

ECLIPSE

O SEGUNDO DESPERTAR DA GALÁXIA



REGRAS

20191105

O NOVO DESPERTAR DA GALÁXIA

A galáxia está em paz há muitos anos. Após a brutal Guerra Terrano-Orionesa (30.027–33.364), as principais espécies exploradoras do espaço fizeram um grande esforço para impedir que a tragédia se repetisse. Formou-se o Conselho Galáctico para impor a paz tão cara, e ele vem tomando medidas extremamente corajosas para evitar a escalada das transgressões.

Mesmo assim, aumentam a tensão e a discórdia tanto entre as sete maiores espécies quanto no seio do próprio conselho. Alianças antigas estão se desfazendo e tratados diplomáticos são assinados às pressas e em segredo. Um confronto entre as superpotências parece inevitável. Resta saber qual será o resultado de um conflito galáctico. Qual facção sairá vitoriosa para dominar e liderar a Via Láctea?

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



Agradecimentos pelos testes e conselhos

Aapo Iho, Aarne Ekström, Aila Harmaajärvi, Albert Kaikkonen, Alekski Ahtiainen, Alekski Siirtola, Alex Powers, Alexis Desplats, Andy Anderson, Anselmi Helminen, Antero Kuusi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Mentula, Antti Muhonen, Antti Tahvanainen, Antti Tamminen, Antti Uusitupa, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Aser Mousli, Asmo Voutilainen, Atro Kajaste, Atte Moilanen, Atte Tamminen, Axel Stoesser, Becky Slawson, Benjamin Holt, Bjarne Boström, Bogusław Kubacki, Brandon Streiff, Brent Lloyd, Brian Busha, Chisse Berg, Chris Litvin, Chris Rudram, Christoph Kiebel, Christopher Gilley, Claudio Tamburini, Dana Giles, Daniel Hammond, Darren Ede, Dave Chandler, Dave Hayes, David Elliot, David Williams, Deryk Sinotte, Dustin Boggs, Eero Puurunen, Emily Rahn, Erno Nolvi, Everett Grimley, Filip Murmak, Freddy Reays, Gerrit Geens, Greg Hwang, Gregor MacDougall, Gursal Sinik, Hannele Kirjavainen, Hannu Sinisalo, Harald Arlander, Heikki Hyhkö, Heikki Laakkonen, Henrik Meurman, Iina Valkeisenmäki, Ilari Tahkokallio, Ilkka Rytönen, Ilkka Salminen, Ilkka Sirjonen, Irving Sirotin, Jaakko Uusitupa, Jack Barnard, Jani Koistiola, Janne Koskinen, Jason LaRoche, Jason Robinson, Jenny Nguyen, Jim Chao, Joe Chung, Naomi Louhesto, Johannes Hakala, Jonathan Cox, Jonathan Madison, Joni Kajander, Josh Aitken, Jouni Heinänen, Juha Julkunen, Juha Linnanen, Juha Luostarinen, Juhana Keskinen, Jussi Kurki, Juuso Mattila, Juuso Takalainen, Jyrki Salminen, Kalle Malmioja, Karthik Tiruthani, Katja Rauhala, Kim Alberto, Kimmo Leivo, Krzysztof Sikora, Larry Zafran, Lassi Remes, Lee Riekman, Lewis Wagner, Lloyd Young, Lonnie Heinke, Loren Cadelinia, Łukasz Łazarecki, Łukasz Orłowski, Maria Kivilaako, Mark Creaghe, Mark Wignall, Markus Christopher, Markus Meurman, Martin Mayer, Mathue Faulkner, Matias Viitasalo, Matleena Muhonen, Matt and Mystie Winckler, Matti Leinonen, Michael Evans, Michael Thai, Michael Xuereb, Miika Kirjavainen, Mika Lemström, Mikaela Kumlander, Mike DeMers, Mike Täljat, Mikko Karvonen, Mikko Saari, Miros Kirjavainen, Nick Christie, Nicole Meyer, Olli Sandberg, Olli-Pekka Vajja, Oskari Tahkokallio, Oskari Westerholm, Ossi Lehtinen, Otso Tahkokallio, Otto Kataja, Otto Pyykkönen, Paul Grogan, Paul Laane, Paul Slawson, Peter Bierfeldt, Peter Olandt, Petri Kangassalo, Petri Savola, R. Ryan Driskel, Reko Nokkanen, Ricko Kong, Riku Malminiemi, Riku Riekinen, Risto Ruupunen, Roger Cliff, Ronny Vorbrod, Ryan Donnelly, Saku Sairanen, Sally Londesborough, Sami Harju, Sami Lyden, Sarah Herman, Scott DeMers, Scott Sims, Shannon Krumick, Shawn Macleod, Sonja Tolvanen, Sören Paukstadt, Stefan Engblom, Stefan Lindenberg, Stefan Wahoff, Steve Barrera, Susanna Louhesto, Tapani Honkanen, Tatu Pyykkönen, Teemu Salohalme, Tero Särkijärvi, Thuy Pham-Linko, Tiina Merikoski, Tiina Meurman, Tim Hueskin, Timo Aho, Timo Ollikainen, Toni Malinen, Toni Miinalainen, Toni Saastamoinen, Tony Vickery, Tuomas Hanhivaara, Tuomas Ikonen, Tuomas Lehto, Tuomas Toimela, Tuukka Kallas, Uri Cadelinia, Valteri Arvaja, Veli-Matti Jaakkola, Viljami Halla, Ville Saari. E também um muito obrigado à todos do BoardGameGeek e Kickstarter pelo seu interesse e apoio!

CRÉDITOS

Autoria do jogo

Touko Tahkokallio

Desenvolvimento e projeto gráfico

Jere Kasanen >>> lautapelit.fi

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Regras


Jere Kasanen >>> lautapelit.fi

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Van Willis

Revisão de provas (original)

Van Willis

Paul Grogan, David Halliday >>> 

Arte da caixa e ilustrações das Espécies Alienígenas

Jukka Rajaniemi

Capa do manual e ilustrações das Espécies Terranas

Kory Lynn Hubbel

Miniaturas do SDCG, Estação Orbital, Monólito, naves terranas e dos antigos

Chad Hoverter >>> DMG Miniature Factory

Organizadores plásticos

Noah Adelman >>> Game Tray 

Editora original

© Lautapelit.fi 2019 >>> lautapelit.fi

O manual e os setores hexagonais utilizam elementos de imagens criadas por ESA/Hubble e publicadas com a permissão da agência. A fonte tipográfica **ECLIPSE** se baseia na Franquia de Derek Weathersbee.

Edição Brasileira MeepleBR

Edição: Thiago Leite

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo

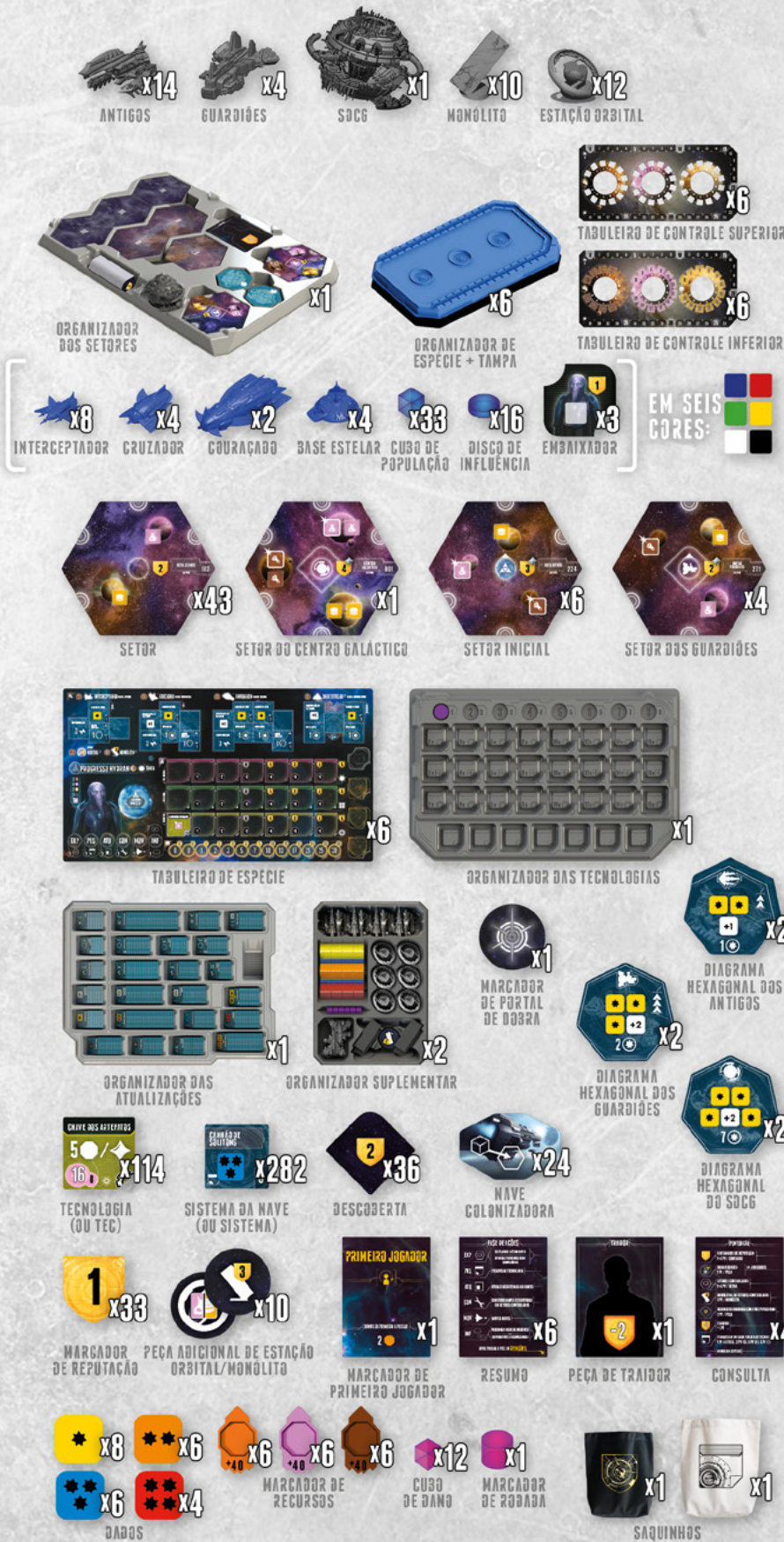
Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho

Diagramação: Kaique Messias

atendimento@meeplebr.com

NOTA Usamos a formatação a seguir para ajudar você a identificar termos e conceitos de jogo importantes ao ler as regras:

- Componentes/termos de jogo com iniciais Maiúsculas.
- Regras essenciais destacadas em **negrito**.
- Observações/exceções apresentadas em *itálico*.



Eclipse coloca você no controle de uma vasta civilização interestelar que compete pela supremacia com suas rivais. A cada Rodada, você expande sua civilização Explorando e colonizando novos Setores hexagonais (Setores), Pesquisando Tecnologias e Construindo Espaçonaves (Naves) para ir à guerra. Após oito Rodadas, a partida termina e concede-se a vitória ao jogador com mais Pontos de Vitória (PV). Você ganha PV travando batalhas, formando Relações Diplomáticas, Controlando Setores, Controlando Monólitos, fazendo Descobertas e Pesquisando Tecnologias. Vários caminhos levam à vitória, portanto, planeje sua estratégia de acordo com os pontos fortes e fracos de sua civilização, mas não deixe de prestar atenção ao que as outras civilizações estão fazendo!

COMPONENTES

COMPONENTES DA CIVILIZAÇÃO Cada civilização (azul, vermelha, verde, amarela, branca e preta) tem: 18 Naves (8 Interceptadores, 4 Cruzadores, 2 Couraçados, 4 Bases Estelares), 33 Cubos de População, 16 Discos de Influência, 3 Embaixadores.

SETORES HEXAGONAIS 43 Setores: 10 Setores Internos (101–110), 13 Setores Intermediários (201–211, 214, 281), 20 Setores Externos (301–318, 381–382); 1 Setor do Centro Galáctico (001), 6 Setores Iniciais (221–232), 4 Setores dos Guardiões (271–274).

TABULEIROS E ORGANIZADORES 6 Tabuleiros de Espécie (dupla-face), 6 Organizadores das Espécies (Organizador + Tampa), 6 Tabuleiros de Controle superiores, 6 Tabuleiros de Controle inferiores, 1 Organizador de Tecnologias, 1 Organizador de Atualizações, 2 Organizadores Suplementares, 1 Organizador de Setores.

PEÇAS CARTONADAS 114 Tecnologias (39 tipos), 282 Sistemas (24 tipos), 36 Descobertas (24 tipos), 19 Naves Colonizadoras, 6 Diagramas Esquemáticos hexagonais (2 dos Antigos, 2 do Sistema de Defesa do Centro Galáctico - SDCG, 2 dos Guardiões), 33 Contadores de Reputação, 10 Estações Orbitais/Monólitos adicionais, 5 Naves Colonizadoras adicionais, 1 Identificador de Primeiro Jogador, 6 Resumos, 1 Traidor, 4 Consultas.

MINIATURAS 1 Sistema de Defesa do Centro Galáctico, 14 Antigos, 4 Guardiões, 12 Estações Orbitais, 10 Monólitos.

DIVERSOS 24 dados personalizados de 6 faces (8 amarelos, 6 laranjas, 6 azuis, 4 vermelhos), 18 Marcadores de Recursos (6 de cada cor: laranja, rosa e marrom), 12 Cubos de Dano roxos, 1 Marcador de Rodada, 1 Saquinho Preto para os Contadores de Reputação, 1 Saquinho Branco para as Tecnologias.

