhadores sob sua supervisão imediata é uma ótima maneira de se reagrupar, considerar a alocação de recursos e fazer planos para seguir em frente. E não se preocupe com o trabalho paralisado — nossa Rede 24/7/365 garantirá que as engrenagens da indústria continuem girando, mesmo que ninguém esteja nas instalações da sede.

Você pode Marcar uma Reunião não importando quantos Trabalhadores estejam em sua Sala de Descanso. No entanto, **se no início da segunda etapa do seu turno, você não tiver nenhum Trabalhador em sua Sala de Descanso, você DEVE convocar uma reunião.**

Para marcar uma reunião, pegue todos os seus trabalhadores da rede e coloque-os de volta na sua sala de descanso, ganhando um bônus de financiamento para cada coberto.

Ao longo da partida, você terá Trabalhadores no espaço pilotando Naves. Esses Trabalhadores permanecem no espaço quando uma reunião é marcada.

Após ganhar seus Bônus de Financiamento, você pode realizar uma ação em um local que tenha pelo menos uma de suas Engrenagens conectada a ele.

Nenhum Trabalhador é alocado para esta ação, e você não pode pagar para usar as Engrenagens de outros jogadores.

Tente posicionar suas engrenagens de modo que você tenha acesso à ação que deseja quando marcar uma reunião!

Ex. *Azul não tem nenhum Trabalhador disponível em sua Sala de Descanso (A) no início de seu turno. Azul deve Marcar uma Reunião.*



Primeiro, Azul pega todos os Trabalhadores da Rede para sua Sala de Descanso, E NÃO pega os Trabalhadores que estão atualmente Pilotando uma Nave.

Azul traz de volta 2 Trabalhadores e coleta 2 Bônus de Financiamento. Ao coletar vários Bônus de Financiamento ao mesmo tempo, Azul pode escolher o mesmo Bônus várias vezes ou diferentes. Azul pega 1 comida e 1 combustível.

Agora Azul pode realizar uma ação de um local com uma de suas Engrenagens conectadas a ele. Azul tem 3 Engrenagens na Rede e está conectado a todos os locais, exceto (B).

Isso significa que ele pode realizar qualquer ação, exceto Preparar um Cruzeiro e Anunciar um Cruzeiro. Azul realiza a ação Adquirir Projetos.

ATINGIR META DA COMPANHIA

Lançar naves e enviar nossos passageiros para luxuosas férias espaciais é, claro, o principal objetivo do Conselho. No entanto, eles também têm alguns objetivos secundários para você trabalhar. Seja o supervisor que alcança a visão do Conselho, e você será celebrado por muitos anos! Mas quanto mais você esperar, mais você terá que impressioná-los se quiser que seu nome seja gravado na história da Galactic Cruise.

Em cada partida, há 3 diferentes Metas da Companhia, conforme mostrado na peça de Meta da Companhia.

A última etapa do seu turno é Atingir Meta da Companhia. Para cumprir uma Meta, você deve igualar ou exceder o requisito atual, conforme indicado pelo marcador de Metas da Companhia para essa Meta. Veja a página 5 da sua Cartilha de Funcionário para uma lista de todas as Metas da Companhia.

Quando você completar uma das Metas, remova seu Cubo de Progresso de cima da meta que foi completada e coloque-o no próximo espaço disponível na Trilha de Progresso 31. Isso revelará um ícone de Asas da sua cor.

Em seguida, avance o marcador de Metas da Companhia para essa meta um passo acima. Isso pode aumentar o requisito dessa meta para todos os outros jogadores. A Meta da Companhia na posição mais alta, o marcador não se move. Você pode atingir mais de uma Meta por turno, porém só pode atingir cada meta uma vez na partida.

Em um jogo de 4 jogadores, tanto o 3º quanto o 4º jogador podem atingir o nível mais alto de uma Meta da Companhia.



Ex. *Azul constroi sua 5ª Engrenagem na segunda etapa de seu turno.*

Antes do final do turno, Azul verifica que atingiu a Meta da Companhia mais à esquerda por construir pelo menos 5 Engrenagens.

Azul move seu cubo da coluna acima da meta que atingiu e o coloca no próximo espaço disponível na Trilha de Progresso (1). Revelando um ícone de asas azul (2).

Azul então aumenta a Meta para o próximo valor (3). O Conselho de Diretores precisará de algo extra para ficar impressionado na próxima vez!

TRILHA DE PROGRESSO E FIM DA PARTIDA

À medida que você lança naves e busca satisfazer as Metas estabelecidas pelo Conselho de Diretores, a empresa celebrará você para todos os olhos verem! Todos os anos, na Reunião Geral Anual da Galactic Cruise (RGA), os supervisores serão avaliados e receberão elogios apropriados ao seu progresso.

A Trilha de Progresso é o cronômetro da partida. Cubos de Progresso são adicionados nela quando você Lançar uma Nave ou Atingir uma Meta. Sempre adicione um cubo à Trilha de Progresso, ele é colocado no espaço vazio mais abaixo na trilha. Ou seja, você preencherá a Seção 1 antes da Seção 2 e assim por diante.

No final do turno em que o cubo final é colocado na Seção 1 ou 2, ocorre uma Reunião Geral Anual (RGA); veja RGA A&B: Pontuação de Progresso abaixo.

No final do turno em que o cubo final é colocado na Seção 3, o fim da partida é acionado; veja a Seção 3 abaixo.

RGA A e B têm etapas extras em uma partida Solo ou com 2 jogadores. *Veja Regras de 2 jogadores na página 34.*

RGA A&B: PONTUAÇÃO DE PROGRESSO

Cada jogador ganha PV igual ao número de Cubos de Progresso que ele têm na seção dada (Seção 1 durante RGA A e Seção 2 durante RGA B) multiplicado pelo número de Asas de sua cor reveladas. Cada jogador começa com um ícone de Asas revelado, e um ícone de Asas adicional é revelado cada vez que uma Meta é cumprida.

Além disso, o jogador com mais Reputação é considerado como tendo um cubo extra para fins de pontuação (nenhum cubo é realmente adicionado). Todos empatados com mais Reputação são considerados como tendo o cubo extra.

SEÇÃO 3

O fim da partida é acionado quando o cubo final é colocado na Seção 3. Continue com os jogadores terminando a rodada atual e então realizando a rodada final conforme detalhado abaixo. Durante esse tempo, cubos adicionais podem ser adicionados à Trilha de Progresso na área extra à direita da Seção 3.

RODADA FINAL

Para a rodada final, antes de fazer um turno final, cada jogador retorna simultaneamente seus Trabalhadores da Rede para sua Sala de Descanso, ganhando 1 Bônus de Financiamento para cada. Porém, isso não é Marcar uma Reunião, então os jogadores não realizam nenhuma ação.

Então, na ordem de turno, faça um turno final, executando seu turno normalmente.

Por fim, na ordem do turno, avance todas as Naves em Cruzeiros uma última vez, avançando para qualquer uma das Paradas restantes, conclua as etapas dessa Parada como de costume.

Uma vez concluído, é hora da terceira e última RGA.



Ex. *Verde lançou uma Nave em seu turno e adiciona o cubo final à Seção 1 (A) na Trilha de Progresso. Isso acionará uma RGA no final do turno.*

Pode não parecer, mas a primeira RGA é tipicamente o ponto médio do jogo. Agora que você tem algumas Engrenagens e Naves construídas e talvez uma ou duas melhorias desbloqueadas, as Seções restantes serão preenchidas mais rápido do que você imagina!



Verde e Rosa estão empatados com mais Reputação. Ambos considerados como se tivessem um cubo extra ao pontuar.

Azul pontua 2 cubos x 2 Asas = 4 PVs.

Rosa pontua 1 cubo x 1 Asas = 1 PVs.

Verde pontua 2 cubos x 1 Asas = 2 PVs.

Lembre-se: Ao pontuar as Seções 2 e 3, você só pontuará os cubos daquela Seção. Seu multiplicador de Asas permanecerá descoberto durante todo a partida, então tente completar as Metas de Companhia o mais cedo possível!



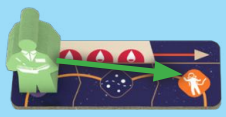
Ex. *Rosa coloca o cubo final na Seção 3. Isso aciona o fim da partida.*

Primeiro, os jogadores terminam a rodada para que todos tenham um número igual de turnos. Rosa foi o segundo jogador, então Verde fará uma rodada antes da rodada final.

Agora, os jogadores pegam seus Trabalhadores da Rede e os devolvem para suas Salas de Descanso, ganhando 1 Bônus de Financiamento para cada um.

Os jogadores fazem seu turno final começando pelo primeiro jogador, Azul. Esta rodada é jogada normalmente.

Finalmente, todos os jogadores avançam suas Naves para qualquer Parada.



Verde avança direto para o Destino de Aventura e completa a Parada normalmente.

PONTUAÇÃO FINAL — RGA C

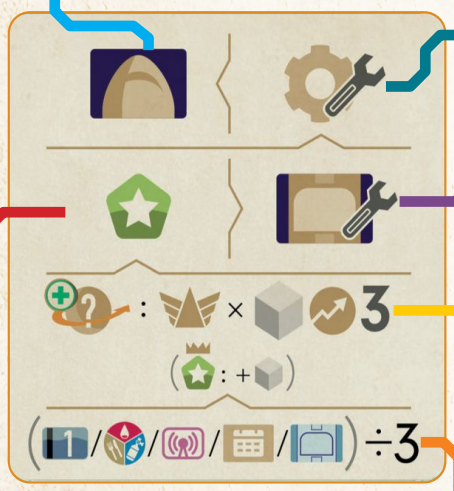
Depois de 36 meses de trabalho duro, finalmente chegamos: a última Reunião Geral Anual do que as pessoas já estão chamando de "era Preston".
O Sr. Preston está se demitindo, e um de vocês assumirá seu lugar como CEO e se tornará nosso líder destemido.

A partida acabou, e é hora da terceira e última Reunião Geral Anual para determinar o novo CEO.

Cada jogador pontua o seguinte:

Cabines: PVs com base nos critérios de cada Cabine de suas Naves (-5 PVs por Cabine não lançada). Veja a página 4 da sua Cartilha de Empregado para uma lista de todos os critérios de pontuação.

Engrenagens: PVs da coluna vazia mais à direita na área de Engrenagem do seu Tabuleiro.



Segmentos: PVs em cada Segmento de sua Nave.

Pontuação de Progresso: Seção 3 (incluí todos os cubos na área extra).

Reputação: PVs baseados no maior valor alcançado na Trilha de Reputação.

Suprimentos: 1 PVs por 3 Suprimentos restantes (qualquer combinação): Recursos, Dinheiro, Anúncio, Agendas, Projetos.

O jogador com mais Pontos de Vitória vence e se torna o novo CEO da Galactic Cruise!

Se houver empate, o jogador com mais Cubos de Progresso na Trilha de Progresso vence. Se ainda houver empate, o jogador com mais Reputação vence. Se ainda houver empate, o jogador com mais PVs de Cabines vence. Se ainda houver empate, o jogador empatado que estiver mais tarde na ordem do turno vence.

Coloque sua ficha de 100/200 PVs no espaço 0 da trilha de PVs com o lado de 100 PVs para cima ao marcar 100 PVs. Vire-a se você conseguir marcar 200 PVs!

Embaralhe as Cabines, Motores, Projetos e Cruzeiros enquanto guarda o jogo para acelerar o processo de preparação para a sua próxima partida!

Ex. *Verde calcula sua pontuação final e RGA C, começando com os 115 PVs que marcou na partida:*

SUPRIMENTOS — 3 PVs

Verde adiciona todos os suprimentos acumulados ao final da partida.
Verde tem 4 de Dinheiro, 5 Recursos, 1 Anúncio, 0 Carta Agenda, e 1 Projeto para um total de 11. 1 PV para cada 3 rendendo no total 3 PVs.

PONTUAÇÃO DE PROGRESSO — 9 PVs

Verde tem mais Reputação e pontuar um cubo extra.





Verde pontua 3 cubos x 3 Asas = 9 PVs.

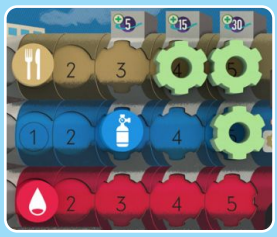
REPUTAÇÃO — 15 PVs

Verde tem 16 de Reputação, rendendo 15 PVs.

SEGMENTOS DE NAVE — 16 PVs

Verde tem 2 Naves com 3 Segmentos e 1 Nave com 2 Segmentos. Verde adiciona todos os ícones azuis de PV em todos os seus Segmentos somando 16 PVs.

ENGRENAGENS — 5 PVs



Verde construiu todas as Engrenagens da primeira coluna de 5 Pvs.

(Se tivesse construído a segunda engrenagem de Comida em vez da última de Combustível ele marcaria 15 PVs em vez de 5 PVs.)

CABINE — 20 PVs

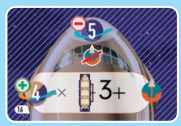
Verde pontua cada uma de suas cabines por um total de 20 PVs.



8 Segmentos construídos: 8 PVs



6 Engrenagens construídas: 9 PVs



2 Naves com 3 Segmentos: 8 PVs SEM lançar: -5 PVs

PONTUAÇÃO RGA - C TOTAL: **68 PVs**

PONTUAÇÃO FINAL: **183 PVs**

CLARIFICAÇÕES E EXCEÇÕES

O que acontece quando eu marco uma reunião e todos os meus trabalhadores estão no espaço?

Você não ganhará nenhum bônus de financiamento e não chamará nenhum trabalhador. Você ainda poderá realizar uma ação conectada a uma das suas Engrenagens.

No caso improvável de você também não ter uma Engrenagem na Rede, você não receberá uma ação, mas, em vez disso, aprenderá uma lição muito valiosa.

O que acontece quando eu ganho reputação quando estou em 18 ou perco reputação quando estou em 0?

Como a iconografia na trilha de reputação indica, você perderá 1 PV para cada reputação perdida enquanto estiver em 0 e ganhará 1 PV para cada reputação ganha enquanto estiver em 18.

Se você estiver em 0 PV e 0 de reputação, não poderá realizar uma ação que o faria perder reputação. Você começa a partida em 5 PV por esse motivo, então isso deve ser extremamente improvável.

Quando posso gastar reputação para ganhar os bônus na trilha de reputação?

Você pode fazer isso a QUALQUER momento no seu turno (limite de uma vez por turno). Isso inclui no meio de uma ação.

Exemplo: durante sua ação Anunciar um Cruzeiro, você gasta Anúncios para adicionar um Passageiro a um Cruzeiro que lhe dá 1 de Reputação. Isso faz com que você passe por um ícone de Anúncio. Você pode gastar imediatamente 1 de Reputação para ganhar esse Anúncio e usá-lo para pagar por um segundo Passageiro.

Quando pago para usar as Engrenagens de outros jogadores?

Você pode fazer isso a QUALQUER momento no seu turno. Depois de pagar, você terá acesso às Engrenagens pelo restante do turno.

Exemplo: você paga 1 de Dinheiro para usar uma Engrenagem no início do seu turno e, mais tarde no turno, gasta Reputação que o deixa abaixo desse limite de Reputação. Se você tivesse esperado até depois de gastar Reputação, precisaria gastar 2 de Dinheiro.

Exemplo: sua Reputação é 6, então atualmente custa 2 de Dinheiro para usar as Engrenagens de outros jogadores. Você faz o Anúncio de um Cruzeiro e aumenta sua reputação em 2. Agora o custo é de apenas 1 de dinheiro para usar outras Engrenagens, e você terá acesso às Engrenagens pelo restante do turno.

Ao lançar, posso pegar Passageiros da fila em uma venda de última hora em vez de pegá-lo dos antecipados?

Sim. Você deve seguir a regra usual de "Sem Espaço" e perder 2 de reputação para cada Passageiro antecipado que você não pegar e mover esses Passageiros para a seção superior da fila.

Posso atingir uma Meta da Companhia no final da partida?

Sim. Você pode atingir uma Meta da Companhia para a qual se qualifica após visitar um destino durante a etapa final antes da Reunião Geral Anual C.

Incluso na Expansão Acomodações.

Como funciona a Carta de Agenda "Cruzeiro de Board Games"?

Esta carta aumenta a capacidade de 1 Aposento para 3, permitindo que você leve Passageiros adicionais no Cruzeiro. Lembre-se de que apenas até 2 podem ser antecipados, você ainda precisa pagar Anúncios para quaisquer Passageiros retirados da Fila ou de Venda de Última Hora. Certifique-se de ter Comida suficiente para alimentar a todos também.

Posso jogar a Carta de Agenda "Férias em Família" no final da partida?

Sim, você pode jogar "Férias em Família" ao visitar um Destino durante a etapa final antes da RGA C.

Posso usar a Tecnologia "Indicador de Plano de Voo" ou a Carta de Agenda "Agenda Acelerada"* no final do jogo?

Não, elas só podem ser usadas durante a Etapa 1 de um turno normal.

Posso usar uma Carta de Agenda com este ícone quando todos os jogadores recolhem Trabalhadores durante a rodada final? Sim.



Posso usar a Carta de Agenda "HAU 9001"* para iniciar, mesmo se eu não tiver nenhum Trabalhador na minha Sala de Descanso? Sim.

O que acontece se eu ficar sem...?

Cabines e Motores: Embora não seja possível ficar sem Cabines e Motores, é possível que não haja o suficiente para preencher o Tabuleiro. Neste caso, os componentes são limitados, então você deixará esses espaços vazios.

Projetos: É improvável, mas possível, ficar sem Projetos. Neste caso, eles são limitados, e não é possível obter mais nenhum. Se você não tiver o suficiente para preencher o tabuleiro, preencha o máximo que puder, deixando os espaços mais altos vazios.

Marcadores de Melhoria: No caso improvável de você já ter removido todos os seus marcadores de Melhoria, você ainda pode Preparar um Cruzeiro e Lançar, mas nenhum marcador é virado ou removido.

Dinheiro ou Anúncio
Esses componentes não devem ser limitados, então você pode usar qualquer substituição adequada.

Alguma outra Dúvida?

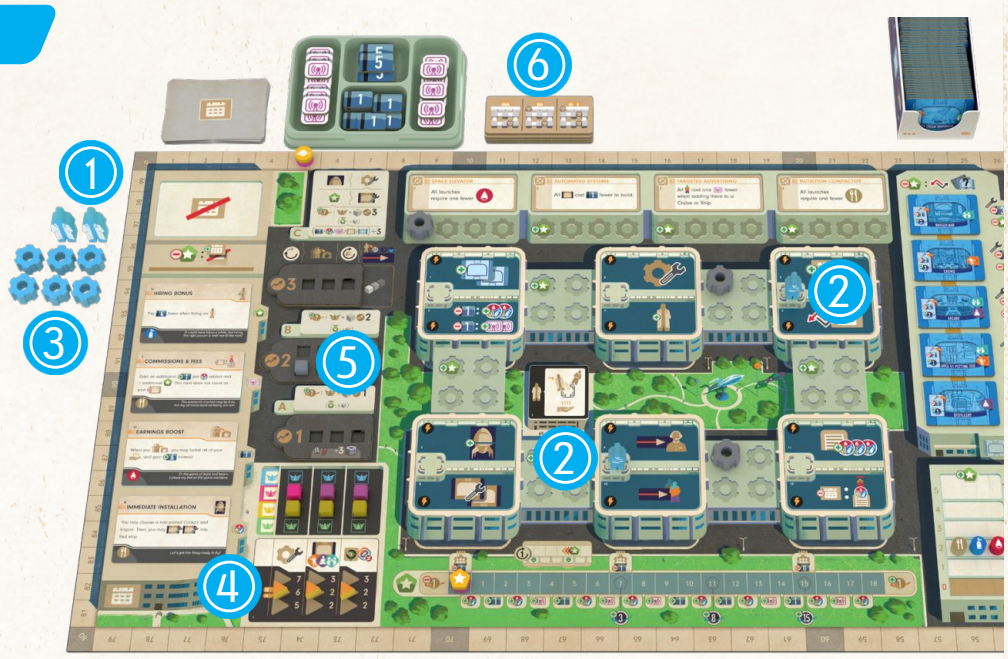
Nos pergunte no Bgg ou Discord!

REGRAS PARA 2 JOGADORES

PREPARAÇÃO PARA 2 JOGADORES

Siga as instruções de preparação usuais para o Jogo Introdutório ou Padrão. Em seguida, execute estas etapas:

1. Pegue 6 Engrenagens, 2 Trabalhadores e 2 Trabalhadores Expert de uma cor não-jogadora (Robô).
2. Coloque os 2 Trabalhadores no Tabuleiro Principal, um em cada próximo local no sentido horário das Engrenagens neutras.
3. Coloque as Engrenagens e Trabalhadores Expert de lado para uso posterior.
4. Coloque os marcadores de Metas de Companhia no espaço do meio de cada meta, em vez de na parte inferior.
5. Se estiver jogando o Jogo Introdutório, coloque apenas 1 único cubo neutro no bloco 2 Trilha de Progresso.
6. Separe as peças de Tecnologia não utilizadas em vez de devolvê-las à caixa.
7. Use ambos os Paineis do Tabuleiro de Marketing (não ilustrado).