PREPARAÇÃO



- 1 Organizador de Atualizações 2 Marcador de Rodada 3 Organizador de Tecnologias
- 4 Trilha de Pesquisa 5 Cubos de Dano 6 Diagramas hexagonais do SCDG, dos Antigos e Guardiões
- 7 Miniaturas dos Antigos 8 Miniaturas das Estações Orbitais 9 Miniaturas dos Monólitos
- 10 Traidor 11 Descobertas 12 Dados 13 Miniaturas dos Guardiões 14 Pilhas de Setores—Internos (I), Intermediários (II), e Externos (III)
- 15 Setor dos Guardiões 16 Setor Inicial 17 Miniatura do Sistema de Defesa do Centro Galáctico 18 Setor do Centro Galáctico

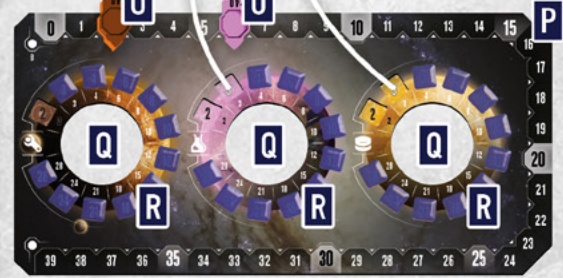


ÁREA DO JOGADOR



TABULEIRO DA ESPÉCIE

- A Diagrama do Interceptador B Diagrama do Cruzador C Diagrama do Couraçado
- D Diagrama da Base Estelar E Símbolo da Espécie F Nome da Espécie G Taxa de Troca
- H Habilidades da Espécie (consulte p. 26-28) I Setor Inicial J Trilha de Tecnologia
- K Tec Inicial L Trilha de Ações M Trilha de Influência N Trilha de Reputação



TABULEIRO DE CONTROLE



ORGANIZADOR DA ESPÉCIE

- O Marcadores de Recursos P Trilha de Recursos Q Cemitérios
- R Cubos de População S Miniaturas dos Cruzadores
- T Embaixadores U Resumo V Miniaturas dos Couraçados
- W Miniaturas das Bases Estelares X Miniaturas dos Interceptadores Y Navas Colonizadoras

AJUSTES DAS ESPÉCIES O Progresso Hydran começa com a Tecnologia LABORATÓRIOS AVANÇADOS que lhe permite colocar um cubo de população na Área Avançada de Produção de Ciência.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA UMA PARTIDA EM 2 JOGADORES

TECNOLOGIAS

- 2 jogadores: 12
- 3 jogadores: 14
- 4 jogadores: 16
- 5 jogadores: 18
- 6 jogadores: 20

Não há limite para o número de Tecnologias raras disponíveis durante a partida. Se os 7 espaços da fileira de baixo ficarem cheios, coloque as Tecnologias raras adicionais próximo ao Organizador de Tecnologias.

SETORES EXTERNOS

- 2 jogadores: 5
- 3 jogadores: 8
- 4 jogadores: 14
- 5 jogadores: 16
- 6 jogadores: 18

DISCOS ADICIONAIS?

Observe que você tem três Discos de Influência adicionais que só serão utilizados se você Pesquisar a Tec **ROBÓTICA AVANÇADA** ou **MALHA QUÂNTICA**.

Coloque o Marcador de Rodadas **2** no espaço "1" do Organizador de Tecnologias **3**. Coloque as Tecnologias no Saquinho Branco e certifique-se de embaralhá-las. Sorteie Tecnologias até obter a quantidade de Tecnologias (Militar **4**, Malha **5** e Nano **6**) indicada para o número de jogadores na partida. Coloque as peças sorteadas nos berços correspondentes do Organizador de Tecnologias **3**, guiando-se pelos ícones de custo e Tecnologia. O custo da Tecnologia é indicado pelo valor dentro do grande círculo rosa em cada peça. Empilhe no mesmo berço as cópias de uma mesma Tecnologia. A Tecnologia Rara **7** que você por acaso sortear deve ser colocada em qualquer um dos sete berços da fileira inferior do Organizador das Tecnologias, mas não a desconte da quantidade de Tecnologias comuns que você terá de sortear durante a Preparação.

Coloque os Contadores de Reputação no Saquinho Preto e certifique-se de embaralhá-los. Embaralhe as Descobertas **11** e coloque-as viradas para baixo perto do Organizador de Tecnologias **3** e do Organizador de Atualizações **1**. Escolha um Diagrama Esquemático hexagonal **6** de cada tipo (Antigos **8**, Guardiões **9** e SDCG **10**) para usar na partida (os Diagramas hexagonais com dois risquinhos na margem são Avançados e só devem ser usados em partidas com jogadores experientes). Coloque os Diagramas hexagonais escolhidos **6**, os Cubos de Dano **5** e o Traidor **10** ao lado dos Organizadores de Tecnologias **3** e de Atualizações **1**. Disponha no Organizador de Atualizações **1** os Sistemas das naves de acordo com o tipo.

Posicione o Setor do Centro Galáctico **18** no centro da mesa. Posicione uma Descoberta virada para baixo **11** no Símbolo de Descoberta do Setor do Centro Galáctico e, em cima dela, coloque a Miniatura do Sistema de Defesa do Centro Galáctico (SDCG) **17**. Embaralhe os Setores de acordo com o Anel: Interno (I), Intermediário (II) e Externo (III). *Nota: se você não quiser jogar com o módulo opcional dos Portais de Dobra descrito na p. 7, remova da partida os Setores 281 e 381-382 antes de embaralhar e formar as pilhas de Setores.* Arranje os Setores embaralhados em pilhas viradas para baixo **14**. A pilha III deve ter a quantidade de Setores Externos indicada para o número de jogadores na partida. Entregue o Identificador de Primeiro Jogador ao participante que tiver passado menos tempo no planeta Terra.

Começando com o jogador à direita do Primeiro Jogador e prosseguindo daí em diante no sentido anti-horário, cada participante escolhe um Tabuleiro de Espécie e pega o Organizador da Espécie com a tampa da cor correspondente (o organizador contém todos os componentes de uma determinada civilização; consulte p. 4). Observe que, como os Tabuleiros de Espécie são dupla-face, todo jogador que escolher uma Fação Terrana removerá da partida uma Espécie Alienígena. Posicione seu Setor Inicial **16** na Zona Inicial mais próxima de você, como mostra a ilustração das Disposições Iniciais (devidamente orientado de modo que a seta aponte para o SDCG). Em seguida, preencha todas as Zonas Iniciais vazias com Setores dos Guardiões aleatórios **15**, devidamente orientados de modo que a seta aponte para o SDCG (os Setores dos Guardiões não são utilizados em partidas com 6 jogadores). Coloque uma Descoberta **11** virada para baixo sobre o Símbolo dos Guardiões de cada Setor dos Guardiões **15** e, em cima dela, uma miniatura de Guardião **13**. Devolva à caixa do jogo os Setores Iniciais **16**, os Setores dos Guardiões **15** e os Tabuleiros de Espécie que sobraram, pois eles não serão utilizados na partida. Pegue os componentes a seguir no Organizador da sua Espécie e deixe-os ao lado do seu Tabuleiro de Espécie:

- A quantidade de Naves Colonizadoras **Y** indicada no seu Tabuleiro de Espécie **3**.
- O Resumo, com a face Resumo da Fase de Ações para cima **U**.

Pegue os Discos de Influência no Organizador da sua Espécie e coloque-os sobre a Trilha de Influência **M** do seu Tabuleiro de Espécie (deixe no Organizador os três Discos que não cabem na Trilha).

Posicione no seu Tabuleiro de Controle:

- Um Cubo de População em cada casa de valor 3–28 das três Trilhas de Produção (Materiais, Ciência e Dinheiro) **R**.
- Um Marcador de Recursos de cada cor **O** na sua Trilha de Recursos **P**, com a seta de ponta única voltada para o centro do Tabuleiro de Controle e indicando o valor de cada Recurso Inicial informado no seu Tabuleiro de Espécie.

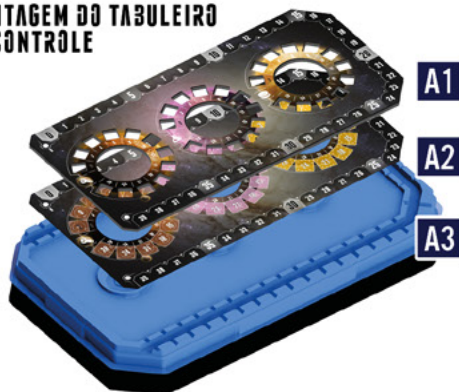
Deixe no Organizador da sua Espécie, sempre a seu alcance:

- Naves **S V W X** e Embaixadores **T**.

Então passe para o seu Setor Inicial:

- Uma Miniatura de Interceptador **X**.
- Um Cubo de População em cada Área de Produção sem uma estrelinha. Os cubos saem da casa 3 das Trilhas de Produção correspondentes no seu Tabuleiro de Controle.
- Um Disco de Influência no Espaço de Influência. O disco sai da casa mais à esquerda da Trilha de Influência no seu Tabuleiro de Espécie.

MONTAGEM DO TABULEIRO DE CONTROLE

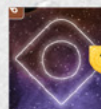


Na configuração vertical, coloque o Tabuleiro de Controle inferior **A2** (cartão sem os furos para os Cubos de População) sobre a tampa do Organizador da Espécie **A3**, com o **[A]** visível no canto inferior esquerdo. Em seguida, coloque o Tabuleiro de Controle superior **A1** (cartão destacável, com os furos para os Cubos de População) em cima do Tabuleiro de Controle inferior **A2** com o **[A]** no canto inferior esquerdo.

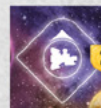
Na configuração horizontal, coloque os Tabuleiros de Controle inferior e superior com o **[B]** no canto superior esquerdo.



DIAGRAMA AVANÇADO



SÍMBOLO DE DESCOBERTA






SÍMBOLO DOS GUARDIÕES



CONCEITOS




AÇÕES E ATIVAÇÕES A cada Rodada da partida, os jogadores se alternam selecionando e resolvendo Ações individuais até todos eles Passarem a Vez. As Ações consistem em um certo número de Ativações que varia de acordo com sua Espécie e as Tecnologias que você Pesquisou. Cada Ativação permite que você faça uma atividade associada à Ação escolhida. E isso significa que cada jogador pode ter uma quantidade variável de atividades a desempenhar toda vez que seleciona uma Ação.

RECURSOS Os Setores Produzem até três tipos de Recursos: Materiais, Ciência e Dinheiro.







-  Materiais são necessários para você Construir novas Naves e Estruturas.
-  Ciência é necessária para Pesquisar novas Tecnologias.
-  Dinheiro é necessário para você Controlar Setores e executar Ações.

A quantidade de cada Recurso à sua disposição é indicada na sua Trilha de Recursos com um Marcador de Recursos. Quando você Produzir ou ganhar Recursos, avance o Marcador de Recursos correspondente uma casa na Trilha de Recursos para cada Recurso obtido. Quando Pagar Recursos, recue o Marcador de Recursos uma casa na Trilha de Recursos para cada Recurso pago.

A quantidade de Recursos à sua disposição não se limita aos valores que aparecem na Trilha de Recursos. Se por acaso tiver mais de 40 unidades de um determinado Recurso, vire o Marcador de Recursos de modo que a seta de quatro pontas volte-se para o centro do Tabuleiro de Controle, indicando que você tem 40 mais o valor na Trilha de Recursos em unidades do Recurso em questão (*mais informações sobre Produção de Recursos na p. 24*).


TROCA A qualquer momento e quantas vezes você desejar ou tiver como fazê-lo, você poderá Pagar a Taxa de Troca indicada no seu Tabuleiro de Espécie em unidades de um determinado Recurso para ganhar uma unidade de um Recurso de outro tipo (Materiais , Ciência , Dinheiro ).



CUBOS DE POPULAÇÃO A população da sua civilização é representada por Cubos de População na cor que você escolheu. Os Cubos de População posicionados nos Setores Produzem Recursos (Materiais , Ciência  e Dinheiro ). A casa vazia de valor mais alto em cada Trilha de Produção mostra quantos Recursos de cada tipo você Produzirá na Fase de Manutenção (na ilustração à direita, 15 unidades de Materiais , 21 de Ciência , 12 de Dinheiro ).







NAVES COLONIZADORAS As Naves Colonizadoras são usadas para colocar Cubos de População nas Áreas de Produção dos Setores que você Controla. As Naves Colonizadoras são a **única maneira de mover Cubos de População para os Setores** (*mais detalhes sobre Naves Colonizadoras na p. 8*).

DISCOS DE INFLUÊNCIA A influência da sua civilização é representada por Discos de Influência na cor que você escolheu. Os Discos de Influência são utilizados para marcar os Setores que sua civilização Controla. Além disso, para executar uma Ação, você terá de mover um Disco de Influência da sua Trilha de Influência para o Espaço de Ação correspondente. Ao passar Discos de Influência da sua Trilha de Influência para outro lugar, comece sempre pelo disco mais à esquerda. Ao devolver Discos para sua Trilha de Influência, posicione-os sempre na casa disponível mais à direita. A casa vazia mais à direita na Trilha de Influência mostra quantas unidades de Dinheiro você terá de Pagar no fim da Rodada para manter sua civilização funcionando (na ilustração acima, 2 de Dinheiro ). Assim, quanto mais Setores você Controlar e Ações executar, mais Dinheiro a manutenção da sua civilização exigirá.




CONTROLE O jogador que tiver um Disco de influência em um Setor o terá sob seu Controle. Controlar Setores permite a você expandir seu império: você colonizará planetas, Produzirá Recursos, Construirá Naves e Estruturas e, partindo de um Setor já Controlado, poderá Explorar e Influenciar as vizinhanças ou Mover-se para outros Setores. O jogador que Controla um Setor, Controla as Estruturas ali presentes e é sempre considerado o Defensor nas batalhas travadas nesse hexágono.

TECNOLOGIA Pesquisar Tecnologias traz vantagens para sua civilização. Algumas Tecnologias são pré-requisitos para você Atualizar suas Naves com novos Sistemas ou Construir Bases Estelares e Estruturas, ao passo que outras tornam sua civilização mais eficiente (por exemplo, aumentam sua Produção ou dão a você mais Discos de Influência). As Tecnologias se dividem em três categorias fundamentais (Militar , Malha  ou Nano ) além das Tecnologias Raras . A cada Tecnologia Pesquisada, você receberá um desconto para Pesquisar Tecnologias da mesma categoria. As Tecnologias Pesquisadas são colocadas na Trilha de Tecnologia do seu Tabuleiro de Espécie (*mais informações sobre Pesquisa e Tecnologias nas p. 10, 11 e 31*).



NAVES As Naves são usadas para Explorar e travar combate com inimigos (outros jogadores; ou então Antigos, Guardiões e o SDCG, que não são controlados por jogadores). São quatro tipos de Naves:

- **Interceptadores** oito por jogador.
- **Cruzadores** quatro por jogador.
- **Couraçados** dois por jogador.
- **Bases Estelares** quatro por jogador.