DESLOCAR TRABALHADOR ROBÔ

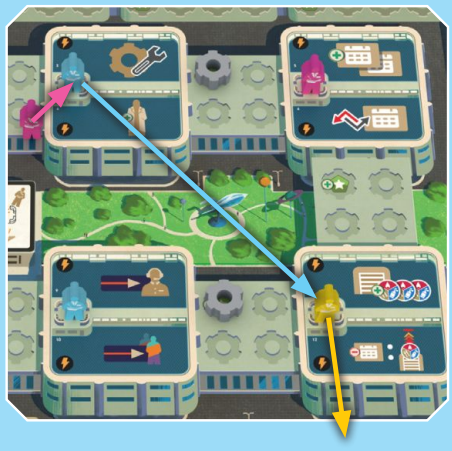
Ao colocar um Trabalhador em um local ocupado por um Trabalhador Robô, você desloca esse Trabalhador para o próximo local no sentido horário:

- ***Se esse local estiver vazio:*** O Trabalhador robô ficará lá até ser empurrado novamente no futuro.
- ***Se esse local for ocupado pelo Trabalhador do seu oponente:*** O Trabalhador robô desloca o Trabalhador que ocupa esse local. Isso fará com que o Trabalhador do seu oponente seja deslocado de volta para a Sala de Descanso dele, como se tivesse sido deslocado pelo seu Trabalhador.
- ***Se esse local for ocupado por um Trabalhador Robô:*** O Trabalhador Robô pulará esse local e se moverá no sentido horário para o próximo local.
- ***Se esse local for ocupado por um dos seus próprios Trabalhadores:*** O Trabalhador robô não desloca seu Trabalhador, a menos que você tenha a Melhoria de deslocar seu próprio Trabalhador. O Trabalhador robô pulará esse local e se moverá no sentido horário para o próximo local.

DESLOCAR EXPERT ROBÔ

Ao longo do jogo, os Trabalhadores robô se tornarão Expert; veja Contratar Expert robô na próxima página.

Os Experts robôs funcionam da mesma forma que os trabalhadores robôs, exceto que, quando são deslocados, eles pulam locais vazios, a menos que não haja outro local possível.



Ex. *Rosa coloca seu trabalhador e desloca o trabalhador robô Azul no sentido horário. O trabalhador robô pula o trabalhador de Rosa e para no local com o trabalhador Amarelo, que é devolvido a Sala de Descanso dele recebendo o Bônus de Financiamento, como usual.*



Ex. *Rosa coloca seu trabalhador e desloca o trabalhador expert robô Azul no sentido horário. Um trabalhador normal iria parar nesse local vazio, mas como é Expert ele pula todos os espaços vazios até deslocar o trabalhador do Amarelo.*

RGA A/B — PONTUAÇÃO DE PROGRESSO

Depois que o último cubo for colocado na seção atual da Trilha de Progresso, você pontuará essa seção como de costume e, então, executará duas etapas extras: Construir Engrenagens Robô e Contratar Experts robôs.



A iconografia dessas duas etapas está impressa nos blocos da Trilha de Progresso para 2 Jogadores como um lembrete.

CONSTRUIR ENGRENAGEM ROBÔ +3

Após a Pontuação de Progresso, embaralhe as Tecnologias restantes não utilizadas que foram reservadas durante a preparação e revele 1.

Consulte o desenho impresso na peça e coloque 1 Engrenagem robô em cada área representada para uma partida de 2 jogadores, cobrindo o ícone de Reputação, se possível. Se já houver uma Engrenagem dessa cor na área representada, pule essa colocação e descarte essa Engrenagem Robô para a caixa.

Retorne a peça de Tecnologia que foi usada para a caixa.

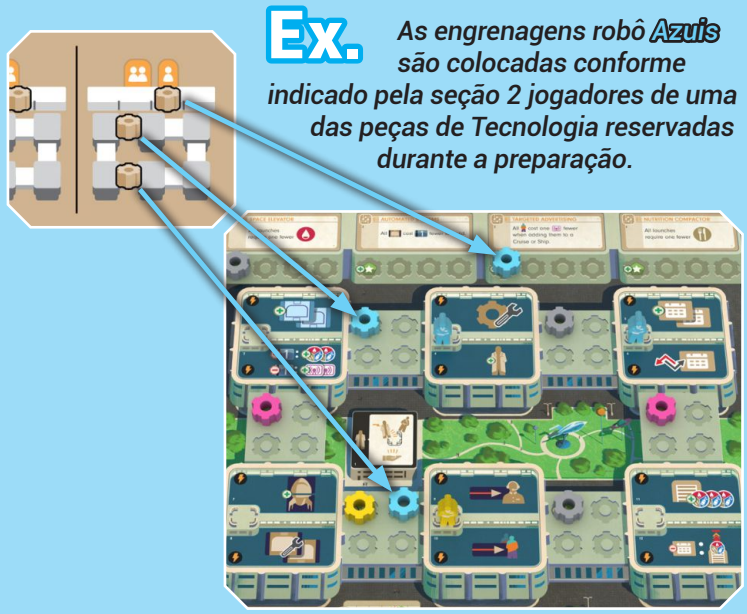
CONTRATAR UM EXPERT ROBÔ



Após a RGA A, substitua um Trabalhador robô por um Trabalhador Expert robô. Retire o trabalhador robô mais próximo do local central superior no sentido horário, retorne-o para a caixa.

Após a RGA B, substitua o outro Trabalhador robô por um Trabalhador Expert robô. Retorne o Trabalhador robô para a caixa.

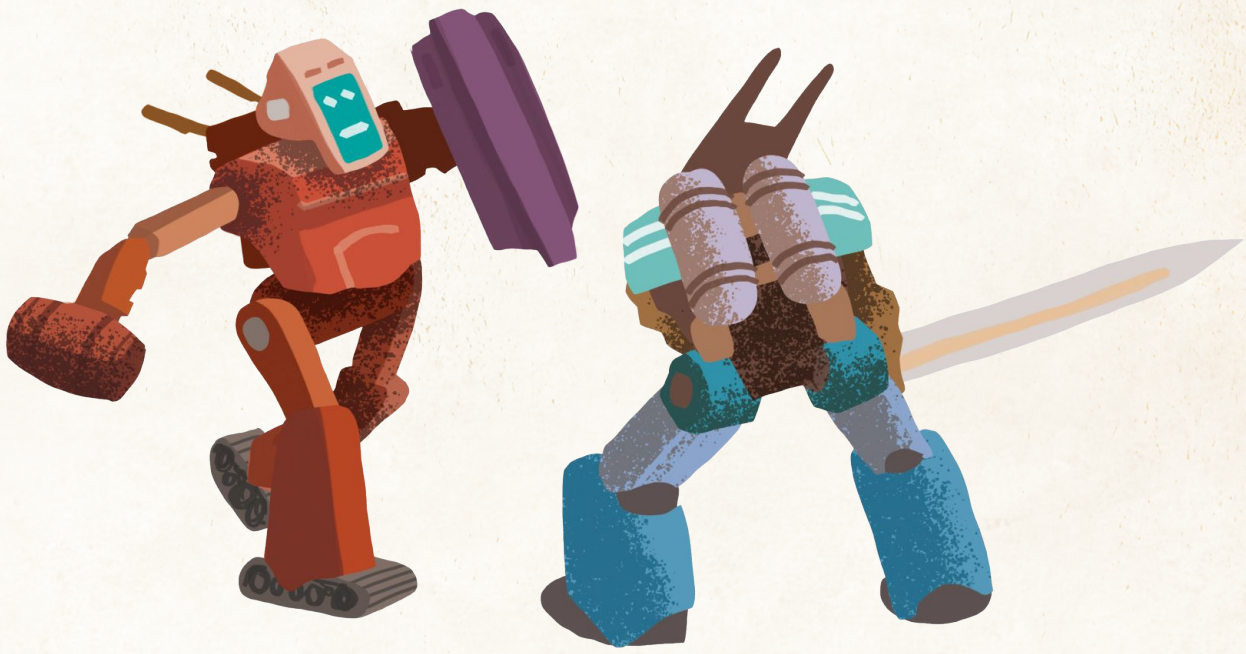
Ex. *As engrenagens robô Azuis são colocadas conforme indicado pela seção 2 jogadores de uma das peças de Tecnologia reservadas durante a preparação.*



Ex.



O Trabalhador robô mais próximo do local central superior é devolvido à caixa e substituído pelo Trabalhador Expert robô



REGRAS SOLO

O Conselho de Diretores da Galactic Cruise está considerando uma contratação não convencional para o cargo de CEO — alguém com um histórico de superar seus pares e fazer seus rivais tremerem. O nome dela é Rachel, e ela é sobrinha de Travis E. Preston, que passou a última década trabalhando na Base Lunar. Agora que ela está de volta à Terra, ela está pronta para enfrentá-lo pelo direito de comandar a empresa. Esteja avisado: ela é a favorita do tio, então algumas coisas serão muito fáceis para ela. Isso não é justo, você diz? Bem, Rachel diz: "A justiça vem à cidade uma vez por ano, amigo." Boa sorte.

PREPARAÇÃO

1. Prepare uma partida como se fosse para 2 jogadores. 34
2. Rachel recebe um tabuleiro de jogador e prepara todas as peças que um jogador usaria. Ela NÃO precisa de marcadores de recursos e sempre usa os marcadores de melhorias do jogo base.
3. Ela será a 2ª jogadora, então coloque seu marcador de reputação no espaço "1" da trilha de reputação.
4. Embaralhe as 12 cartas solo e coloque-as em uma pilha ao lado do tabuleiro de jogador para que os números e a grade de trabalhadores/localização fiquem voltados para cima.
5. Coloque os marcadores solo (lembretes de limite de meta de companhia de Rachel) nos espaços apropriados, dependendo do nível de dificuldade escolhido, do tabuleiro dela:



Fácil: coloque na Engrenagem de Comida mais à direita.
Médio: coloque na Engrenagem de Combustível do meio.
Difícil: coloque na Engrenagem de Oxigênio do meio.



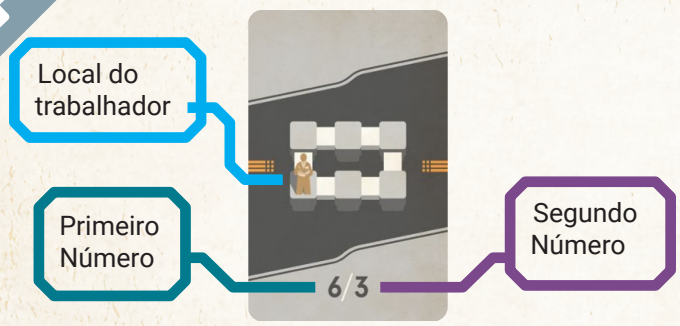
Coloque próximo a área do Xº Segmento à ser construído de Rachel: **Fácil:** X=7º; **Médio:** X=6º; **Difícil:** X=5º.



Fácil/Médio: Coloque na área onde estará a terceira nave da Rachel.
Difícil: Coloque na área onde estará a segunda nave da Rachel.

6. Coloque a Carta de Trabalhador Solo da dificuldade escolhida ao lado das Cartas de Ação (isso ajudará você a garantir que não vire uma Carta de Ação se ela não tiver Trabalhadores). Esta é a Sala de Descanso dela — coloque os Trabalhadores dela aqui em vez de no Tabuleiro do Jogador.
7. Rachel coloca sua primeira Engrenagem (da linha de Comida) na Rede com base no Sistema Numérico; veja o Sistema Numérico à direita. Esta colocação deve ser em uma área sem outras Engrenagens, como de costume.
8. Rachel descarta um Projeto com base no Sistema Numérico.

ANATOMIA DA CARTA SOLO

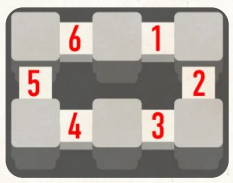


SISTEMA NUMÉRICO

Esses são os dois números listados no verso de cada carta solo. Ao longo da partida, conforme Rachel toma decisões (escolhe itens, descarta coisas, etc.), esses números determinarão suas escolhas.

Ao fazer suas escolhas, você se referirá ao verso da carta do topo do baralho e usará o primeiro número, a menos que nunca funcione (por exemplo, porque é um "5" ou "6" e só pode haver 4 escolhas), nesse caso você usará o segundo número.

Se esse item não estiver disponível (ou se vários itens forem alvos), comece com esse número e continue de cima para baixo / da esquerda para a direita / no sentido horário até que a ação seja satisfeita.



Ao usar o Sistema Numérico para algo na Rede, comece no local central superior e conte no sentido horário, conforme visto à esquerda.

SUPRIMENTO DE RACHEL

Rachel não ganha Recursos, Dinheiro ou Anúncios. Ela GANHA PVs e Reputação. Quando ela ganharia uma Carta de Agenda, ela a descarta.

BÔNUS DE FINANCIAMENTO DE RACHEL

Quando Rachel ganha um Bônus de Financiamento, ela sempre escolherá seu Bônus de Financiamento de PVs, ganhando 1 ou 2 PVs com base em seu valor atual.

REGRAS NORMALMENTE SE APLICAM

A menos que seja dito o contrário, todas as regras do jogo multijogador ainda são aplicáveis.

Por exemplo, Rachel pode construir apenas 1 Engrenagem em uma determinada área, ela ainda pode deslocar você e/ou os robôs, ela pode construir apenas 3 Naves com 3 Segmentos em cada, etc.

TURNO DA RACHEL

Os turnos de Rachel funcionam exatamente como os seus. Ela avançará Naves, posicionará trabalhadores e realizará ações, além de atingir Metas da Companhia.

1. AVANÇAR NAVES

Se ela tiver um Cruzeiro no espaço, ela o avança para a próxima Parada:

a. **Dia no Espaço:** Rachel ganha 1 Reputação para cada Passageiro no Cruzeiro, independentemente dos tipos deles.

b. **Destino:** Se for o primeiro Destino do Cruzeiro, ela deixa seu marcador de melhoria no espaço vazio mais à esquerda do Destino, aumento sua pontuação em 1 PV. Então, independentemente de ser o primeiro Destino ou não, ela pontua todos os passageiros no Destino.

Lembre-se: Rachel não ganha ou gasta Anúncio para isso.

No caso raro de Rachel visitar o mesmo primeiro Destino quatro vezes, ela colocará o marcador de melhoria no próximo Destino no mesmo Cruzeiro. Se não houver outros Destinos naquele Cruzeiro, o marcador é simplesmente descartado.

2. AÇÕES DA RACHEL

Se Rachel tiver Trabalhadores disponíveis, revele 1 carta do baralho de Cartas Solo e coloque um dos Trabalhadores de Rachel (um Expert, se disponível) na Rede. A localização é determinada pelo Trabalhador no verso da carta do topo do baralho. Se ela já ocupar esse espaço, ela irá para o primeiro espaço disponível no sentido horário que não contenha um de seus Trabalhadores.

Se a carta revelada for a última carta do baralho, vire todas as cartas reveladas anteriormente de volta e use o verso da carta do topo para determinar o local de colocação. Após resolver a ação, embaralhe todas as Cartas Solo e forme um novo baralho.

Após colocar seu Trabalhador, resolva a primeira ação possível de cima para baixo na carta revelada. Para uma análise completa de todas as suas ações, veja “Ações da Rachel” na próxima página. Ao escolher algo para Rachel ganhar ou descartar, você usará o Sistema Numérico. Se Rachel não puder executar nenhuma das ações, descarte a carta e compre a próxima carta.

Após completar a ação, se o Trabalhador de Rachel estiver no local que exibe a mesma ação que ela fez (em qualquer dificuldade) ou estiver adjacente a essa ação e conectado por uma ou mais Engrenagens (apenas no Médio/Difícil), ela revelará e resolverá uma Carta adicional (Máximo de 2 ações por turno). Ela pagará a você Dinheiro do suprimento com base em seu nível de Reputação para usar suas Engrenagens se ela não tiver nenhuma. Ela pode usar Engrenagens neutras normalmente "pagando o suprimento", mesmo ela não recebendo ou gastando Dinheiro para isso.

Se Rachel não tiver Trabalhadores disponíveis, ela Marca uma Reunião, ganhando PV para cada Trabalhador pego com base em seu Bônus de Financiamento de PV. No Fácil/Médio, sua vez acaba. No modo Difícil, ela também resolverá uma única ação revelando uma nova Carta de Solo, conforme detalhado acima.

3. ATINGIR META DA COMPANHIA

Se, no final de seu turno, ela tiver cumprido uma das Metas de Companhia, ela move o cubo correspondente para a Trilha de Progresso. Rachel tem 3 Metas da Companhia que são as mesmas em todos as partidas.

#1. Construir X Engrenagens (**Fácil**: 7; **Médio**: 6; **Difícil**: 5).
#2. Construir X Segmentos (**Fácil**: 7; **Médio**: 6; **Difícil**: 5).
#3. Lançar X Naves Diferentes (**Fácil**: 3; **Médio/Difícil**: 2).

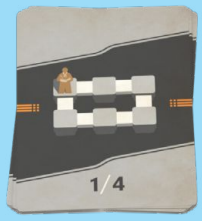
Cada uma das metas dela corresponde às suas Metas de Empresa: #1 para sua meta mais à esquerda, #2 para sua meta do meio e #3 para sua meta mais à direita. Sempre que ela completa uma Meta de Companhia, ela remove seu cubo de cima daquela meta correspondente e o coloca na Trilha de Progresso, e o marcador de Metas de Companhia correspondente sobe para o nível superior, se ainda não estiver lá.

Observação: embora a realização de metas dela afete você, as suas não a afetam. Em outras palavras, se você realizar sua Meta de Companhia mais à esquerda antes que ela realize a meta #1, o número necessário de Engrenagens construídas dela não muda.

Ex.



É a vez de Rachel. Ela tem um Cruzeiro no espaço, então ela avança para a próxima Parada, que é um Dia no Espaço. Há um Passageiro no Cruzeiro, então ela ganha 1 de Reputação.





Em seguida, Rachel revela 1 carta do Baralho de Cartas Solo. Ela coloca seu Trabalhador disponível no local superior esquerdo, conforme indicado pelo verso da próxima carta.



Em seguida, ela realiza a ação do topo da carta revelada, "Construir Segmentos de Nave". Rachel ignora a metade inferior desta carta, pois ela conseguiu realizar a ação do topo.



No modo Fácil, isso encerraria o turno de Rachel, pois este local não tem a ação "Construir Segmentos de Nave" presente. No modo Médio ou Difícil, ela pagaria a você 1 de Dinheiro (retirado do suprimento) para usar sua Engrenagem para se conectar ao local adjacente e virar outra Carta Solo para realizar outra ação.



Após Rachel terminar suas ações, ela verifica se atingiu uma Meta de Companhia. Ela atingiu sua meta de construir 7 Segmentos, então ela move o cubo acima da Meta de Companhia do meio para a Trilha de Progresso e aumenta o marcador de metas correspondente.

AÇÕES DA RACHEL

CONSTRUIR SEGMENTOS DE NAVE

Rachel pega 2 Projetos do Tabuleiro Principal e os coloca em sua(s) Nave(s). O primeiro Projeto que ela pega é o indicado pelo Sistema Numérico. O segundo que ela pega será o que está abaixo do primeiro (voltando para o topo se necessário). Esses 2 Projetos são gratuitos para ela, e ela não perde Reputação. Eles são imediatamente construídos em sua(s) Nave(s).

Se ela atingir o máximo de 3 Segmentos em uma Nave, ela imediatamente pega uma Cabine e um Motor do Tabuleiro (novamente, usando o mesmo Sistema Numérico) e continua construindo nele (observação: se o Motor rende Reputação ou PV, ela os ganha; se ele concede uma Carta de Agenda, ela descarta uma do Tabuleiro, usando o Sistema Numérico).

Rachel pode ter apenas 3 Naves com 3 Segmentos cada. Depois que ela tiver 8 Segmentos construídos, sua ação de construção final resultará em apenas um Segmento sendo construído.

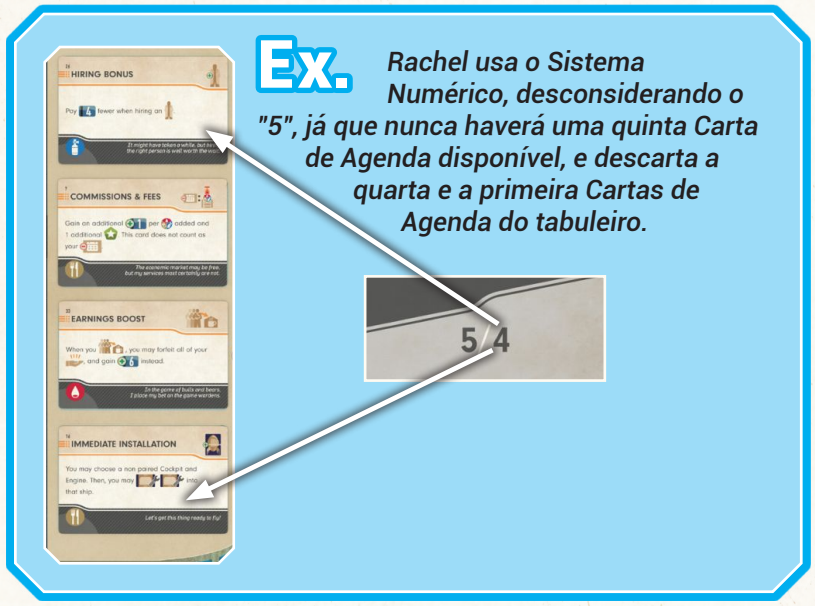


Ex. *Rachel pega os Projetos indicados do Tabuleiro (usando o Sistema Numérico) e os constrói em suas Naves. Como sua primeira Nave já tem 2 Segmentos, ela constrói um na primeira chegando ao máximo de 3 Segmentos.*

Em seguida, ela pega uma Cabine e Motor do Tabuleiro usando o Sistema Numérico, conforme mostrado. O Motor dá a ela uma Carta de Agenda e 1 Anúncio, então ela descarta 1 Carta de Agenda e ignora o Anúncio. Rachel vira o Motor e constrói o segundo Segmento nesta nova Nave.