As Naves maiores são mais caras para Construir, mas têm mais espaço para Sistemas. As Bases Estelares são imóveis  (*mais informações sobre Construção e Movimentação de Naves na p. 13*).

DIAGRAMAS Todas as Naves têm Diagramas Esquemáticos que ilustram suas habilidades (por exemplo, Armas, Iniciativa, Escudos etc.). As Naves não controladas pelos jogadores são representadas por Diagramas Esquemáticos hexagonais que não evoluem no decorrer da partida. Os Diagramas Esquemáticos dos Jogadores aparecem nos Tabuleiros de Espécie e podem ser personalizados no decorrer da partida por meio da Ação Atualizar (*mais informações sobre Construção e Atualização na p. 12*).



Alguns Diagramas têm Sistemas adicionais que ficam fora da matriz (o quadriculado). Funcionam como qualquer outro Sistema, a não ser pelo fato de que não é possível substituí-los. **Nota:** Uma das Descobertas fornece um Sistema que é instalado fora da matriz da nave (*mais informações sobre Descobertas na p. 9*).

SISTEMAS DA NAVE Os Sistemas que aparecem nos Diagramas indicam quais habilidades a Nave possui. Podem vir impressos nos Tabuleiros de Espécie ou podem ser obtidos por meio da Ação Atualizar. Muitos Sistemas só poderão ser Atualizados depois de Pesquisadas as Tecnologias correspondentes (*mais informações sobre Sistemas da Nave na p. 12*).



ESTRUTURAS As Estruturas são objetos colossais Construídos nos Setores Controlados por você. As Estações Orbitais fornecem uma Área de Produção adicional, ao passo que os Monólitos rendem PV no fim da partida. As Estruturas são permanentes e continuarão no Setor onde foram Construídas até o fim da partida (*mais informações sobre Estruturas nas p. 13 e 21*).



ESTAÇÃO ORBITAL MONÓLITO

ZONAS E ANÉIS O tabuleiro consiste de Zonas, espaços vazios onde você poderá posicionar Setores no decorrer da partida por meio da ação Explorar (*mais informações sobre Exploração na p. 9*). As Zonas e Setores organizam-se em Anéis: Interno (I), Intermediário (II) e Externo (III). Essas três camadas representam a distância relativa entre cada sistema estelar e o Setor do Centro Galáctico no centro do tabuleiro. Os Anéis são usados para determinar qual tipo de Setor será revelado quando você Explorar uma Zona.

SETORES Monta-se o tabuleiro no decorrer da partida, justapondo-se Setores hexagonais. Cada Setor representa um sistema estelar e pode ter Áreas de Produção que fazem as vezes de planetas Produtores de Recursos. São três Anéis de Setores: Interno (I), Intermediário (II) e Externo (III). O Anel ao qual cada Setor corresponde é indicado pelo algarismo romano no verso do hexágono. No começo da partida, colocam-se na mesa somente o Setor do Centro Galáctico, o(s) Setor(es) dos Guardiões e os Setores Iniciais dos jogadores: os demais serão posicionados nas Zonas vazias de cada Anel no decorrer da partida (*mais informações sobre o posicionamento de Setores na p. 9*).

ELEMENTOS DE UM SETOR



1 Espaço de Influência **2** Pontos de Vitória **3** Fenda Espacial **4** Artefato **5** Área de Produção (Dinheiro) **6** Área Avançada de Produção (Ciência) **7** Área Avançada de Produção (Materiais) **8** Número do Setor **9** Fenda Espacial (sem conexão) **10** Fenda Espaciais Conectadas.

FENDAS ESPACIAIS Graças à enorme distância entre um Setor e outro, as Naves só podem se Mover por meio da rede de Fendas Espaciais. A rede de Fendas Espaciais é representada por cada Fenda Espacial na(s) borda(s) dos Setores (*consulte a ilustração "Elementos de um Setor"*). Normalmente, você só poderá usar as Fendas Espaciais para Explorar, Mover-se para, e Influenciar Setores adjacentes se as duas bordas de contato dos Setores envolvidos tiverem Fendas Espaciais, criando uma Conexão de Fendas Espaciais.

EXEMPLO DE DISPOSIÇÃO DO TABULEIRO NO FIM DA PARTIDA



NOTA Os Setores dos Anéis Interno e Intermediário dispõem-se em círculos concêntricos em volta do Centro Galáctico. Os Setores Externos podem se espalhar livremente.



ANEL I - SETORES INTERNOS

ANEL II - SETORES INTERMEDIÁRIOS

ANEL III - SETORES EXTERNOS

DESCOBERTAS Alguns Setores têm uma Descoberta que recompensará um jogador quando o Setor for Explorado pela primeira vez (no caso de Setores desocupados) ou quando o defensor do Setor for destruído (no caso de Setores ocupados). Toda Descoberta é dupla-face: a frente mostra uma dentre várias recompensas (Recursos adicionais, novas Tecnologias, Sistemas de Naves dos Antigos etc.) e o verso mostra 2 PV. Ao receber uma Descoberta como recompensa, você terá obrigatoriamente de revelá-la e então decidir com qual face ficará antes de terminar sua Ativação (ou encerrar-se a Fase de Combate, caso a receba nessa fase; *mais informações sobre as Descobertas na p. 9*).



FRENTE



VERSO

EMBAIXADORES Nas partidas com quatro ou mais jogadores, você pode usar seus Embaixadores para estabelecer Relações Diplomáticas com outros participantes. As Relações Diplomáticas aumentam sua Produção e valem PV no fim da partida (*mais informações sobre Embaixadores e Relações Diplomáticas na p. 15*).



MARCADORES DE REPUTAÇÃO Você recebe Marcadores de Reputação por participar de combates. Eles valem PV no fim da partida (*mais informações sobre Marcadores de Reputação na p. 21*).



COMPONENTES LIMITADOS Naves, Cubos de População, Discos de Influência, Tecnologias, Descobertas, Marcadores de Reputação, Setores e Embaixadores são todos componentes de quantidade limitada. Quando acabam, acabam mesmo.

COMPONENTES ILIMITADOS Todos os outros componentes, a princípio, são ilimitados. Se algum deles acabar, use as peças adicionais que vêm com o jogo ou algum outro substituto (*mais informações sobre as quantidades de cada componente na p. 3*).

PORTAIS DE DOBRA Os Portais de Dobra formam um módulo opcional que franqueia a galáxia aos jogadores, possibilitando muitas vezes que você se Mova, Influencie e forme Relações Diplomáticas de uma ponta à outra do tabuleiro.

O módulo consiste em três Setores (um Intermediário [II] e dois Externos [III]), uma Descoberta, uma Tecnologia Rara e uma ficha de Portal de Dobra. Para usar os Portais de Dobra, embarque os componentes do módulo com os componentes básicos correspondentes antes da preparação.

Consideram-se todos os Setores com Portais de Dobra adjacentes entre si, unidos por Conexões de Fendas Espaciais completamente formadas. Você pode se Mover, Influenciar e estabelecer Relações Diplomáticas através de Portais de Dobra.



A RODADA

Cada Rodada consiste em quatro fases:

FASE DE AÇÕES Os jogadores se alternam no sentido horário executando uma Ação cada até todos Passarem a Vez.

FASE DE COMBATE Resolva as batalhas e conquiste Setores.

FASE DE MANUTENÇÃO Pague os Custos de Manutenção da Civilização e Produza Recursos.

FASE DE LIMPEZA Devolva Discos de Influência dos Espaços de Ação para a Trilha de Influência e sorteie novas Tecnologias.

FASE DE AÇÕES

Começando com o Primeiro Jogador e prosseguindo no sentido horário, os jogadores podem executar uma Ação ou Passar a Vez. A partida prosseguirá dessa maneira até os Resumos de todos os jogadores estarem sobre a mesa com a face Resumo das Reações para cima. Nesse momento, a Fase de Ações chegará ao fim. O número ou o tipo de Ações que um jogador pode executar é limitado apenas pela quantidade de Discos de Influência disponíveis em sua Trilha de Influência.

AÇÕES Ao executar uma Ação, mova o Disco de Influência mais à esquerda na sua Trilha de Influência para o Espaço da Ação escolhida na sua Trilha de Ações. Você **pode executar a mesma Ação várias vezes**: basta empilhar os Discos de Influência subsequentes em cima do disco que já ocupa o Espaço de Ação em questão.

As Ações possíveis são:

	EXPLORAR		CONSTRUIR
	PESQUISAR		MOVER
	ATUALIZAR		INFLUENCIAR

REAÇÃO (ATUALIZAR, CONSTRUIR OU MOVER)

PASSAR A VEZ Assim que você Passar a Vez em uma Rodada, vire seu Resumo, deixando a face Resumo das Reações para cima, para lembrar aos outros jogadores que você já Passou.

O primeiro jogador a Passar a Vez recebe 2 de Dinheiro e o marcador de Primeiro Jogador (para usar na Rodada seguinte). Nas Ações subsequentes, o jogador que já tiver Passado poderá executar uma Reação ou Passar a Vez. As Reações são versões mais fracas das Ações Atualizar, Construir e Mover (mais informações sobre as Reações na p. 14).

FIM DA FASE DE AÇÕES A Fase de Ações terminará imediatamente assim que os Resumos de todos os jogadores estiverem com a face Resumo das Reações para cima. Não será mais possível executar Reações.

NAVES COLONIZADORAS A qualquer momento durante suas Ações ou Reações, você pode usar uma ou mais Naves Colonizadoras ainda viradas para cima. Ao usá-las, vire-as para baixo. Para cada Nave Colonizadora usada dessa maneira, você poderá mover um Cubo de População do seu Tabuleiro de Controle para qualquer Área de Produção vazia num Setor Controlado por você. Cada Cubo de População que você mover terá de sair da Trilha de Produção que corresponde à cor da Área de Produção na qual será colocado. As Naves Colonizadoras são a única maneira de mover Cubos de População para os Setores!



NOTA Há um exemplo completo de Fase de Ações nas p. 16–17.

ÁREAS DE PRODUÇÃO CINZENTAS Os planetas cinzentos (identificados tanto pela cor quanto pela presença de anéis) representam mundos capazes de Produzir qualquer coisa. As Áreas de Produção cinzentas podem receber Cubos de População de qualquer uma das três Trilhas de Produção. Os Cubos de População retirados de Áreas de Produção cinzentas podem ser devolvidos a **qualquer** Trilha de Produção.



ÁREAS AVANÇADAS DE PRODUÇÃO As Áreas de Produção com o símbolo da estrela (Áreas Avançadas de Produção) representam planetas mais hostis e difíceis de colonizar. Você só poderá posicionar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção se tiver Pesquisado a Tecnologia Avançada pertinente.



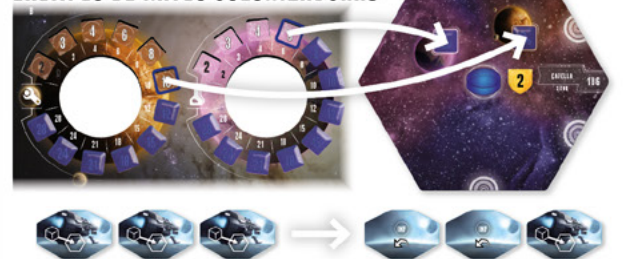
As Áreas Avançadas de Produção cinzentas podem receber Cubos de População de qualquer Trilha de Produção na qual você tenha Pesquisado a Tecnologia associada (**MINERAÇÃO AVANÇADA**, **LABORATÓRIOS AVANÇADOS**, **ECONOMIA AVANÇADA** ou **METASSÍNTESE**).



ESTAÇÕES ORBITAIS As estações orbitais são ambientes artificiais dotados de sistemas de suporte de vida que você pode Construir. As Estações Orbitais só podem receber Cubos de População provenientes das Trilhas de Produção de Ciência ou Dinheiro .



EXEMPLO DE NAVES COLONIZADORAS



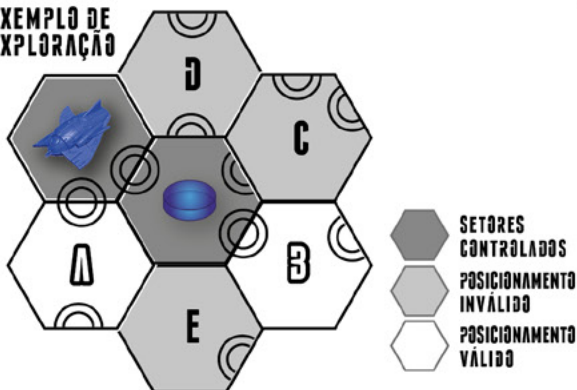
Leto usa duas Naves Colonizadoras, virando-as para baixo. **Ele** move dois Cubos de População para o Setor.

A Ação **EXPLORAR** permite à sua civilização Explorar as regiões não mapeadas da galáxia.

EXPLORAR



EXEMPLO DE EXPLORAÇÃO



Na ilustração acima, seria válido posicionar os Setores A e B.

DESCOBERTAS



3x +6 unidades de Materiais, 3x +5 de Ciência, 3x +8 de Dinheiro, 2x +2 de Materiais +2 de Ciência +3 de Dinheiro: Ganhe os Recursos indicados.



3x Tecnologias dos Antigos: No Organizador de Tecnologias, pegue a Tecnologia comum com o custo mais baixo (*mais informações sobre Tecnologias comuns e Raras na p. 10*) que você ainda não tenha e coloque-a gratuitamente no seu Tabuleiro de Espécie (*em caso de empate nos custos, pegue a peça à sua escolha*).



3x Cruzador dos Antigos: Coloque um dos seus Cruzadores por Construir no Setor onde se deu a Descoberta.



2x Estação Orbital dos Antigos: Coloque uma Estação Orbital no Setor onde se deu a Descoberta e ganhe 2 unidades de Materiais.



1x Monólito dos Antigos: Coloque um Monólito no Setor onde se deu a Descoberta.



14x Sistema das Naves dos Antigos: Coloque este Sistema em qualquer um dos seus Diagramas Esquemáticos (*e devolva um Sistema se necessário*). Ou então guarde este Sistema ao lado do seu Tabuleiro de Espécie e posicione-o usando a Ação Atualizar, como você faria com qualquer outro Sistema. Os Sistemas das Naves dos Antigos retirados dos Diagramas são removidos da partida.



Reator de Múons: Este Sistema é posicionado fora da matriz nos seus Diagramas.