PEGAR CARTAS DE AGENDA

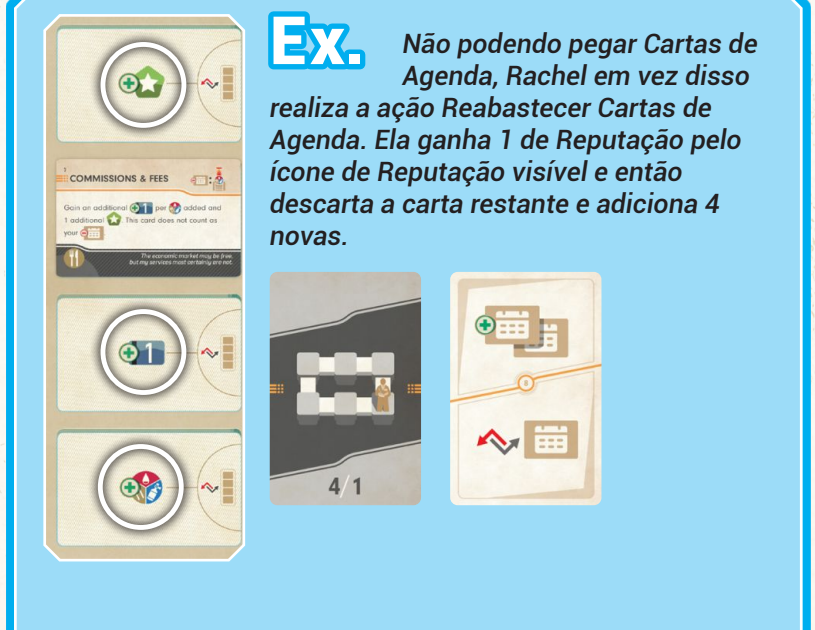
Rachel usará o Sistema Numérico para escolher em uma Carta de Agenda e a Carta de Agenda abaixo dela. (Se não houver nenhuma carta abaixo dela, comece novamente no topo.) Ambas as cartas vão para o descarte de Cartas de Agenda na ordem em que foram escolhidas. Se houver 0 ou 1 Carta de Agenda na coluna, Rachel não realizará esta ação.



Ex. *Rachel usa o Sistema Numérico, desconsiderando o "5", já que nunca haverá uma quinta Carta de Agenda disponível, e descarta a quarta e a primeira Cartas de Agenda do tabuleiro.*

REABASTECER CARTAS DE AGENDA

Se Reputação estiver visível no tabuleiro de Cartas de Agenda, Rachel ganha 1 de Reputação. Ela então descarta todas as Cartas de Agenda na coluna de cima para baixo e preenche os espaços de baixo para cima com 4 novas cartas do baralho de Cartas de Agenda.



Ex. *Não podendo pegar Cartas de Agenda, Rachel em vez disso realiza a ação Reabastecer Cartas de Agenda. Ela ganha 1 de Reputação pelo ícone de Reputação visível e então descarta a carta restante e adiciona 4 novas.*

GANHAR RECURSOS

Usando o Sistema Numérico, Rachel escolhe 1 Carta de Agenda do Tabuleiro e reduz o Recurso listado nela no Silo de Armazenagem em 1. Ela então se move para a próxima carta (de cima para baixo, voltando para o topo se necessário) e faz a mesma coisa, e então faz isso com uma terceira carta. Se necessário, ela pode escolher a mesma carta repetidamente.

Se não houver cartas na coluna, ela ganhará 3 do Recurso que esteja listado na carta do topo do descarte das Cartas de Agenda. Se também não houver cartas no descarte, ela não realiza essa ação.

Se ela não puder reduzir todos os 3 Recursos indicados, ela não realizará esta ação.

REABASTECER SILO DE ARMAZENAGEM

Rachel reabastece o primeiro Recurso que ela não conseguiu pegar durante a ação Ganhar Recursos que ela acabou de tentar executar. Ela reabastece este Recurso até o máximo e ganhará 1 Reputação.

ANUNCIAR UM CRUZEIRO

Rachel seleciona um Cruzeiro usando o Sistema Numérico e adiciona 2 Passageiros a esse Cruzeiro. Se esse Cruzeiro já tiver 1 ou mais Passageiros, ela seleciona o próximo Cruzeiro disponível.

Rachel adiciona passageiros ao Cruzeiro selecionado da seção inferior (1 Anúncio) da Fila nesta ordem (se possível):

1. 1 Passageiro que corresponda ao primeiro Destino no Cruzeiro.
2. 1 Passageiro que corresponda ao segundo Destino no Cruzeiro.
3. 1 Passageiro que corresponda ao terceiro Destino no Cruzeiro.
4. Repita os passos acima se não foram pegos 2 Passageiros.

Se Rachel não conseguir adicionar 2 Passageiros ao Cruzeiro selecionados da seção inferior, ela adicionará Passageiros da seção do meio (2 Anúncios) usando a mesma ordem acima até que um total de 2 Passageiros tenham sido adicionados.

Se Rachel não conseguir adicionar 2 Passageiros ao Cruzeiro selecionados das seções anteriores, ela adicionará Passageiros da seção superior (3 Anúncios) usando a mesma ordem acima até que um total de 2 Passageiros tenham sido adicionados.

Se Rachel não conseguir adicionar 2 Passageiros ao Cruzeiro selecionados da Fila, ela adicionará Passageiros do suprimento usando a mesma ordem acima até que um total de 2 Passageiros tenham sido adicionados.

Assim que 2 Passageiros forem adicionados ao Cruzeiro selecionado, Rachel ganha 2 de Reputação.



Ex. *Rachel começa usando o Sistema Numérico para determinar qual Recurso pegar do Silo de Armazenagem. Rachel primeiro pegará um Combustível do Silo de Armazenagem.*

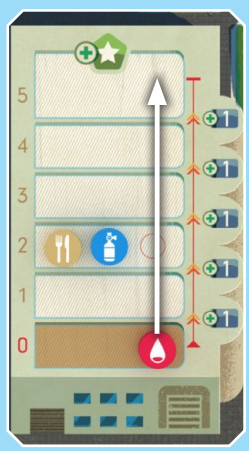


Então ela pulará o espaço vazio e pegará uma Comida. Finalmente, como não há outras Cartas de Agenda no Tabuleiro, ela começará de volta no topo e pegará um segundo Combustível.

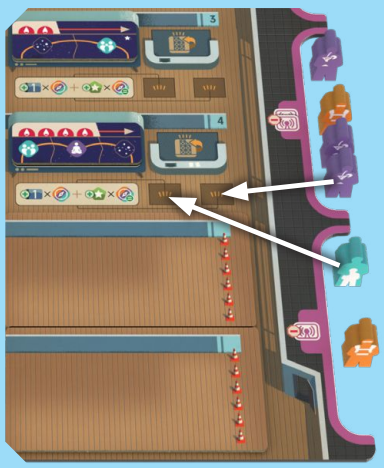
Então, no total, Rachel pegaria 2 Combustíveis e 1 Comida do Silo de Armazenagem.







Ex. *Como Rachel não conseguiu pegar Combustível usando a ação Ganhar Recursos, ela reabastece Combustível até 5 e ganha 1 de Reputação.*

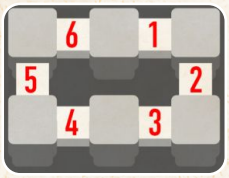


Ex. *Rachel seleciona o cruzeiro indicado e adiciona 2 passageiros nele.*



Rachel sempre adicionará o Passageiro correspondente mais barato da Fila. Ela adiciona o Passageiro em Família da primeira seção da Fila e o Passageiro Tranquilo da segunda seção da Fila.

CONSTRUIR ENGRENAGEM (REDE)



Rachel construirá uma Engrenagem na Rede, começando pela área indicada pelo Sistema Numérico e trabalhando no sentido horário, pulando qualquer área que não conceda Reputação.

Se todas as áreas tiverem 1 ou mais Engrenagem, ela começará novamente com a área indicada pelo Sistema Numérico, trabalhando no sentido horário até chegar a uma área onde ela ainda não construiu uma Engrenagem.

Rachel constrói suas Engrenagens do seu Tabuleiro de Jogador de cima para baixo, da esquerda para a direita. Em outras palavras, ela construirá todas as Engrenagens da primeira coluna antes de passar para a segunda.

Ex. *Rachel constrói uma Engrenagem na Rede usando o Sistema Numérico. Ela remove sua Engrenagem mais alta da coluna mais à esquerda do seu Tabuleiro de Jogador e a coloca na Rede conforme indicado.*



Rachel pulou as áreas já construídas (2 e 3) e continuou no sentido horário para poder construir em uma área vazia (4) e ganhar Reputação.

CONSTRUIR ENGRENAGEM (TECNOLOGIA)

Rachel construirá uma Engrenagem sob uma Tecnologia, começando pela área indicada pelo Sistema Numérico e trabalhando da esquerda para a direita, pulando qualquer área que não conceda Reputação.

Se todas as áreas tiverem 1 ou mais Engrenagens, ela começará novamente com a área indicada pelo Sistema Numérico, trabalhando da esquerda para a direita até chegar a uma área onde ela ainda não construiu uma Engrenagem.

Rachel constrói suas Engrenagens do seu Tabuleiro de Jogador de cima para baixo, da esquerda para a direita. Em outras palavras, ela construirá todas as Engrenagens da primeira coluna antes de passar para a segunda.



Ex. *Rachel constrói uma Engrenagem em uma Tecnologia usando o Sistema Numérico. Ela remove sua Engrenagem mais alto da coluna mais à esquerda de seu Tabuleiro de Jogador e a coloca sob a Tecnologia, conforme indicado.*



Rachel pulou a seção já construída e continuou para a direita para poder construir em um espaço vazio e ganhar Reputação.



<7/4

CONTRATAR UM TRABALHADOR EXPERT

Quando Rachel estiver contratando seu primeiro Expert, ela contratará apenas um Expert que custe menos de 7 de Dinheiro. Se ambos os Experts custarem menos de 7, ela contrata o Expert mais à esquerda primeiro (aquele associado à Torre de Lançamento). Ela adiciona esse Expert à sua Sala de Descanso e ganha um Bônus de Financiamento como de costume.

Quando Rachel estiver contratando seu segundo Expert, ela contratará apenas um Expert que custe menos de 4 de Dinheiro.

No modo **Fácil**, os Experts de Rachel não têm nenhuma habilidade especial e funcionam exatamente como um Trabalhador normal.

Nos modos **Médio** e **Difícil**, os Experts de Rachel ganham um Bônus de Financiamento adicional quando retornam à sua Sala de Descanso.