Portal de Dobra dos Antigos: Coloque-o no Setor onde se deu a Descoberta. O Setor contendo a Descoberta Portal de Dobra conecta-se a todos os outros Setores com Portais de Dobra e, no fim da partida, valerá 2 PV se estiver sob Controle (*mais informações sobre Portais de Dobra na p. 7*).

A Ação Explorar permite a você descobrir novos Setores para colonizar. Cada Ação Explorar concede a você o número de Ativações de Explorar indicado pelo Ícone da Ação Explorar no seu Tabuleiro de Espécie. A cada Ativação de Explorar, escolha uma Zona Inexplorada ao lado de um Setor onde você tenha o Controle ou pelo menos uma Nave Não Imobilizada (*mais informações sobre Imobilização na p. 13*). Revele um Setor da pilha correspondente à posição da Zona escolhida no Tabuleiro (Anel I, II ou III: *mais informações sobre a disposição do Tabuleiro na p. 7*). Em seguida, decida se vai posicionar o Setor revelado na Zona Explorada por você ou se vai descartá-lo.

Nota: Para você posicionar o Setor a ser Explorado, a borda do Setor de onde partirá a Exploração precisa ter uma Fenda Espacial adjacente à Zona que você deseja Explorar (a exceção fica por conta dos jogadores que possuem a Tecnologia Gerador de Fendas Espaciais; mais informações na p. 10).

POSICIONAMENTO DE SETORES EXPLORADOS É preciso orientar os Setores posicionados na Zona Explorada de modo que se estabeleça uma Conexão de Fendas Espaciais com um Setor onde você tenha o Controle ou pelo menos uma Nave Não Imobilizada (*a exceção fica por conta dos jogadores que possuem a Tecnologia GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS; mais informações na p. 10*). Se o Setor recém-posicionado tiver um Símbolo de Descoberta, coloque em cima dele uma Descoberta virada para baixo. Se o Setor posicionado também tiver Símbolos dos Antigos, coloque sobre a Descoberta a quantidade de Antigos indicada.

Descobertas: Como parte da sua Ativação de Explorar, pegue a Descoberta de qualquer um dos Setores não defendidos (ou seja, sem Antigos) Explorados nesta Ação. No caso das Descobertas dos Setores Explorados que contêm Antigos, você só poderá recebê-las como recompensa durante a Fase de Combate (*mais informações sobre Descobertas na Fase de Combate na p. 21*). Toda Descoberta é dupla-face: a frente mostra uma dentre várias recompensas e o verso mostra 2 PV. Ao pegar uma Descoberta durante uma Ativação de Explorar, você é obrigado a revelar a peça e decidir, antes de encerrar sua Ativação, qual lado vai usar. Salvo indicação contrária, todas as Descobertas ficarão viradas para cima em um Descarte ao lado dos Organizadores de Tecnologias e Atualizações após concederem uma recompensa que não seja PV. As Descobertas que você guardar como PV — em vez de usá-las para obter uma recompensa variável — ficarão ao lado do seu Tabuleiro de Espécie, com a face PV para cima.

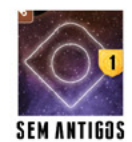
Após posicionar um Setor Explorado, você poderá assumir seu Controle movendo para o Espaço de Influência dele o Disco de Influência mais à esquerda da sua Trilha de Influência. Como acontece com as Descobertas, você só poderá assumir o Controle de um Setor Explorado contendo Antigos depois que eles forem destruídos na Fase de Combate (*mais informações sobre Descobertas na Fase de Combate na p. 21*).

DESCARTE DE SETORES EXPLORADOS Se não quiser posicionar um Setor Explorado, coloque-o virado para cima em um Descarte ao lado da pilha de Setores correspondente: (I), (II) ou (III).

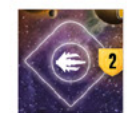
Ao descartar um Setor Explorado, você encerrará sua Ativação de Explorar. Assim que você terminar todas as Ativações de Explorar que lhe restam, a Fase de Ações seguirá em frente: será a vez do próximo jogador.

Se não houver mais Setores em uma das pilhas, embaralhe o Descarte correspondente e forme com ele um novo monte, com os Setores virados para baixo. Se em algum momento não houver mais Setores em uma das pilhas nem no Descarte correspondente, a Ação Explorar não terá efeito algum na Zona em questão.

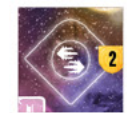
SÍMBOLOS DE DESCOBERTA...



SEM ANTIGOS



COM UM ANTIGO










COM DOIS ANTIGOS


PES

PESQUISAR




A Ação **PESQUISAR** permite à sua civilização desenvolver novas Tecnologias.




TROCA A qualquer momento e quantas vezes você desejar ou tiver como fazê-lo, você poderá Pagar a Taxa de Troca indicada no seu Tabuleiro de Espécie em unidades de um determinado Recurso para ganhar uma unidade de um Recurso de outro tipo (Materiais , Ciência  ou Dinheiro .

A Ação Pesquisar permite a você Pesquisar novas Tecnologias. Cada Ação Pesquisar concede a você o número de Ativações de Pesquisar indicado pelo Ícone da Ação Pesquisar no seu Tabuleiro de Espécie. A cada Ativação de Pesquisar, você pode Pesquisar uma das Tecnologias disponíveis no Organizador das Tecnologias, desde que Pague o custo da peça em unidades de Ciência . Coloque a Tecnologia Pesquisada na casa disponível mais à esquerda da Trilha de Tecnologia da categoria correspondente (Militar , Malha  ou Nano ) do seu Tabuleiro de Espécie. Se uma das Trilhas de Tecnologia já estiver lotada, não será mais possível Pesquisar Tecnologias desse tipo nem colocar Tecnologias Raras ali. Você não pode Pesquisar uma Tecnologia que já aparece no seu Tabuleiro de Espécie nem tampouco descartar uma Tecnologia Pesquisada do seu Tabuleiro de Espécie.

A cada Tecnologia Pesquisada, você receberá um desconto para Pesquisar outras da mesma categoria (indicado pelo valor descontável mais baixo  visível na trilha em questão do seu Tabuleiro de Espécie). No entanto, todas as Tecnologias têm um custo mínimo em unidades de Ciência que desconsidera os descontos disponíveis.

São quatro os tipos de Tecnologia:

-  **Sistema da Nave:** Permite a Atualização do Sistema em questão (mais detalhes sobre Atualizações na p. 12).
-  **Construir:** Permite a Construção da Nave ou Estrutura em questão (mais detalhes sobre Construção na p. 13).
-  **Instantânea:** Gera um efeito de uso único quando Pesquisada.
- Permanente:** Concede uma habilidade que continuará valendo até o fim da partida.

As Tecnologias Pesquisadas também podem valer PV. No fim da partida, cada Trilha de Tecnologia (Militar , Malha  ou Nano ) fornecerá a quantidade de PV indicada pelo símbolo de PV mais à esquerda que não estiver coberto por uma Tecnologia.

0



2



5



TECNOLOGIAS INICIAIS Algumas Espécies têm Tecnologias iniciais impressas em suas Trilhas de Tecnologia. Elas são tratadas exatamente como as Tecnologias adquiridas por meio da Ação Pesquisar e não podem ser cobertas por outras Tecnologias.

TECNOLOGIAS RARAS Diferente do que ocorre com as Tecnologias comuns, só existe uma cópia disponível de cada uma das Tecnologias Raras. Quando Pesquisadas, as Tecnologias Raras podem ser posicionadas em qualquer uma das Trilhas de Tecnologia no seu Tabuleiro de Espécie e você receberá o desconto aplicável à trilha escolhida como se a peça fosse uma Tecnologia comum.



Você não pode escolher Tecnologias Raras como a recompensa da Descoberta Tecnologia dos Antigos.



NOTA Você encontrará descrições pormenorizadas de cada Tecnologia Militar, Tecnologia de Malha, NanoTecnologia e Tecnologia Rara nas p. 11 e 31.



EXEMPLO DE PESQUISA

Por já ter Pesquisado as Tecnologias **MONÓLITO** e **ESTAÇÃO ORBITAL**, você recebe um desconto de  nas NanoTecnologias. Mas você ainda teria de Pagar 3 de Ciência  para pesquisar **MOTOR DE FUSÃO**, pois esse é o custo mínimo da peça.



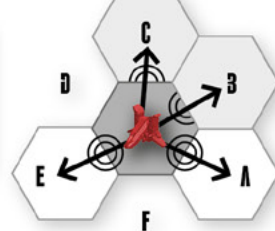
GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS Se tiver a Tecnologia **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS** você poderá Explorar, Mover-se para e Influenciar Setores adjacentes se as bordas de contato dos Setores envolvidos tiverem pelo menos uma Fenda Espacial.

Mover e Influenciar

No exemplo a seguir, com a Tecnologia **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS**, seria válido Mover-se para os Setores A, B, C e E ou Influenciá-los.

Explorar

No exemplo a seguir, com a Tecnologia **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS**, D e F serão Zonas válidas para você Explorar se a borda do Setor posicionado ali tiver uma Fenda Espacial adjacente ao Setor de onde parte a Exploração.



TECNOLOGIAS MILITARES



Bombas de Nêutrons: Durante Atacar População, todos os Cubos de População no Setor serão automaticamente destruídos (*consulte Atacar População na p. 21*).



Base Estelar: Você pode Construir Bases Estelares.



Canhão de plasma: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CANHÃO DE PLASMA**.



Escudo Fásico: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **ESCUDO FÁSICO**.



Mineração Avançada: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção de Materiais.



Reator de Táquions: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **REATOR DE TÁQUIONS**.



Computador de Glúons: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **COMPUTADOR DE GLÚONS**.



Míssil de Plasma: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MISSIL DE PLASMA**.

TECNOLOGIAS DE MALHA



Escudo de Gauss: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **ESCUDO DE GAUSS**.



Reator de Fusão: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **REATOR DE FUSÃO**.



Fuselagem Aperfeiçoada: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **FUSELAGEM APERFEIÇOADA**.



Computador de Pósitrons: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **COMPUTADOR DE PÓSITRONS**.



Economia Avançada: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção de Dinheiro.



Motor de Táquions: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MOTOR DE TÁQUIONS**.



Canhão de Antimatéria: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CANHÃO DE ANTIMATÉRIA**.



Malha Quântica: Você recebe dois Discos de Influência adicionais e os coloca imediatamente na sua Trilha de Influência.

NANOTECNOLOGIAS



Nanorrobôs: Você terá uma Ativação a mais ao executar a Ação Construir.



Motor de Fusão: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MOTOR DE FUSÃO**.



Estação Orbital: Você pode Construir Estações Orbitais.



Robótica Avançada: Você recebe um Disco de Influência adicional e o coloca imediatamente na sua Trilha de Influência.



Laboratórios Avançados: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção de Ciência.



Monólito: Você pode Construir Monólitos.



Gerador de fendas espaciais: Você poderá Explorar, Mover-se para e Influenciar Setores adjacentes se as bordas de contato dos Setores envolvidos tiverem pelo menos uma metade de uma Fenda Espacial.



Chave dos Artefatos: Para cada Artefato nos Setores Controlados por você, ganhe imediatamente 5 Recursos de um só tipo.

TECNOLOGIAS RARAS



Divisor de Antimatéria: Permite a você dividir como bem entender o dano dos canhões de antimatéria entre os alvos.



Campo de Conifold: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CAMPO DE CONIFOLD**.



Absorção de Nêutrons: Os **BOMBAS DE NÊUTRONS** inimigos não afetam você. *Nota: Não afeta a fraqueza da Espécie Planta.*



Escudo de Absorção: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **ESCUDO DE ABSORÇÃO**.



Dispositivo de Camuflagem: São necessárias duas Naves inimigas para Imobilizar uma das suas (*mais informações sobre Imobilização na p. 13*).



Logística Aperfeiçoada: Ganhe mais 1 Ativação de Mover a cada uma de suas Ações Mover.



Fuselagem Consciente: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **FUSELAGEM CONSCIENTE**.



Canhão de Sólitons: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CANHÃO DE SÓLITONS**.



Motor de Transição: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MOTOR DE TRANSIÇÃO**.



Portal de Dobra: Coloque imediatamente a ficha de Portal de Dobra em qualquer Setor Controlado por você. A ficha de Portal de Dobra conectará esse Setor a todos os outros Setores com Portais de Dobra e, no fim da partida, valerá 1 PV se estiver sob Controle (*mais informações sobre Portal de Dobra na p. 7*).



Míssil de Fluxo: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MISSIL DE FLUXO**.



Picomodulador: Ganhe mais 2 Ativações de Atualizar a cada uma de suas Ações Atualizar.



Laboratórios dos Antigos: Sorteie e resolva imediatamente uma Descoberta (*mais informações sobre Peças de Descoberta na p. 9*).



Reator de Ponto-Zero: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **REATOR DE PONTO-ZERO**.



Metassíntese: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em quaisquer Áreas Avançadas de Produção.



ATUALIZAR

ATUALIZAR permite à civilização modificar suas Naves.

A Ação Atualizar permite a você modificar seus Diagramas Esquemáticos. Quando você Atualiza o Diagrama de uma Nave com novos Sistemas, todas as Naves do tipo em questão são instantaneamente Atualizadas, não importa onde estejam.

Os Diagramas consistem de Sistemas (já impressos e/ou na forma de peças posicionadas com a Ação Atualizar) distribuídos pelos tipos de Nave (Interceptor, Cruzador, Couraçado ou Base Estelar) no seu Tabuleiro de Espécie. Alguns Diagramas têm Sistemas adicionais que ficam fora da matriz de quadros e funcionam como qualquer outro Sistema, a não ser pelo fato de que não é possível substituí-los.

Cada um dos símbolos presentes nos Sistemas de um Diagrama proporciona a uma Nave do tipo em questão uma habilidade específica. A potência da habilidade é determinada pela somatória dos valores de seu respectivo símbolo nos Sistemas de um Diagrama. Muitos Sistemas consomem Energia e, portanto, os Sistemas Geradores de Energia ou Reatores (além das Tecnologias Pesquisadas por você) acabam determinando quais outros Sistemas podem ser posicionados nos Diagramas.