Ex. *O Expert mais à direita de Rachel custa 6 de Dinheiro para contratar. Rachel move esse Expert para sua Sala de Descanso e ganha PV como seu Bônus de Financiamento.*

Nos modos Médio e Difícil, ela ganhará 2 Bônus de Financiamento para seu Expert. (Denotado pelo + próximo ao ícone de dificuldade na Carta de Trabalhador Solo.)

REABASTECER PROJETOS

Rachel gasta 1 de Reputação, descarta todos os Projetos do Tabuleiro Principal e adiciona 5 novos Projetos do organizador de Projetos.

Como essa ação só é acionada quando Rachel não consegue construir Segmentos, ela raramente ocorrerá.





Ex. *Rachel não consegue construir em suas Naves, pois elas estão no máximo. Rachel gasta 1 de Reputação, e descarta todos os Projetos e recarrega o tabuleiro com Projetos vindos do organizador.*



AÇÕES DA RACHEL CONTINUAÇÃO



LANÇAR UMA NAVE

Quando Rachel realiza esta ação, ela coloca seu Trabalhador em seu Elevador de Lançamento em vez da Rede. Se for sua segunda ação do turno, ela move o Trabalhador de sua primeira ação para o Elevador de Lançamento. Há duas cartas de lançamento, uma que requer uma Nave com 2+ Segmentos e uma que requer 3+ Segmentos. Se Rachel tiver uma Nave disponível que se encaixe nos critérios, ela escolherá uma Nave para lançar priorizando o seguinte:

1. Uma Nave que não foi lançada.
2. Uma Nave que pontuará mais PV.
3. A Nave mais à direita.

5. ATRIBUIR E EMBARCAR

Rachel escolhe um Cruzeiro com base no Sistema Numérico e o coloca acima daquela Nave. Ela não pode pegar um Cruzeiro que você tenha preparado. Ela então pega todos os Passageiros próximos ao Cruzeiro e os adiciona à sua Nave; se nenhum foi antecipado, ela fará Vendas de Última Hora para Passageiros correspondentes da Fila para encher seus Aposentos (seguindo as regras da ação Anunciar um Cruzeiro).

Se ela tiver apenas um Aposento, mas pegar 2 Passageiros antecipados, ela retorna 1 aleatoriamente para o final da Fila (custo de 3 Anúncios) e perde 2 de Reputação (como um jogador humano faria).

4. CUBO DE PROGRESSO

Ela adiciona um Cubo de Progresso dela à Trilha de Progresso.

3. PAGAR RECURSOS

Compare o custo de combustível impresso do Cruzeiro com a linha de combustível no tabuleiro de Rachel. O maior número visível em sua linha de combustível é a capacidade de combustível. Se o custo de combustível do Cruzeiro for maior que a capacidade de combustível dela, ela gastará reputação para suplementar o custo de combustível, reduzindo seu marcador de reputação além do número necessário de ícones de recurso. Se seu marcador de reputação estiver em "0", ela ainda lançará, mas perderá 1 PV por combustível necessário.

2. PONTUAR CABINE

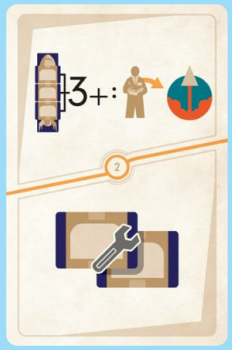
Rachel pontua Cabines adicionando o PV listado na Cabine e os PV em Segmentos naquela Nave. Se esta for a primeira vez que a Nave é lançada, a Cabine é virada, removendo o -5 no topo.

1. CARREGAR

Rachel vira (sem ganhar seu bônus) e move um marcador de Melhoria de sua Torre de Lançamento para seu Motor. Ela os remove nesta ordem: os 4 mais baixos (em qualquer ordem) até que o Expert mais à esquerda seja contratado, então o marcador de Bônus de Financiamento de 1 PV. Depois disso, qualquer um em qualquer ordem.

0. DECOLAR!

Coloque o Trabalhador de Rachel na Cabine da Nave e, em seguida, adicione um novo Cruzeiro ao Tabuleiro de Marketing.



Ex. *Rachel vira a carta Lançar uma Nave. Esta carta requer uma Nave com 3 Segmentos. Como Rachel tem uma Nave válida, ela continuará com o lançamento. Se ela não tivesse uma Nave disponível, ela executaria a ação Construir Segmentos.*



5. *Rachel usa o Sistema Numérico para escolher um Cruzeiro. Como esse Cruzeiro não tinha nenhum Passageiro antecipado, ela faz uma Venda de Última Hora, pegando os Passageiros da Fila seguindo as regras da ação Anunciar um Cruzeiro.*



4. *Rachel adiciona um cubo de progresso à trilha de progresso.*



3. *Rachel tem uma capacidade de combustível de 3, então ela gasta reputação para ganhar o combustível extra necessário.*



2. *Rachel ganha 7 PVs (1 PV pela a Cabine e 6 PVs pelos Segmentos) e vira a peça da Cabine.*



1. *Rachel já contratou seu Expert, então ela remove o marcador de melhoria de 1 PV e o coloca em seu Motor.*



0. *Rachel está Lançando como sua segunda ação, então ela coloca o Trabalhador de sua primeira ação na Cabine da Nave.*

PONTUAÇÃO DA RACHEL

RGA A/B — PONTUAÇÃO DE PROGRESSO

Rachel pontua da maneira usual durante as pontuações da RGA, multiplicando suas Asas reveladas pelo número de cubos naquela seção (mais um cubo extra se ela tiver mais Reputação).

RODADA FINAL

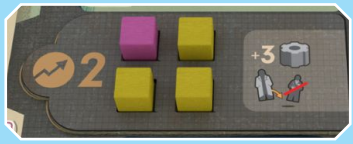
Rachel puxa seus Trabalhadores de volta e faz seu turno final normalmente. Ao avançar para qualquer Parada em um Cruzeiro, Rachel escolhe a Parada que lhe dará mais PV.

RGA C — PONTUAÇÃO FINAL

- Suprimentos: Rachel não pontua isso.
- Pontuação de Progresso: Rachel pontua normalmente.
- Reputação: Rachel pontua normalmente.
- Segmentos de Nave: Rachel pontua normalmente.
- Engrenagens: Rachel pontua normalmente.
- Cabines: Rachel ganha o PV impresso em cada Cabine, mais o PV em cada Segmento. (-5 PV para cada Nave não lançada.)

ADJUSTANDO DIFICULDADE

Um modo padrão **Fácil**, **Médio** e **Difícil** foi apresentado. No entanto, você pode personalizar ainda mais a dificuldade misturando e combinando elementos de cada nível de dificuldade. Aqui estão as repartições das configurações de dificuldade recomendadas.



Ex. *Neste exemplo, Rachel ganha 8 PVs: 3 cubos (+1 cubo por ter a maior Reputação) x 2 Asas.*



Ex. *Rachel avança para o Destino de Aventura e ganha 8 PVs (2 Passageiros x 4 PVs cada).*

Ex. *Rachel calcula sua Pontuação Final, começando com os 97 PVs que ela tem na partida:*



Suprimentos: 0 PVs

Pontuação de Progresso: 3 x 4 = 12 PVs

Reputação: 15 PVs

Segmentos: 20 PVs

Engrenagens: 15 PVs

Cabines: 10 PVs + 20 PVs Segmentos -5 PVs Nave não Lançada = 25 PVs

RGA C Total: 87 PVs

Pontuação Final: 184 PVs

	FÁCIL	MÉDIO +	DIFÍCIL +
Meta de Engrenagens	7	6	5
Meta de Segmentos	7	6	5
Meta de Naves Diferentes Lançadas	3	2	2
Realiza Segunda Ação?	Somente quando seu Trabalhador for colocado diretamente no local com a ação correspondente.	Quando seu Trabalhador for colocado diretamente no local com a ação correspondente ou conectado à ação correspondente por meio de uma ou mais Engrenagens.	Quando seu Trabalhador for colocado diretamente no local com a ação correspondente ou conectado à ação correspondente por meio de uma ou mais Engrenagens.
Marcar uma Reunião	Ganhe um Bônus de Financiamento para cada Trabalhador devolvido.	Ganhe um Bônus de Financiamento para cada Trabalhador devolvido.	Ganhe um Bônus de Financiamento para cada Trabalhador devolvido e resolva 1 carta Solo. Ao contrário do jogo regular, Rachel pode Lançar uma Nave como sua ação.
Habilidade de Trabalhador Expert (Indicado pelo +.)	O Expert não têm nenhuma habilidade especial e funcionam como um Trabalhador normal.	O Expert ganha um Bônus de Financiamento adicional quando retorna à Sala de Descanso de Rachel.	O Expert ganha um Bônus de Financiamento adicional quando retorna à Sala de Descanso de Rachel.

EXPANSÃO: AVANÇOS

À medida que a companhia se torna mais industrial e inovadora, a vida fica mais interessante. Departamentos bem desenvolvidos se tornam mais prósperos, e tecnologias frequentemente usadas se tornam cada vez mais eficientes. Bem-vindo à era dos Avanços!

A expansão Avanços para Galactic Cruise inclui vários módulos, que podem ser jogados individualmente ou em qualquer combinação. Além disso, todos os módulos da expansão Avanços podem ser combinados com módulos da expansão Acomodações. Exceção: o módulo "Aposentos Desalinhados" desta expansão e o módulo "Projetos Especializados" da expansão Acomodações não podem ser combinados, pois ambos os módulos substituem exclusivamente os 48 projetos encontrados no jogo base.

COMPONENTES

- **6 Cartas de Agenda**
- **2 Peças de Expert**
- **8 Marcadores de Melhoria**
- **6 Marcadores de Bônus de Local**
- **4 Marcadores de Tecnologia**
- **1 Peça de Cabine**
- **1 Peça de Motor**
- **48 Projetos de Aposentos Desalinhados**
- **8 Peças de Tecnologia Avançada**

Componentes desta expansão tem este ícone:

MÓDULO: APOSENTOS DESALINHADOS

Este módulo inclui 48 Projetos, que substituirão os incluídos no jogo base. Em vez de ter meio-aposentos ao centro de segmentos, esses Projetos têm meio-aposentos em um dos três lugares – esquerda, centro ou direita. Para construir um segmento em uma nave, ele deve fazer um aposento completo com outros segmentos instalados anteriormente.

Os segmentos podem ser instalados acima, abaixo ou entre segmentos instalados anteriormente. Assim como no jogo base, a Cabine e o Motor não formam aposentos e, portanto, não precisam corresponder aos segmentos acima ou abaixo deles.

Ex.



EXEMPLO VÁLIDO
As duas metades conectadas criando um aposento completo.

EXEMPLO INVÁLIDO
As duas metades não se alinharam.