Cada Ação Atualizar concede a você o número de Ativações de Atualizar indicado pelo Ícone da Ação Atualizar no seu Tabuleiro de Espécie. A cada Ativação de Atualizar, você poderá (nesta ordem):

- 1) Devolver quantos Sistemas quiser dos seus Diagramas para o Organizador de Atualizações (*exceção: os Sistemas das Naves dos Antigos são removidos da partida depois de retirados de um Diagrama Esquemático*).
- 2) Mover qualquer Sistema do Organizador de Atualizações para **qualquer** quadro vazio ou impresso em um dos Diagramas do seu Tabuleiro de Espécie, desde que você se atenha às restrições a seguir:
 - Você precisa ter Pesquisado a Tecnologia que serve de pré-requisito (caso exista um) para o Sistema que deseja mover (*mais informações sobre Pesquisa na p. 10*).
 - Os Sistemas que você deseja mover não podem fazer com que o Consumo de Energia total do Diagrama exceda sua Geração de Energia total.
 - Os Sistemas de Propulsão ou Motores não podem ser colocados nos Diagramas das Bases Estelares, como indica o símbolo [X].
 - Os Diagramas de Interceptadores, Cruzadores e Couraçados precisam ter, obrigatoriamente, pelo menos um Sistema Propulsor (Motor).

Pegar ou devolver Sistemas não tem custo algum.
Todos os valores impressos nos Sistemas são cumulativos.



SISTEMAS DA NAVE

CANHÃO DE SÓLITONS	CANHÃO DE INTIMIDEZA	ARMAS * Para cada Símbolo de Dado no seu Diagrama, jogue um dado da cor correspondente. O dano infligido por um Acerto é representado pelos símbolos de explosão. Cada explosão provoca um ponto de dano.
MESHA DE PESQUISA	GERADOR DE PLASMA	
MESHA DE FERRO	CANHÃO DE IONS	COMPUTADORES + A somatória dos Computadores no seu Diagrama Esquemático é acrescentada ao resultado de cada dado para ver se você Acertou ou não.
COMPUTADOR DE GLÓBOS	COMPUTADOR DE ELETRONS	
ESCUDO DE ASSOLDO	ESCUDO DE GASS	ESCUDOS - A somatória dos Escudos no seu Diagrama Esquemático é subtraída do resultado de cada dado para ver se seu inimigo Acertou ou não.
ESCUDO FÍSICO	ESCUDO DE GASS	
REATOR DE ENERGIA	FUSELAGEM	FUSELAGEM A somatória dos valores de Fuselagem no seu Diagrama Esquemático determina a quantidade de dano que sua Nave é capaz de absorver antes de ser destruída.
REATOR DE ENERGIA	FUSELAGEM	
MOTOR DE TRANSCÊNDA	MOTOR DE FUSÃO	DRIVES A somatória dos Motores no seu Diagrama Esquemático determina o Valor de Movimentação da Nave.
MOTOR DE TRANSCÊNDA	MOTOR NUCLEAR	
REATOR DE PONTA-ZERO	REATOR DE FUSÃO	FONTES DE ENERGIA A somatória dos valores de Energia no seu Diagrama Esquemático determina sua Geração de Energia total.
MOTOR DE TRANSCÊNDA	REATOR NUCLEAR	



EXEMPLO DE ATUALIZAÇÃO

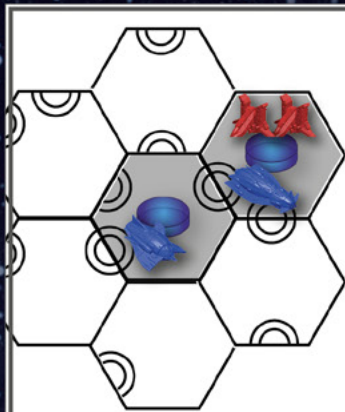
Como sua Ação, **Leto** decide Atualizar. O Tabuleiro de Espécie indica que **ele** tem direito a 2 Ativações de Atualizar: para começar, **Leto** remove 1 **MOTOR DE FUSÃO** do Diagrama dos Interceptadores. Em seguida, coloca 1 **CANHÃO DE PLASMA** nesse mesmo quadro e um **ESCUDO DE GAUSS** no quadro vazio (**ele** pode usar esses Sistemas para Atualizar as Naves porque já Pesquisou as Tecnologias correspondentes).





Os Interceptadores **dele** agora têm Geração de Energia total igual a 4 (3 do **REATOR NUCLEAR** +1 do Sistema adicional que fica fora da matriz), Consumo de Energia total igual a 4 (2 do **MOTOR DE FUSÃO** + 2 do **CANHÃO DE PLASMA**), Atacam com 1 dado laranja do **CANHÃO DE PLASMA** e defendem com -1 do **ESCUDO DE GAUSS**.

CUSTOS DE CONSTRUÇÃO BÁSICOS

INTERCEPTADOR: 3 , CRUZADOR: 5 ,
COURAÇADO: 8 , BASE ESTELAR: 3 ,
ESTAÇÃO ORBITAL: 4 , MONÓLITO: 10 



EXEMPLO DE CONSTRUÇÃO


Leto escolhe Construir como sua Ação. O Tabuleiro de Espécie indica que ele tem direito a 2 Ativações de Construir, então ele Paga 5 unidades de Materiais  para Construir um Cruzador em seu Setor Inicial e 8 de Materiais  para Construir um Couraçado em um outro Setor sob seu Controle.

A Ação **CONSTRUIR** permite a você Construir Naves e Estruturas.

CONSTRUIR



A Ação Construir permite à sua civilização Construir novas Naves e Estruturas.

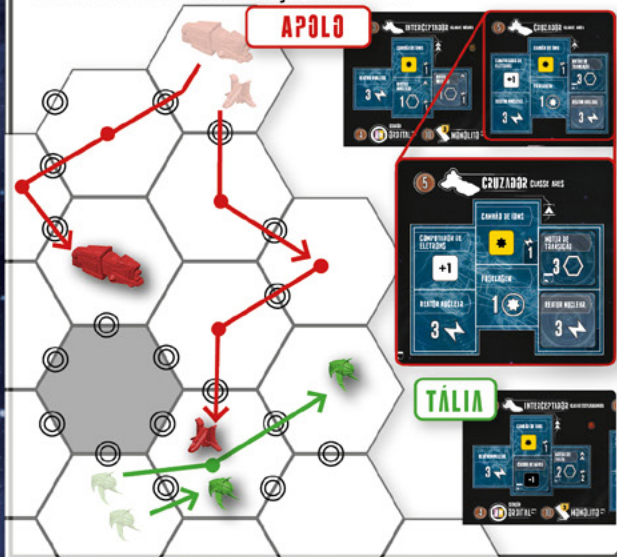
Cada Ação Construir concede a você o número de Ativações de Construir indicado pelo Ícone da Ação Construir no seu Tabuleiro de Espécie. A cada Ativação de Construir, você poderá Construir uma Nave ou Estrutura em qualquer Setor Controlado por você desde que Pague o custo em Materiais  indicado no seu Tabuleiro de Espécie e se atenha às restrições a seguir:

- Você precisa ter Pesquisado a Tecnologia que serve de pré-requisito para a Base Estelar ou Estrutura que deseja Construir (*mais informações sobre Pesquisa na p. 10*).
- Cada Setor pode ter no máximo um Monólito e uma Estação Orbital.

EXEMPLO DE MOVIMENTAÇÃO

O Interceptador de Apolo tem Valor de Movimentação igual a 2 (2 MOTORES NUCLEARES) e seu Cruzador tem Valor de Movimentação igual a 3. Apolo Move o Interceptador duas vezes e o Cruzador, uma.

Os Interceptadores de Tália também têm Valor de Movimentação igual a 2, e ela tem 3 Ativações de Mover. Durante a Movimentação, seu primeiro Interceptador só consegue se Mover 1 Setor antes de ser Imobilizado pelo Interceptador de Apolo. O segundo Interceptador, porém, pode passar pelo Setor ao se Mover. Por último, Tália decide não usar sua terceira Ativação de Mover.



A Ação **MOVER** permite à civilização Mover suas Naves.

MOVER



A Ação Mover permite a você Mover suas Naves. Cada Ação Mover concede a você o número de Ativações de Mover indicado pelo Ícone da Ação Mover no seu Tabuleiro de Espécie. A cada Ativação de Mover, você poderá Mover uma Nave uma quantidade máxima de Setores determinada pelo Valor de Movimentação dela (somatória dos Motores no Diagrama Esquemático) desde que se atenha às restrições a seguir:

- As Naves só podem se Mover para Setores ligados por Conexão de Fendas Espaciais ou Portais de Dobra ao Setor de partida (*a exceção fica por conta dos jogadores que possuem a Tecnologia GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS; mais informações na p. 10*).
- As Naves **não podem** se Mover para Zonas Inexploradas.
- Naves Imobilizadas **não podem** se Mover de maneira a deixar um Setor contendo Naves inimigas. Para determinar se as Naves estão Imobilizadas, conte as Naves inimigas no Setor em questão. Cada Nave inimiga no Setor Imobiliza uma das suas Naves (*à sua escolha*). Determina-se a Imobilização a cada Ativação de Mover, portanto, uma Nave Imobilizada poderá passar à condição Não Imobilizada como decorrência da Ação Construir ou Mover.
- O SDCG Imobiliza todas as Naves no Setor do Centro Galáctico.



INFLUENCIAR

A Ação **INFLUENCIAR** permite à sua civilização assumir o Controle de Setores desocupados ou retirar-se de Setores Controlados.

A Ação Influenciar permite a você modificar o Controle ao mover Discos de Influência entre Setores e seu Tabuleiro de Espécie. Cada Ação Influenciar concede a você o número de Ativações de Influenciar indicado pelo Ícone da Ação Influenciar no seu Tabuleiro de Espécie, além de permitir que você desvire duas das suas Naves Colonizadoras usadas (a qualquer momento no decorrer da Ação). Cada Ativação de Influenciar permite a você:

- Mover um Disco de Influência da sua Trilha de Influência ou de um Setor Controlado por você para um Setor Não Controlado onde só você tenha uma Nave ou não haja Naves inimigas presentes e exista uma Conexão de Fendas Espaciais ou Portais de Dobra com um Setor no qual você tem uma Nave ou o Controle (a exceção fica por conta dos jogadores que possuem a Tecnologia **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS**; mais informações na p. 10).

ou

- Mover um Disco de Influência de um Setor Controlado por você para a casa vazia mais à direita da sua Trilha de Influência.

Um determinado Disco de Influência só pode entrar ou sair de cada Setor uma vez a cada Ação Influenciar.

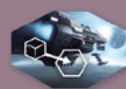
REMOÇÃO DO DISCO DE UM SETOR Se remover um Disco de Influência de um Setor, você também terá de devolver todos os Cubos de População posicionados no Setor para as respectivas Trilhas de Produção no seu Tabuleiro de Controle. Se o Cubo de População devolvido sair de uma Área de Produção cinzenta, você poderá escolher para qual Trilha de Produção devolvê-lo. Da mesma maneira, se remover um Cubo de População de uma Estação Orbital, você poderá devolvê-lo à Trilha de Produção de Ciência ou Dinheiro.

NOTA Se porventura for necessário devolver um Cubo de População a uma Trilha de Produção que já está lotada, coloque o Cubo de População em outra Trilha de Produção à sua escolha.

A trilha pode estar totalmente preenchida e, sendo assim, nenhum número estará visível. Isso significa que você não Produzirá nenhuma unidade do Recurso em questão. Se uma Trilha de Produção já estiver lotada e você ainda precisar devolver-lhe Cubos de População, os cubos terão de ir para outra Trilha de Produção.

EXEMPLO DE INFLUÊNCIA

Leto escolhe Influenciar e tem 2 Ativações dessa Ação. Como primeira Ativação de Influenciar, **Leto** tem a opção de mover um Disco de Influência da sua Trilha de Influência para o Setor A, B ou G. **Ele** acaba escolhendo o Setor A **1**. Como segunda Ativação de Influenciar, **Leto** devolve o Disco de Influência do Setor Controlado **2** à casa disponível mais à direita em sua Trilha de Influência. Por último, **Leto** desvira duas das suas Naves Colonizadoras.



IMPORTANT! Lembre-se de que você pode usar suas Naves Colonizadoras a qualquer momento no decorrer da sua Ação.



REAÇÕES

Você poderá usar **REAÇÕES** depois de Passar a Vez.

Depois de Passar a Vez na Fase de Ações, as únicas Ações que você poderá executar são as Reações. Para usar uma Reação, mova um Disco de Influência da sua Trilha de Influência para o Espaço da Reação escolhida na Trilha de Reações do seu Resumo. Uma mesma reação pode ser usada mais de uma vez. As Reações possíveis são:

- ATUALIZAR:** Execute uma Ativação de Atualizar.
- ou
- CONSTRUIR:** Execute uma Ativação de Construir.
- ou
- MÓVER:** Execute uma Ativação de Mover.

As Tecnologias que concedem Ativações adicionais não se aplicam às Reações!



EXEMPLO DE REAÇÃO

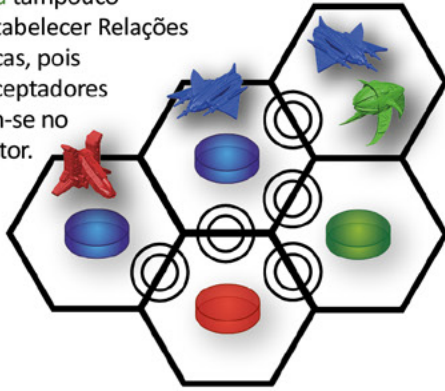
Leto Reage com Construir. **Ele** move um Disco de Influência de sua Trilha de Influência para o Espaço Construir de sua Trilha de Reações e executa 1 Ativação de Construir.

As **RELAÇÕES DIPLOMÁTICAS** aumentam sua Produção de Recursos e concedem PV.

DIPLOMACIA (4+ JOGADORES)

EXEMPLO DE RELAÇÕES DIPLOMÁTICAS

No exemplo a seguir, **Tália** e **Apolo** podem estabelecer Relações Diplomáticas. **Leto** e **Apolo** não têm permissão para isso, pois o Interceptor de **Apolo** está num setor Controlado por **Leto**. **Leto** e **Tália** tampouco podem estabelecer Relações Diplomáticas, pois seus Interceptadores encontram-se no mesmo Setor.



As Relações Diplomáticas permitem aos jogadores trocar Embaixadores para aumentar sua Produção de Recursos e ganhar PV. **Em partidas com quatro ou mais participantes**, dois jogadores quaisquer podem propor Relações Diplomáticas **a qualquer momento durante suas respectivas Ações** desde que se atenham às restrições a seguir:

- As propostas de Relações Diplomáticas **só** podem ocorrer entre jogadores que tenham Setores Controlados unidos por uma Conexão de Fendas Espaciais ou Portais de Dobra. Não é possível propor Relações Diplomáticas através de um **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS**.
- **Não será permitido** propor Relações Diplomáticas se um dos jogadores interessados tiver Naves em um Setor Controlado pelo outro ou em um Setor onde o outro também tem uma Nave.
- **Não é permitido** propor Relações Diplomáticas entre jogadores que já tenham trocado Embaixadores.
- **Não será permitido** estabelecer Relações Diplomáticas se um dos jogadores tiver a Peça de Traidor em seu poder ou se não tiver uma casa livre em sua Trilha de Reputação (*os jogadores poderão devolver Marcadores de Reputação ao Saquinho Preto ou rearranjá-los em sua Trilha de Reputação a qualquer momento, desde que sejam colocados em casas que possam receber peças do tipo em questão*).



EMBAIXADOR



Se um dos jogadores recusar a proposta de Relações Diplomáticas, o jogador atual simplesmente prosseguirá com sua Ação. Se os dois jogadores aceitarem a proposta de Relações Diplomáticas, eles trocarão Embaixadores e um Cubo de População de qualquer uma de suas Trilhas de Produção. Os Embaixadores e Cubos de População recém-trocados vão para casas vazias do tipo Embaixador nas Trilhas de Reputação dos Tabuleiros de Espécie de cada jogador. O Cubo de População fica em cima do Embaixador.

As Relações Diplomáticas continuarão em vigor até o fim da partida e você não poderá descartar voluntariamente os Embaixadores que se encontram na sua Trilha de Reputação. **Somente um Ato de Agressão poderá remover da sua Trilha de Reputação o Embaixador de um inimigo**, rompendo as Relações Diplomáticas. Define-se Ato de Agressão como você ter, no fim da sua Ação, qualquer número de Naves em um Setor onde o outro jogador tenha uma Nave ou o Controle. Os jogadores que mantêm Relações Diplomáticas ainda Imobilizam as Naves um do outro.

Isso quer dizer que passar pelos Setores de um inimigo durante a Movimentação não será um Ato de Agressão se suas Naves permanecerem Não Imobilizadas (inclusive as Naves que usam dispositivo de camuflagem!).

ROMPIMENTO DE RELAÇÕES DIPLOMÁTICAS Quando se rompem as Relações Diplomáticas, todo jogador afetado devolve o Embaixador e o Cubo de População a seu legítimo dono; este devolve o Embaixador à reserva, e então coloca o Cubo de População em uma Trilha de Produção à sua escolha.

O jogador que inicia o Ato de Agressão responsável por romper as Relações Diplomáticas recebe a Peça de Traidor, que sairá da reserva ou das mãos de seu atual detentor. O jogador que tiver a Peça de Traidor **não poderá** estabelecer Relações Diplomáticas e sofrerá -2 PV de penalidade no fim da partida.



Pode receber um Embaixador ou um Marcador de Reputação



Pode receber apenas um Embaixador



Pode receber apenas um Marcador de Reputação

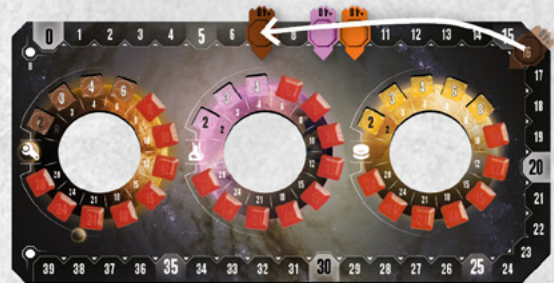


EXEMPLO DE FASE DE AÇÃO

Apolo (Terrano), **Tália** (Planta), **Naomi** (Mechanema) e **Leto** (Progresso Hydran) já jogaram algumas Rodadas, assumiram o Controle de Setores e desenvolveram suas civilizações. **Apolo** é o Primeiro Jogador nesta Fase de Ações.

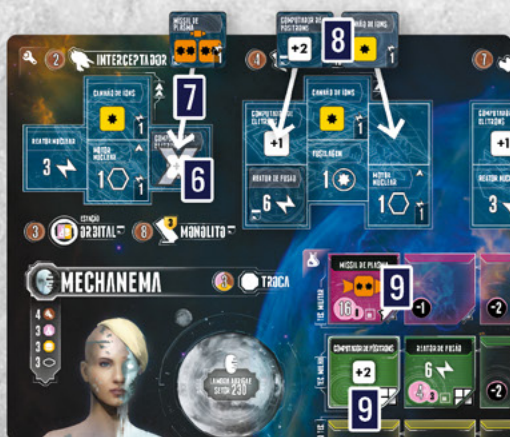
Apolo decide **CONSTRUIR**. Ele move o Disco de Influência mais à esquerda da sua Trilha de Influência para o Espaço da Ação Construir na Trilha de Ações **1**. Então **Apolo** Constrói um Cruzador e uma Estação Orbital ao custo de 9 unidades de Materiais **2**, recuando seu Marcador de Materiais nove casas na sua Trilha de Recursos. **Apolo** conseguiu Construir a Estação Orbital porque já Pesquisou a Tecnologia Estação Orbital. Então **Apolo** coloca o Cruzador e a Estação Orbital nos Setores dele **2**. A Ação de **Apolo** terminou e agora vem a Ação de **Tália**, pois ela está sentada à esquerda de **Apolo**.

Tália **EXPLORA** e move um Disco de Influência para o Espaço de Ação correspondente. Ela escolhe a Zona que deseja Explorar e revela o primeiro Setor da pilha correspondente: no caso, a dos Setores Intermediários (II). Ela calcula se é melhor baixar o Setor na mesa ou descartá-lo, então decide colocá-lo no tabuleiro **3**. Ela posiciona o Setor de maneira a formar pelo menos uma Conexão de Fendas Espaciais entre o novo Setor e um dos Setores dela. Há um Símbolo de Descoberta no Setor e, portanto, ela também sorteia imediatamente uma Descoberta. **Tália** revela a peça e decide ficar com os Pontos de Vitória, colocando-a com a face PV para cima ao lado de seu Tabuleiro de Espécie. Então **Tália** decide assumir o Controle do Setor, movendo o disco mais à esquerda da sua Trilha de Influência para o Espaço de Influência do Setor **4**. Por último, ela decide colonizar as Áreas de Produção de Dinheiro e Ciência no Setor recém-baixado. Para isso, ela vira duas Naves Colonizadoras e move Cubos de População das Trilhas de Produção de Dinheiro e Ciência — um de cada — para as Áreas de Produção correspondentes no tal Setor **4**. As Plantas recebem 2 Ativações de Explorar a cada Ação Explorar e, portanto, **Tália** Explora uma outra Zona **5**, dessa vez no Anel de Setores Externos (III). Ela não gosta muito do Setor que acaba de revelar e o descarta, colocando-o virado para cima



ao lado da pilha de Setores Externos (III). Quando a pilha de Setores Externos (III) chegar ao fim, o descarte será reembaralhado para formar um novo monte. Agora é a Ação de **Naomi**. Ela decide **ATUALIZAR** suas Naves, movendo um Disco de Influência para o Espaço da Ação Atualizar na sua Trilha de Ações. A habilidade especial dos Mechanema permite que ela execute 3 Ativações de Atualizar por Ação Atualizar. Ela começa devolvendo a peça **COMPUTADOR DE ELÉTRONS** que está no Diagrama do Interceptador no seu Tabuleiro de Espécie **6**, e então vai buscar no Organizador de Atualizações um **MISSIL DE PLASMA**, um **COMPUTADOR DE PÓSITRONS** e um **CANHÃO DE ÍONS**. Ela posiciona o Sistema **MISSIL DE PLASMA** no Interceptador **7** e os Sistemas **COMPUTADOR DE PÓSITRONS** e **CANHÃO DE ÍONS** no cruzador **8**. **Naomi** pode pegar **MISSIL DE PLASMA** e **COMPUTADOR DE PÓSITRONS** porque já Pesquisou as Tecnologias correspondentes **9**.


Leto **PESQUISA**: ele move um Disco de Influência para o Espaço de Ação Pesquisar e escolhe **NANORRÓBOS** no Organizador das Tecnologias. Ele já tem quatro Nanotecnologias, o que daria a ele um desconto de **-4**, mas o custo mínimo dos **NANORRÓBOS** é 2 unidades de Ciência **10**. Ele Paga o custo em Ciência, recuando seu Marcador de Ciência 2 casas na Trilha de Recursos, e coloca a Tecnologia **NANORRÓBOS** no seu Tabuleiro de Espécie **10**. Já que o progresso Hydran recebe 2 Ativações de Pesquisar por Ação Pesquisar, **Leto** decide Pesquisar também o **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS**. O desconto agora é de **-6**, portanto, o custo é 8 de Ciência **11**. Ele Paga o custo e coloca a Tecnologia no seu Tabuleiro de Espécie **11**.



Este exemplo usa algumas Espécies Alienígenas. Suas habilidades especiais são apresentadas mais detalhadamente nas páginas 26–27.

É a Ação de **Apolo** outra vez. Ele **EXPLORA** uma Zona Externa (III) e revela um Setor com um Símbolo de Descoberta e dois Símbolos dos Antigos. Após posicionar o Setor, ele sorteia uma Descoberta e coloca-a virada para baixo no Setor, com dois Antigos por cima **12**. Ele só poderá assumir o Controle do Setor depois que os Antigos forem destruídos.

Tália volta a **EXPLORAR**. Desta vez, ela escolhe uma Zona no Anel Externo (III) e, assim que decide baixar o Setor na mesa, Explora mais uma vez o Anel Externo (III). Ela também decide posicionar o segundo Setor no tabuleiro e toma Controle de ambos **13**. Ela vira suas duas últimas Naves Colonizadoras e coloca um Cubo de População da sua Trilha de Produção de Dinheiro e outro de sua Trilha de Produção de Materiais no primeiro Setor. Ela pode posicionar um Cubo de População na Área Avançada de Produção de Materiais **14** porque já Pesquisou a Tecnologia **MINERAÇÃO AVANÇADA** **15**. Outras Áreas de Produção nesses Setores continuarão vazias, pois ela não tem mais Naves Colonizadoras desviradas à sua disposição. **Tália** agora também tem uma Conexão de Fendas Espaciais entre um de seus Setores e um dos Setores de **Apolo** **16**. Portanto, ela pode propor Relações Diplomáticas a **ele**. **Apolo** aceita. Os dois trocam Embaixadores e um Cubo de População proveniente de uma Trilha de Produção à escolha de cada um deles. Os Embaixadores são colocados nas respectivas Trilhas de Reputação dos jogadores, mas a de **Apolo** já está tomada por Marcadores de Reputação e, assim, ele devolve um contador ao Saquinho Preto **17**.

Naomi Passa a vez, virando seu Resumo de modo a mostrar a face Resumo das Reações **18**. Por ser a primeira a Passar a Vez nesta Rodada, ela recebe o marcador de Primeiro Jogador e 2 de Dinheiro , Naomi será a primeira a agir na Fase de Ações da próxima Rodada.

Leto decide **MOVER-SE** e prepara-se para Atacar sua vizinha **Naomi**. **Ele** move dois Interceptadores para um setor que contém três Interceptadores de **Naomi** **19** (a Tecnologia **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS** permite que as Naves de **Leto** se Movam para o Setor sem uma Conexão de Fendas Espaciais). **Leto** e **Naomi** haviam estabelecido Relações Diplomáticas anteriormente, que agora são rompidas pelo Ato de Agressão de **Leto**. Eles devolvem um ao outro seus respectivos Embaixadores. Já os Cubos de População que acompanhavam os diplomatas, eles os devolvem a uma Trilha de Produção à escolha de cada um deles. **Leto** também pega a Peça de Traidor. Enquanto ele a detiver, os outros jogadores não poderão estabelecer Relações Diplomáticas com ele. Se ficar com a Peça de Traidor até o fim da partida, ele sofrerá -2 PV de penalidade.



É a Ação de **Apolo** agora. Ele Passa a Vez e vira seu Resumo para mostrar a face Resumo das Reações.

Tália escolhe **INFLUENCIAR**. Ela tem 2 Ativações de Influenciar e decide mover os Discos de Influência, retirando-os dos dois Setores sob seu Controle que não têm Áreas de Produção. Um Disco de Influência **20** é movido para o Setor Não Controlado com duas Áreas de Produção; o outro **21** ela devolve à sua Trilha de Influência. Depois disso, ela desvira duas Naves Colonizadoras e as reutiliza imediatamente, voltando a virá-las e colocando dois Cubos de População nos Setores dela **22**.

Naomi Passou a Vez anteriormente, agora ela só pode executar uma **REAÇÃO** ou Passar. Ela decide que os três Interceptadores presentes em seu Setor não são suficientes para defendê-la do Ataque de **Leto**, por isso ela escolhe a **REAÇÃO MOVER** (posicionando um Disco de Influência na Trilha de Reações do seu Resumo **23**). Ela usa 1 Ativação de Mover concedida pela Reação e Move um Cruzador para o Setor disputado **24**.

Leto escolhe **MOVER** e Move mais um Interceptador e mais um Cruzador para o Setor disputado **25** (o **MOTOR DE FUSÃO** do Cruzador permite a essa nave Mover-se dois Setores com apenas uma Ativação de Mover e entrar na batalha).

Apolo não vê necessidade de executar uma Reação e Passa a Vez. Na sequência, **Tália** também Passa a Vez, **Naomi** e **Leto** também Passam. Já que os Resumos de todos os jogadores mostram a face Resumo das Reações, a Fase de Ações termina imediatamente e começa a Fase de Combate. Há ainda uma batalha a ser resolvida entre **Naomi** e **Leto** (consulte o exemplo de combate nas p. 22–23.)

FASE DE COMBATE

A Fase de Combate consiste em três passos:

1. DETERMINAR BATALHAS

Identifique todos os Setores que contêm Naves inimigas.

2. RESOLVER BATALHAS

Resolva as batalhas de acordo com a ordem decrescente de Número de Setor.




3. FINALIZAÇÃO DA FASE DE COMBATE

Atacar Cubos de População, Assuma o Controle de Setores, Reivindicar Descobertas Não defendidas e Reparar Danos de Naves.

1. DETERMINAR BATALHAS

A Fase de Combate é quando se resolvem as batalhas. As batalhas ocorrem quando um Setor se encontra ocupado por dois ou mais inimigos (controlados por jogadores ou não, como é o caso dos Antigos, Guardiões ou do SDCG). Resolvem-se as batalhas em **ordem decrescente** de Número de Setor (impresso em cada hexágono de Setor).