MÓDULO: TECNOLOGIAS AVANÇADAS

Este módulo vem com versões atualizáveis das peças de Tecnologia do jogo base; cada Tecnologia agora tem uma trilha de Tecnologia no topo que determina o nível de sua habilidade. Cada Tecnologia começa com sua habilidade sendo a mesma do jogo base, mas pode eventualmente se tornar melhor.

No início da partida, após colocar as quatro Tecnologias, coloque um Marcador de Tecnologia no primeiro espaço da trilha de cada Tecnologia. Assim como no jogo base, uma Tecnologia só pode ser usada depois de ser Inventada (ou seja, ter pelo menos uma Engrenagem abaixo dela). Cada vez que a Tecnologia for usada, mova seu marcador um espaço para a direita em sua trilha, no fim deste turno. Isso só pode ocorrer, no máximo, uma vez por turno.

Sempre que o marcador passa por um , isso aumenta o custo de construção de uma Engrenagem naquela Tecnologia e a quantia que você deve pagar para usar aquela Tecnologia em 1 de Dinheiro. Quando o marcador alcança o espaço final da trilha de Tecnologia, ele melhora permanentemente a habilidade da Tecnologia.

Observação: esse custo extra é adicionado **APÓS** quaisquer descontos que você possa receber de uma Carta de Agenda, Habilidade de Expert ou posição na Trilha de Reputação.

Ex. *Amarelo usa esta Tecnologia em seu turno, então ele avança o Marcador de Tecnologia um espaço. O custo para um jogador construir uma Engrenagem aqui agora aumentou em 1. O custo para os jogadores pagarem para usar esta Engrenagem também aumentou em 1.*





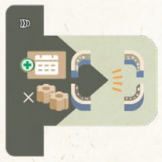
Azul lança e quer usar esta Tecnologia para reduzir o custo de Combustível em 1. Azul não tem uma Engrenagem sob ela e precisa pagar para Amarelo. Azul tem 17 de Reputação então seu custo base para usar Engrenagens é 0. Azul precisa pagar 1 de Dinheiro por avançado na Tecnologia para cada outro jogador e/ou Suprimento, então Azul paga Amarelo 2 de Dinheiro.

Azul agora avança o cubo de Tecnologia para o espaço final na trilha. Na próxima vez que esta Tecnologia for usada por qualquer jogador, ele reduzirá seu custo de Combustível em 2.

MÓDULO: BÔNUS DE LOCAL

No início da partida, coloque aleatoriamente um único marcador de Bônus de Local em cada um dos seis locais no Tabuleiro Principal, com o lado cinza claro voltado para cima.

Quando houver 3 Engrenagens adjacentes a um local em partidas de 1, 2 ou 3 jogadores, ou 4 Engrenagens em partidas de 4 jogadores, vire o marcador de Bônus de Local para o lado ativo e cinza escuro. De agora em diante, sempre que você colocar um Trabalhador em um local com um marcador de Bônus de Local ativo, você imediatamente (antes de realizar suas ações) ganha o bônus listado no marcador para cada uma das suas Engrenagens que for adjacente a esse local.



Observação: esse bônus de local exige que você tenha 2 Engrenagens adjacentes para ganhar uma Carta de Agenda como bônus.

OUTROS COMPONENTES

Esses componentes podem ser misturados com os componentes do jogo base. A maioria pode ser usada independentemente de quais módulos que você está jogando.

CARTAS DE AGENDA

Há 6 novas Cartas de Agenda que podem ser adicionadas ao baralho. Algumas delas pertencem à módulos com os quais você pode não estar jogando. Se você encontrar uma dessas cartas durante o jogo, simplesmente remova-a e substitua-a por outra.

MARCADORES DE MELHORIA

Há 2 novos Marcadores de Melhoria para cada jogador, que substituem quaisquer 2 dos 4 marcadores inferiores na Torre de Lançamento de cada jogador. Sinta-se à vontade para misturá-los e combiná-los como quiser, mas garanta que cada jogador jogue com os mesmos. No modo solo, Rachel sempre usará os 4 do jogo base.

Veja a página 6 do livro de Registros da Companhia para obter informações sobre esses marcadores de Melhoria.

CABINES E MOTORES

Há uma nova Cabine e um novo Motor para serem adicionados ao suprimento. A Cabine pertence ao módulo Aposentos Desalinhados. Se você não estiver jogando com esse módulo e se deparar com essa Cabine, simplesmente remova-a e substitua-a por uma nova.

Veja a página 6 do livro de Registros da Companhia para a pontuação.

TRABALHADOR EXPERT

Há 2 novas peças de Expert. Elas podem ser adicionadas ao estoque de peças de Expert existentes.

Veja a página 6 do livro de Registros da Companhia para obter informações sobre as Habilidades do Trabalhador Expert.

Ex. *Verde constrói a Engrenagem mostrada. Este local agora tem 3 Engrenagens adjacentes a ele, então Verde vira a peça de Bônus de Local. Na próxima vez que um jogador colocar um Trabalhador aqui, ele ganhará 1 Anúncio para cada uma das suas Engrenagens adjacentes antes de realizar suas ações.*





Verde coloca seu Trabalhador como mostrado. Verde têm apenas uma Engrenagem adjacente a este local, então não ganha 1 Carta de Agenda. Se Rosa fosse colocar aqui, ganharia 1 Carta de Agenda.

VARIANTES

VARIANTE BÔNUS DE LOCAL

Ao jogar com os marcadores de Bônus de Local, você pode jogar com todos eles virados para o lado ativo durante a preparação. Isso permite que você aproveite imediatamente todos os bônus!

VARIANTE TECNOLOGIAS AVANÇADAS

Você pode jogar com a variante Tecnologias Avançadas com todas as Tecnologias atualizadas desde o início. Elas serão um pouco mais caras, mas também muito mais poderosas.

REGRAS SOLO

Ao jogar o modo Solo, você pode misturar e combinar quaisquer módulos desta expansão, seguindo estas regras adicionais:

- Rachel não precisa combinar Aposentos e ainda construirá Segmentos com base no Sistema Numérico como de costume.
- Se Rachel colocar um Trabalhador em um local com um Bônus de Local ativo, ela ganhará os bônus de PV, Reputação e Carta de Agenda como um jogador normal. No entanto, ela tratará os bônus de Recurso, Anúncio e Dinheiro como um bônus de 1 PV.
- Sempre que Rachel adiciona um Cubo de Progresso à Trilha de Progresso, ela avança a Tecnologia inventada menos avançada. Empates são resolvidos pelo Sistema Numérico.

EXPANSÃO: ACOMODAÇÕES

Tudo o que fazemos, fazemos pelos passageiros. A felicidade deles é a alma da nossa companhia, e nos recusamos a ficar para trás! Ao impulsionar a ética de trabalho da nossa equipe e inovar ainda mais as naves de cruzeiro espaciais, lembraremos ao mundo que a Galactic Cruise é sinônimo de Luxo no Espaço.

A expansão Acomodações para Galactic Cruise inclui vários módulos, que podem ser jogados individualmente ou em qualquer combinação. Além disso, todos os módulos na expansão Acomodações podem ser combinados com módulos da expansão Avanços. Exceção: o módulo "Projetos Especializados" desta expansão e o módulo "Aposentos Desalinhados" da expansão Avanços não podem ser combinados, pois ambos os módulos substituem exclusivamente os 48 projetos encontrados no jogo base.

COMPONENTES

- **6 Cartas de Agenda**
- **2 Peças de Expert**
- **8 Marcadores de Melhoria**
- **33 Cartas de Melhoria Inicial**
- **2 Peças de Tecnologia Avançada**
- **2 Peças de Tecnologia**
- **48 Projetos Especializados**
- **3 Bônus de Passageiros**

Componentes desta expansão tem este ícone:

MÓDULO: PROJETOS ESPECIALIZADOS

Este módulo inclui 48 Projetos, que substituirão os incluídos no jogo base. Cada um deles tem uma ação que pode ser acionada durante um Dia no Espaço quando os Passageiros os visitam.

Durante a preparação, você não colocará os Bônus de Passageiros do jogo base no Tabuleiro de Marketing (Etapa 16). Em vez disso, você colocará os Bônus de Passageiros incluídos nesta expansão.

Em um Dia no Espaço, em vez de ganhar os Bônus de Passageiros como de costume, você enviará Passageiros para diferentes Segmentos. Para cada Passageiro, você o colocará em um Segmento disponível que inclui seu ícone correspondente e, depois, executará a ação (ou ganhará o bônus) listado no Segmento. Se você tiver mais de um Passageiro, poderá escolher a ordem em que serão colocados (executando totalmente sua ação/bônus antes de passar para o próximo).

Cada Segmento só pode ser acionado uma vez por Dia no Espaço.

Ao construir esses Segmentos, você deve seguir as regras de Alinhamento de Acomodações 44.

Veja o livro de Registros da Companhia na página 7 para uma lista de todas as ações e bônus do Segmento Especializado.

Ex. *Amarelo avança seu Cruzeiro para um Dia no Espaço.*

O Passageiro Aventureiro pode ser colocado em qualquer segmento com o ícone laranja de Aventura. Amarelo decide colocar o Passageiro Aventureiro no Convés de Acrobacias, que rende 1 de Dinheiro para cada ícone de Aventura na Nave, ganhando um total de 3 de Dinheiro.

O Passageiro Tranquilo pode ser colocado tanto no Game Show ou na Degustação de Vinhos. Amarelo decide colocá-lo na Degustação de Vinhos para que possa usar o Dinheiro que acabou de ganhar para construir um Segmento em uma Nave diferente, seguindo todas as restrições normais de construção.

Lembrete: Amarelo só pode ativar cada Segmento uma vez por Dia no Espaço, mesmo que tenha vários Passageiros correspondentes que possam ser colocados lá.

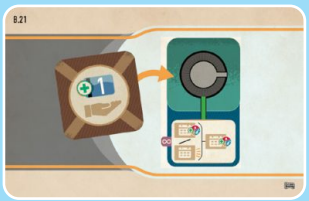


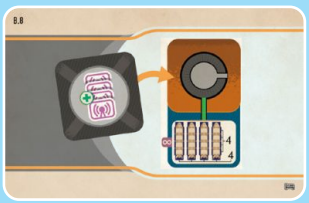
MÓDULO: CARTAS DE MELHORIA INICIAL

Essas cartas desbloqueiam uma Melhoria e removem um marcador de Melhoria da sua Torre de Lançamento no começo da partida. Na preparação, embaralhe essas cartas e dê 2 para cada jogador.

No seu primeiro turno, antes de colocar seu Trabalhador, escolha uma das suas Cartas de Melhoria Inicial para ativar. Ganhe o bônus listado no marcador de melhoria mostrado, vire e remova-o da sua Torre de Lançamento e coloque-o na Melhoria mostrada. Se isso causar algum bônus imediato de Melhoria, resolva-o completamente também.

Uma vez concluído, devolva as 2 Cartas de Melhoria Inicial para a caixa e continue com seu primeiro turno.