Resolvem-se as batalhas com mais do que dois oponentes em batalhas de dois oponentes por vez pela **ordem inversa de entrada** no Setor. Naves não controladas por jogadores travarão a batalha com o jogador que tiver sobrado. Em cada batalha, o jogador que entrou primeiro no Setor será considerado o Defensor, ao passo que o jogador que entrou por último será considerado o Atacante. Se um jogador controlar o Setor onde a batalha acontece, esse jogador será **sempre** considerado o Defensor e travará batalha por último, não importando quando suas Naves entraram no Setor.

NOTA Antigos , Guardiões  e o SDCG  são sempre considerados Defensores.

PRINCIPAIS CONCEITOS DA BATALHA

Resolvem-se as batalhas por meio de uma série de Rodadas de Embate que se repetem até todas as Naves de um jogador terem se Retirado ou se encontrarem destruídas. A cada Rodada de Embate, a Ativação das Naves se dá por tipo e em ordem de Iniciativa, e elas tentam Acertar as Naves inimigas com jogadas de dados que correspondem às armas (EXCETO Mísseis) presentes em seus Diagramas Esquemáticos.

RODADA DE EMBATE A cada Rodada de Embate, cada tipo de Nave é Ativado segundo a ordem de Iniciativa. Durante a Ativação de um tipo de Nave, o dono das espaçonaves decide se elas vão Atacar com suas armas (EXCETO Mísseis) ou se Retirar. As Rodadas de Embate se repetem até todas as Naves de um jogador terem se Retirado ou se encontrarem destruídas.

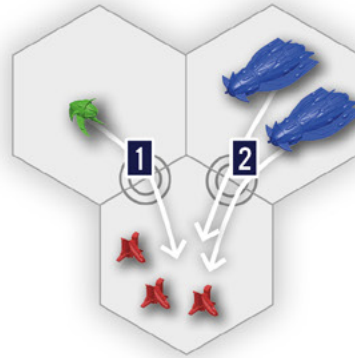
INICIATIVA Define a ordem dos Ataques em uma Rodada de Embate e é determinada pela somatória dos Símbolos de Iniciativa  no Diagrama de cada tipo de Nave. **O desempate da Iniciativa sempre favorece o Defensor (você escolherá a ordem de Ataque das suas Naves que empatarem na Iniciativa).**

Setores Internos são numerados 101–110; Setores Intermediários 201–211, 214, 281; Setores Externos 301–318, 381–382; Setores Iniciais 221–232; Setores Guardiões 271–274; e o Centro Galáctico 001.



EXEMPLO DE ORDEM DE RESOLUÇÃO DE BATALHA

O jogador **Apolo** já está presente no Setor. **Tália** é a primeira a se Mover para lá, seguida por **Leto**. **Tália** e **Leto** vão travar batalha primeiro, e **Apolo** vai batalhar com o sobrevivente.



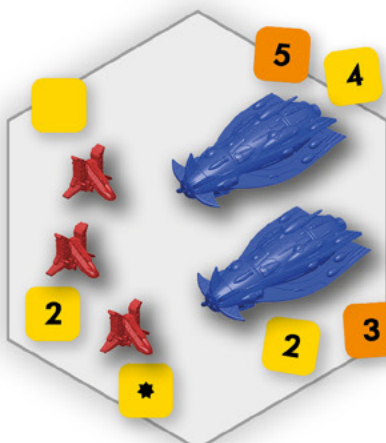
EXEMPLO DE INICIATIVA



A Iniciativa do Interceptador de **Apolo** é 4: 2 do Bônus de Iniciativa da Nave +2 dos Símbolos de Iniciativa no **MOTOR DE FUSÃO**. A Iniciativa do Couraçado de **Leto** é 3: 0 do Bônus de Iniciativa da Nave +1 +1 +1 dos três **MOTORES NUCLEARES**.

EXEMPLO DE DADOS EM BATALHA

De acordo com os Diagramas Esquemáticos acima, o jogador **Apolo** lançaria três dados amarelos: um para cada Interceptador com um **CANÃÃO DE IONS**. **Leto** jogaria dois dados amarelos e dois dados laranjas.



ACERTO
ERRO
4 +3 -1 ≥6 **ACERTO**

NOTA Usa-se somente um Diagrama Esquemático hexagonal de cada tipo (Antigo , Guardiões , SDCG) a cada partida. Durante a preparação, escolha os hexágonos de sua preferência ou sorteie quais serão usados.

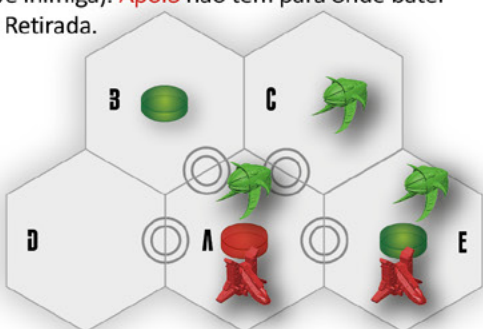
ANTIGOS **GUARDIÕES**

SISTEMA DE DEFESA DO CENTRO GALÁCTICO (SDCG)

OS DIAGRAMAS AVANÇADOS são identificados por dois risquinhos na margem. Eles representam uma ameaça maior que os Diagramas normais e só devem ser usados por jogadores experientes.

EXEMPLO DE RETIRADA

O Interceptador de **Tália** decide se Retirar do Setor A. Ele pode se Retirar para o Setor B (somente Disco de Influência verde), mas não para o C (não Controlado por Verde) nem para o D (vazio) ou E (contém uma Nave inimiga). **Apolo** não tem para onde bater em Retirada.



ATAQUES Existem dois tipos de Ataque: Ataques com Mísseis, que só ocorrem no começo de cada batalha, e Ataques com outras armas, que ocorrem durante as Rodadas de Embate. Em ordem de Iniciativa, cada tipo de Nave pode desferir um Ataque jogando um dado da cor correspondente para cada Símbolo de Dado presente nas armas apropriadas do Diagrama Esquemático. **Jogam-se simultaneamente todos os dados de todas as cores de todas as Naves de um mesmo mesmo tipo.** Após a jogada, cada dado é atribuído a uma Nave inimiga (é possível atribuir vários dados a uma mesma Nave) para determinar se você Acertou ou não (consulte o exemplo de combate nas p. 22–23).

ACERTO Nos dados, as faces que exibem uma ou mais explosões são sempre Acertos; as faces em branco são automaticamente Erros, não importando os bônus que as Naves possam ter. Determine o Limiar de Acerto dos demais resultados acrescentando o valor dos seus Computadores à face do dado e subtraindo desse total o valor dos Escudos do alvo. Se o Limiar de Acerto de um dado for igual ou superior a 6, o ataque será um Acerto e provocará dano.

DANO Os Acertos infligem dano em quantidade igual à de explosões no Símbolo de Dado da arma que os causou. As Naves que sofrerem dano em quantidade superior a seu Valor de Fuselagem (somatória dos valores de Fuselagem em seu Diagrama) serão destruídas. Ao destruir a Nave de um inimigo, pegue a miniatura em questão e coloque-a ao lado do seu Tabuleiro de Espécie para saber quantos Marcadores de Reputação você terá o direito de pegar no Saquinho Preto ao fim da batalha (mais informações sobre Marcadores de Reputação na p. 21). Não é possível designar o dano excedente a uma outra Nave. Registre o dano sofrido pelas Naves não destruídas de imediato colocando ao lado de suas respectivas miniaturas um Cubo de Dano a cada ponto de dano recebido.

RETIRADA Para tentar bater em Retirada durante uma Ativação, mova todas as suas Naves do tipo em questão para a borda de um Setor vizinho com uma Conexão de Fendas Espaciais (a exceção fica por conta dos jogadores que possuem a Tecnologia **GERADOR DE FENDAS ESPACIAIS** mais informações na p. 10) para mostrar que elas estão se Retirando. Você só pode se Retirar para um Setor Controlado por você onde não haja Naves inimigas.

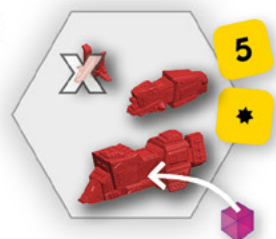
Em sua próxima Ativação, as Naves em Retirada deverão completar esse recuo estratégico movendo-se para o Setor vizinho. As Naves já Retiradas **não** poderão mais Atacar nem sofrer Ataques durante a batalha atual. Enquanto não tiverem se movido para o Setor vizinho, porém, as Naves em Retirada ainda serão alvos válidos. As Naves que começam a se Retirar durante a Rodada de Embate na qual a batalha termina não completam a Retirada e permanecem no Setor onde se deu a batalha. No entanto, as Naves que começam a se Retirar antes da Rodada de Embate na qual a batalha termina completam a Retirada e movem-se para o Setor vizinho. Antigos, Guardiões e o SDCG nunca batem em Retirada.

ACERTO E DANO DE INIMIGOS NÃO CONTROLADOS POR JOGADORES

Quando você trava batalha com inimigos não controlados por jogadores, um outro jogador qualquer lança os dados para desferir os Ataques de Antigos, Guardiões ou do SDCG. Se possível, os dados serão designados de maneira a destruir suas Naves por ordem decrescente de tamanho. Se nenhuma de suas Naves puder ser destruída no Ataque, os dados serão designados de modo a infligir o máximo de dano possível às suas Naves em ordem decrescente de tamanho.

EXEMPLO DE DANO DE INIMIGOS NÃO JOGADORES

Os Antigos tiraram um 5 e nos dados, obtendo dois Acertos. O Interceptador é a única Nave de jogador que pode ser destruída, portanto, um dos dados é designado a ele. O outro é designado à maior Nave de jogador envolvida, no caso, o Couraçado.



2. RESOLVER BATALHAS

PASSOS DA BATALHA (POR SETOR)

- Determine a ordem de resolução das batalhas entre jogadores
- Defina Atacante e Defensor
- Determine a Iniciativa
- Dispare Mísseis
- Série de Rodadas de Embate

Nas batalhas com mais de dois inimigos, repita os passos A-E até restarem apenas as Naves de um deles.

Resolvidas todas as batalhas...

- Sorteie Peças de Reputação
- Devolva as Naves destruídas

As batalhas em cada Setor são resolvidas em cinco passos:

- Determine a ordem de resolução das batalhas entre jogadores. Os jogadores travam batalha de dois em dois, na ordem inversa de entrada no Setor.
- Defina Atacante e Defensor pela ordem inversa de entrada no Setor. Os jogadores que Controlam o Setor sempre agem como Defensores, não importando a ordem de entrada.
- Determine a Iniciativa para cada tipo de Nave.
- Disparam-se mísseis (se for o caso) apenas **uma vez**, segundo o tipo de Nave e na ordem de Iniciativa.
- Repita as Rodadas de Embate até todas as Naves de um jogador terem se Retirado ou se encontrarem destruídas.

Nas batalhas com mais de dois inimigos, repita os passos 1-5 até restarem apenas as Naves de um deles.

Resolvidas todas as batalhas em um Setor:

- Todos os jogadores que participaram da batalha sorteiam e escolhem Marcadores de Reputação, um de cada vez, segundo a ordem de entrada no Setor.
- Devolva as Naves destruídas a seus respectivos donos.

Prossiga com a resolução de outras batalhas pela ordem decrescente de Número de Setor.

IMPASSE Se nenhum dos jogadores tiver como destruir as Naves do outro (quando todas as Naves numa batalha se encontram desarmadas ou armadas apenas com Mísseis), o atacante terá de se Retirar (mais informações sobre Retirada na p. 19) para não ter suas Naves destruídas.

MARCADORES DE REPUTAÇÃO (2F) Resolvidas **todas as batalhas num Setor**, cada jogador que participou de alguma delas pega o Saquinho Preto e sorteia um máximo de **cinco Marcadores de Reputação**, como se segue:

- 1 marcador por participar de uma ou mais batalhas.
- 1 marcador para cada Interceptador inimigo, Base Estelar inimiga ou Antigo destruído.
- 2 marcadores para cada Cruzador inimigo ou Guardião destruído.
- 3 marcadores para cada Couraçado inimigo destruído.
- 3 marcadores por destruir o SDCG.

Começando com quem Controla o Setor e prosseguindo daí em diante na **ordem de entrada dos jogadores** no Setor, cada participante sorteia seus Marcadores de Reputação e escolhe de zero a um deles para posicionar, **virado para baixo**, em sua Trilha de Reputação. Se sua Trilha de Reputação estiver lotada, você poderá optar por devolver um Marcador de Reputação qualquer dessa trilha ao Saquinho Preto e abrir espaço para um Contador recém-sorteado. Você pode rearranjar as peças na sua Trilha de Reputação a qualquer momento, desde que elas sejam colocadas em casas que possam receber peças do tipo em questão.



NOTA Há um exemplo completo de Combate nas p. 22–23.

EXEMPLO DE MÍSSEIS

Todos os tipos de Nave dotados de Mísseis realizam disparos na ordem de Iniciativa.

Para cada tipo de Nave, jogue os dados da cor correspondente em quantidade igual ao número de Símbolos de Dado que aparecem nos Sistemas de Mísseis do seu Diagrama Esquemático (por exemplo, dois dados laranjas para cada **MISSIL DE PLASMA**).



REPUTAÇÃO - MAX 5

1		BATALHA
1		INTERCEPTADOR
2		CRUZADOR
3		COURAÇADO
1		BASE ESTELAR
1		ANTIGO
2		GUARDIÃO
3		SDCG

QUANTIDADES DOS MARCADORES DE REPUTAÇÃO

4 x4

3 x7

2 x10

1 x12

EXEMPLO DE ATAQUE À POPULAÇÃO

Os Interceptadores de **Apolo** atacam uma vez a População de **Leto** usando seus **CANHÕES DE PLASMA**, jogam-se três dados na cor laranja. Um dos dados Acerta o alvo (★ é sempre um Acerto), mas os outros dois o Erram. **Apolo** remove do Setor dois Cubos de População de **Leto**



PENALIDADE DA RETIRADA Se todas as suas Naves remanescentes tiverem tentado se Retirar de uma batalha, você não vai sortear um Marcador de Reputação por participação, mas ainda vai sortear Marcadores de Reputação pelas Naves inimigas que destruiu.