Ex. *Rosa recebe essas duas Cartas de Melhoria Inicial durante a preparação. No primeiro turno Rosa começa jogando a carta do topo. Ela remove o marcador de melhoria de Bônus de Financiamento de 1 de Dinheiro da sua Torre de Lançamento, ganha 1 de Dinheiro e então vira o marcador e o coloca na Melhoria indicado no Destino para Família.*

Rosa retorna ambos as Cartas para a caixa. E agora procede com seu primeiro turno normalmente.

OUTROS COMPONENTES

Esses componentes podem ser misturados com os componentes do jogo base. A maioria pode ser usada independentemente de quais módulos você está jogando.

CARTAS DE AGENDA

Há 6 novas Cartas de Agenda que podem ser adicionadas ao baralho. Algumas delas pertencem a módulos com os quais você pode não estar jogando. Se você encontrar uma dessas cartas durante o jogo, simplesmente remova-a e substitua-a por outra.

MARCADORES DE MELHORIAS

Há 2 novos Marcadores de Melhoria para cada jogador, que substituem quaisquer 2 dos 4 marcadores inferiores na Torre de Lançamento de cada jogador. Sinta-se à vontade para misturá-los e combiná-los como quiser, mas garanta que cada jogador jogue com os mesmos. No modo solo, Rachel sempre usará os 4 do jogo base.

Veja a página 6 do livro de Registros da Companhia para obter informações sobre esses marcadores de Melhoria.

TRABALHADOR EXPERT

Há 2 novas peças de Expert. Elas podem ser adicionadas ao estoque de peças de Expert existentes.

Veja a página 6 do livro de Registros da Companhia para obter informações sobre as Habilidades dos Trabalhadores Expert.

PEÇAS DE TECNOLOGIA

Existem 2 novas Tecnologias, e cada uma tem duas versões (uma que é compatível com as Tecnologias Avançadas da expansão Avanços e uma que é compatível com as Tecnologias do jogo base).



Este ícone indica que o custo para construir uma Engrenagens nesta Tecnologia é aumentado em 1. Se pagar outro jogador e/ou o suprimento para usar esta Tecnologia, o valor que você deve pagar a cada jogador e/ou ao suprimento é aumentado em 1 de Dinheiro.

VARIANTES

LEILÃO DE CARTAS DE MELHORIA INICIAL

Ao jogar com esta variante, você dará um lance para sua Carta de Melhoria Inicial. Dê a cada jogador 3 de Dinheiros adicionais para começar a partida. Embaralhe as Cartas de Melhoria Inicial e coloque uma virada para cima por jogador.

Cada jogador coloca secretamente qualquer quantia de Dinheiro em sua mão. Revele todos os lances simultaneamente e, em seguida, cada jogador — na ordem do lance mais alto para o mais baixo — pega uma dessas Cartas. Os empates são desfeitos em favor do jogador que está depois na ordem do turno. Todos os lances são pagos ao suprimento.

BALANCEAMENTO COM CARTAS DE MELHORIA

Ao jogar com jogadores de diferentes níveis de experiência, você pode escolher dar aos jogadores menos experientes 1 Carta de Melhoria Inicial, e aos outros jogadores não.

CLARIFICAÇÕES DE CARTAS DE AGENDA

Posso usar "HAU 9001" para lançar, mesmo se não tiver nenhum Trabalhador na minha Sala de Descanso?

Sim.

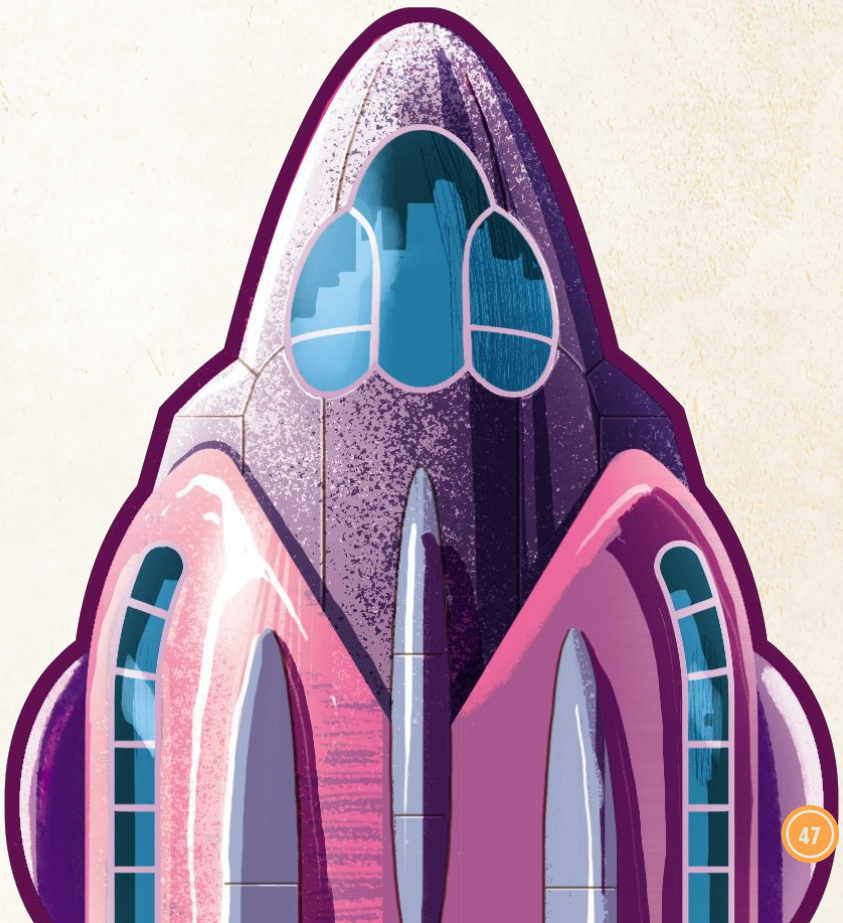
Posso usar "Agenda Acelerada" ao final da partida?

Não, ela só pode ser usada durante a Etapa 1 de um turno normal.

REGRAS SOLO

Ao jogar o modo Solo, você pode misturar e combinar quaisquer módulos nesta expansão, seguindo estas regras adicionais:

- Rachel não precisa combinar Aposentos e ainda construirá Segmentos com base no Sistema Numérico como de costume.
- Durante um Dia no Espaço, Rachel ignora as ações nos Projetos Especializados e, em vez disso, ganha Reputação como de costume.
- Ao jogar com as Melhorias Iniciais, depois de escolher a sua como de costume, dê a Rachel a outra carta. Rachel a ativará no início de seu primeiro turno, colocando o marcador de Melhoria indicado (sem ganhar seu bônus) na Melhoria indicada. Se a carta especificar um marcador de Melhoria de Bônus de Financiamento, ela remove o de PV (independentemente do que mostra a carta). Se a carta especificar um marcador cinza, ela remove qualquer marcador cinza.



ÍNDICE

2 Jogadores — 34

Ações — 18

Adicionar um Novo Cruzeiro — 29

Adquirir Projetos — 20

Adquirir uma Nova Nave — 22

Alocar Trabalhador — 14, 18

Atingir Meta da Companhia — 30

Atribuir e Embarcar — 28

Anúncios — 16, 24, 25

Anunciar um Cruzeiro — 25

Avançar Naves — 16

Bônus de Financiamento — 14

Bônus de Passageiros — 17

Cabines — 22, 29

Cabines Iniciais — 12

Carregar — 29

Cartas de Agenda — 26

CEO — 3, 32

Colocar um Cubo de Progresso — 28, 30

Comprar Suprimentos — 19

Construir Engrenagem — 18

Construir Segmentos Nave — 21

Contratar um Trabalhador Expert — 19

Contratar um Expert Robô — 35

Cruzeiros — 24, 25

Cubos — 28, 30, 31, 32

Cubos de Progresso — 28, 30, 31, 32

Cubos Neutros — 8

Custo de Recursos — 29

Decolar! — 29

Deslocar Trabalhadores — 14

Deslocar Trabalhador/Expert Robô — 34

Destino — 16

Dia no Espaço — 17

Dinheiro — 18, 19, 21, 23, 24

Elevador de Lançamento — 12, 28

Empates — 31, 32

Empates (Jogo Solo) — 36, 43

Engrenagens — 18

Engrenagens Neutras — 18

Escolhendo uma Melhoria — 16

Estrutura de Turno — 14

Fila — 25

Final da Partida — 31, 32

Ganhar Recursos — 23

Inventada — 18

Jogo Introdutório — 8, 9

Jogo Solo — 36 a 43

Lançar uma Nave — 28, 29

Marcar uma Reunião — 30

Melhorias — 16

Marcadores de Melhorias — 16, 24, 29

Metas da Companhia — 14, 30

Motores — 22

Motores Iniciais — 12

Nave — 21, 22

Pagar Recursos — 29

Partida Regular — 10, 11

Passageiros — 16, 17, 20, 25, 28

Passageiros Antecipados— 25, 28

Painéis do Tabuleiro de Marketing — 9, 11

Pegar Cartas de Agenda — 26

Pontuação de Progresso — 31, 32

Pontuação da Rachel (Jogo Solo) — 43

Pontuar Cabines — 29

Pontuar Passageiros — 16

Preparação — 8 a 13

Preparação do Tabuleiro Principal — 8, 9, 10, 11

Preparar um Cruzeiro — 24

Primeiro Jogador — 12, 13, 14

Projetos — 20

PV (Pontos de Vitória) — 3, 16, 22, 29, 31, 32

Rachel (Jogo Solo) — 36 ao 43

Recursos — 18, 19, 23, 24, 29

Reabastecer Cartas de Agenda — 27

Reabastecer Silo de Armazenagem — 23

Rede — 13

Reputação — 14

Retornando à Terra — 17

RGA A/B/C — 31, 32

Robô — 34, 35

Rodada Final — 31

Sala de Descanso — 12, 14, 30

Seções 1, 2, e 3 — 31

Segmentos de Nave — 21

Seleção de Ações — 14

Sem Espaço — 28

Sistema Numérico — 36

Suprimentos — 12, 19, 32

Tabuleiro de Jogadores — 12, 13

Tabuleiro de Marketing — 9, 11, 24, 25

Tecnologias — 18

Torre de Lançamento — 12, 24

Trabalhadores — 12, 14, 18

Trabalhador Expert — 19

Trilha de Progresso — 31, 32

Venda de Última Hora — 28

REGISTROS DA COMPANHIA

Leia os Registros para saber mais sobre:

- Variantes de Jogo
- Dicas e Lembretes
- Referências de Habilidades de Expert e Marcadores de Melhoria
- ...e Mais!

KINSON KEY GAMES

JELLY MONSTER

© 2024, Kinson Key Games, LLC. Todos os direitos reservados.

Para as últimas notícias de Galactic Cruise e títulos futuros:

www.jellymonster.com.br

@jellymonsterjogos

Tire suas dúvidas no nosso Instagram: @jellymonsterjogos