DEVOLUÇÃO DAS NAVES DESTRUÍDAS (26) Depois de os jogadores terem sorteado Marcadores de Reputação, todas as Naves inimigas destruídas perto do seu Tabuleiro de Espécie são devolvidas aos respectivos donos e poderão ser Reconstruídas em Rodadas futuras.

3. FINALIZAÇÃO DA FASE DE COMBATE

Resolvidas todas as batalhas, finalize a Fase de Combate com a execução dos passos remanescentes:

- Atacar população.
- Influenciar Setores.
- Descobertas.
- Consertar Avarias.

3A) ATACAR POPULAÇÃO No fim da Fase de Combate, as Naves remanescentes atacam os Cubos de População inimigos presentes no Setor. Ao Atacar Cubos de População, cada Nave pode atacar uma única vez com armas que não sejam Mísseis, usando as regras normais para tentar Acertar (considera-se igual a 0 o Valor de Escudo dos Cubos de População). Cada dano infligido destrói um Cubo de População à escolha do atacante.



NOTA: Se você tiver Pesquisado a Tecnologia **BOMBAS DE NÊUTRONS**, todos os Cubos de População no Setor podem ser automaticamente destruídos.

Os Cubos de População Destruídos são devolvidos aos Cemitérios correspondentes no Tabuleiro de Controle do jogador derrotado. Esses Cubos de População serão devolvidos às suas respectivas Trilhas de Produção durante a Fase de Limpeza (mais informações sobre a Fase de Limpeza na p. 25). Se for destruído um Cubo de População de uma Área de Produção cinzenta, o dono do cubo poderá escolher a qual Cemitério devolvê-lo. Da mesma maneira, se for destruído o Cubo de População de uma Estação Orbital, o dono poderá devolvê-lo ao Cemitério de Ciência ou Dinheiro.

ESTAÇÕES ORBITAIS E MONÓLITOS As Estruturas Estação Orbital e Monólito não podem ser destruídas e nunca são removidas de um Setor. Mas é possível atacar o Cubo de População de uma Estação Orbital como se fosse qualquer outro Cubo de População no Setor.

3B) INFLUENCIAR SETORES No fim da Fase de Combate, se você tiver pelo menos uma Nave em um Setor que não tenha Cubos de População (nem nas Estações Orbitais; não precisa ter ocorrido uma batalha no Setor em questão), remova o Disco de Influência do jogador que o Controla e coloque-o na Trilha de Influência dele. Em seguida, você pode mover Discos de Influência da sua Trilha de Influência para qualquer Setor onde você tenha uma Nave e não haja Disco de Influência presente (mesmo nos Setores onde os Discos de Influência de outros jogadores acabaram de ser removidos).

3C) DESCUBERTAS No fim da Fase de Combate, se você tiver pelo menos uma Nave em um Setor que tenha uma Descoberta, pegue-a para você (mais informações sobre Descobertas na p. 9).

3D) CONSERTAR AVARIAS No fim da Fase de Combate, remova todos os Cubos de Dano das Naves.

Completados todos os passos da Fase de Combate, a partida passará à Fase de Manutenção.

EXEMPLO DE COMBATE

Naomi e **Leto** estão travando batalha. **Naomi** é a Defensora e esta é a única batalha nesta Rodada.

O combate começa com as Naves disparando seus Mísseis.

Naomi jogará dois dados laranjas dos **MISSEIS DE PLASMAS** para cada Interceptador e Acertará o alvo com o resultado ******.

Leto jogará dois dados laranjas dos **MISSEIS DE PLASMAS** para cada Interceptador, Acertando com o resultado ******, e dois dados laranjas dos **MISSEIS DE PLASMAS** pelo Cruzador, Acertando com o resultado ******.

A ordem de Iniciativa é:

- Interceptadores de **Leto**
Iniciativa 4 (Bônus de Iniciativa da Nave 2 + **MOTOR DE FUSÃO** 2 = 4).
- Interceptadores de **Naomi**
Iniciativa 3 (Bônus de Iniciativa da Nave 2 + **MOTOR NUCLEAR** 1 = 3; Defensora primeiro).
- Cruzador de **Leto**
Iniciativa 3 (Bônus de Iniciativa da Nave 1 + **MOTOR DE FUSÃO** 2 = 3).

1 **Leto** obtém ******, ******, 5, 4, 3 e 2 com os **MISSEIS DE PLASMAS** dos seus Interceptadores. Ele decide designar os ****** a dois dos Interceptadores de **Naomi**. Os outros dados resultaram em Erros. Cada um dos Interceptadores de **Naomi** sofre dois pontos de dano, o que excede o Valor de Fuselagem 0, e ambos são destruídos. **Leto** pega as Naves e coloca-as ao lado do seu Tabuleiro de Espécie.

2 **Naomi** obtém ****** e ****** com os **MISSEIS DE PLASMAS** do Interceptador restante. Ela designa um ****** a um dos Interceptadores de **Leto** e o outro ao Cruzador dele. O Interceptador de **Leto** sofre dois pontos de dano, excedendo o Valor de Fuselagem 0, e é destruído. **Naomi** pega a Nave e a coloca ao lado de seu Tabuleiro de Espécie. O Cruzador de **Leto** sofre dois pontos de dano, o que iguala seu Valor de Fuselagem 2. Para indicar o dano sofrido, dois Cubos de Dano são colocados ao lado do Cruzador dele.

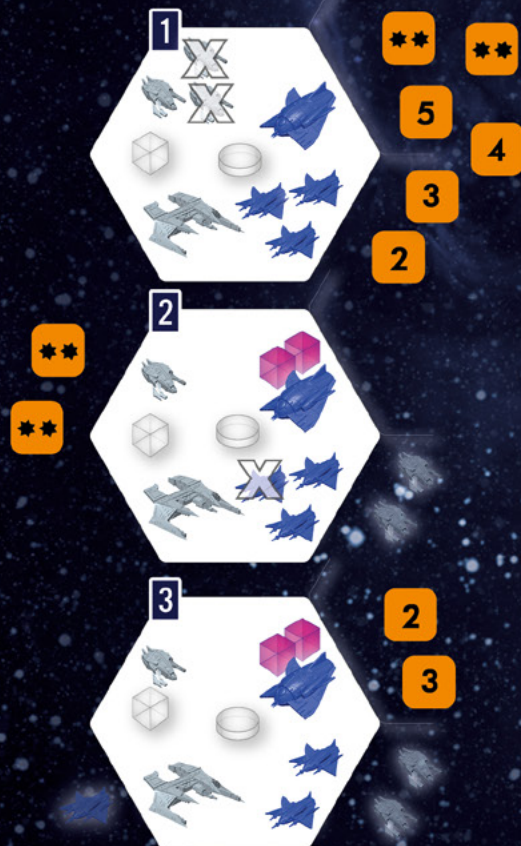
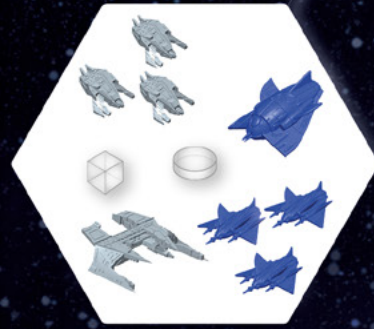
3 **Leto** obtém 3 e 2 com os **MISSEIS DE PLASMAS** de seu Cruzador, o que resulta em Erros.

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

Naomi agora tem um Interceptador e um Cruzador remanescentes. **Leto** tem dois Interceptadores e um Cruzador.

O Interceptador de **Naomi** jogará um dado amarelo com seu **CANHÃO DE IONS**, que Acertará qualquer um dos tipos de Nave de **Leto** com o resultado *****. O Cruzador de **Naomi** jogará dois dados amarelos com seus dois **CANHÕES DE IONS**, Acertando os Interceptadores de **Leto** (que não têm Escudos) com um resultado igual ou superior a 4 e o Cruzador de **Leto** com um resultado igual ou superior a 5 (o **ESCUDO DE GAUSS** subtrairá 1 do Limiar de Acerto de cada dado designado ao Cruzador).

Leto jogará um dado amarelo com o **CANHÃO DE IONS** de cada Interceptador, Acertando qualquer uma das Naves de **Naomi** com o resultado *****, e um dado laranja com o **CANHÃO DE PLASMA** do Cruzador, que Acertará qualquer uma das Naves com o resultado ******.





A ordem de Iniciativa é:

- Interceptadores de **Leto**
Iniciativa 4 (Bônus de Iniciativa da Nave 2 + **MOTOR DE FUSÃO 2** = 4).
- Interceptador de **Naomi**
Iniciativa 3 (Bônus de Iniciativa da Nave 2 + **MOTOR NUCLEAR 1** = 3; Defensora primeiro).
- Cruzador de **Naomi**
Iniciativa 3 (Bônus de Iniciativa da Nave 1 + **CANHÃO DE FUSÃO 2** = 3; Defensora primeiro).
- Cruzador de **Leto**
Iniciativa 3 (Bônus de Iniciativa da Nave 1 + **MOTOR DE FUSÃO 2** = 3).

4 **Leto** decide Retirar seus Interceptadores, movendo-os para a borda entre o Setor atual e o Setor para o qual ele deseja bater em Retirada.

5 **Naomi** Ataca com seu Interceptador e joga os dados do **CANHÃO DE ÍONS**: 3, um Erro.

6 **Naomi** Ataca com seu Cruzador e joga os dados dos **CANHÕES DE ÍONS**: 4 e 2. Ela designa o 4 a um dos Interceptadores em Retirada, destruindo-o. Então coloca a Nave destruída ao lado de seu Tabuleiro de Espécie. O dado que deu 2 Erra o alvo.

7 **Leto** Ataca com seu Cruzador e joga os dados do **CANHÃO DE PLASMA**: **, que ele designa ao último Interceptador de **Naomi**. A Nave é destruída e **Leto** a coloca ao lado de seu Tabuleiro de Espécie.

A primeira Rodada de Embate termina e a próxima começa.

8 O último Interceptador de **Leto** se Retira, movendo-se para o Setor vizinho. **Naomi** Ataca com seu Cruzador e joga os dados dos canhões de íons: face em branco e um 2, ambos Erros.

9 **Leto** Ataca com seu Cruzador e obtém **. Ele designa o dado ao Cruzador de **Naomi**, que sofre dois pontos de dano e é destruído. **Leto** coloca a Nave destruída ao lado do seu Tabuleiro de Espécie.

10 A batalha termina, pois **Naomi** teve sua última Nave destruída. Como não há Naves de outros inimigos no Setor e esta era a única batalha da Fase de Combate, os jogadores sorteiam Marcadores de Reputação. **Naomi** é a Defensora e sorteia um total de três Marcadores de Reputação: um por ter participado da batalha e dois pelos Interceptadores destruídos (um por cabeça). Ela examina os Marcadores e decide ficar com o de valor mais alto, colocando-o virado para baixo em sua Trilha de Reputação. Então **Naomi** devolve os contadores rejeitados ao Saquinho Preto.

Leto fez por merecer seis Marcadores de Reputação nessa batalha: um pela participação, três pelos Interceptadores destruídos (um por cabeça) e dois pelo Cruzador destruído. Mas **Leto** sorteia apenas cinco, pois essa é a quantidade máxima de Marcadores de Reputação que se podem sortear por batalha. Ele examina os contadores e decide ficar com o de valor mais alto, devolvendo os demais ao Saquinho Preto.

Agora que todos os jogadores sortearam e selecionaram Marcadores de Reputação, as Naves destruídas são devolvidas a seus respectivos donos.

Resolvidas todas as batalhas, a Fase de Combate prossegue com Atacar População. **Leto** agora pode Atacar os Cubos de População que **Naomi** tem no Setor. Ele obtém ** com o **CANHÃO DE PLASMA** de seu Cruzador, destruindo o Cubo de População Produtor de Dinheiro de **Naomi**. O Cubo de População segue para o Cemitério de **Naomi**.

O próximo passo da Fase de Combate é Influenciar Setores. Como não há Cubos de População presentes no Setor de **Naomi**, o Disco de Influência dela volta para a Trilha de Influência. **Leto** agora pode colocar seu Disco de Influência no Setor, e é isso mesmo o que ele faz. Por fim, ele remove os Cubos de Dano de seu Cruzador. A Fase de Combate termina e a partida passa para a Fase de Manutenção.

FASE DE MANUTENÇÃO

Durante a Fase de Manutenção, os jogadores usam sua Renda para Pagar o Custo de Manutenção da Civilização. Então Produzem Materiais e Ciência de acordo com os Cubos de População que moveram para as Áreas de Produção nos planetas, Estações Orbitais e peças de Embaixadores.

NAVES COLONIZADORAS Os jogadores podem ativar suas Naves Colonizadoras remanescentes (*mais informações sobre Naves Colonizadoras na p. 8*) para mover Cubos de População para os Setores.



Importante: Diferente do que ocorre na Fase de Ações, não é permitido usar as Naves Colonizadoras na Fase de Manutenção para mover Cubos de População para Setores que contenham Naves inimigas.

MANUTENÇÃO DA CIVILIZAÇÃO Após usar as Naves Colonizadoras, receba sua Renda e Pague seu Custo de Manutenção da Civilização. Faça isso comparando sua Renda em Dinheiro (o número mais alto exposto na sua Trilha de Produção de Dinheiro) com seu Custo de Manutenção da Civilização na Rodada (o número mais alto exposto na sua Trilha de Influência). Ajuste a posição do seu Marcador de Dinheiro na sua Trilha de Recursos de acordo com sua Renda Líquida, ou seja, a diferença entre sua Renda e o Custo de Manutenção da Civilização: ganhe Dinheiro se for positiva e Pague Dinheiro se for negativa.




FALÊNCIA? Em momento algum seu Marcador de Dinheiro pode ficar abaixo de zero na sua Trilha de Recursos. Você será obrigado a Trocar Materiais e/ou Ciência por Dinheiro para Pagar seu Custo de Manutenção da Civilização, ou então terá de Abandonar Setores sob seu Controle até seu Custo de Manutenção da Civilização ser baixo o suficiente para você conseguir pagá-lo com o Dinheiro que tem. Quando um Setor é Abandonado, o Disco de Influência que havia nele é devolvido à Trilha de Influência (o que *reduz seu Custo de Manutenção da Civilização*) e todos os Cubos de População são devolvidos às suas respectivas Trilhas de Produção (*Cubos de População provenientes de Áreas de Produção cinzentas podem ser devolvidos a qualquer Trilha de Produção, os Cubos de População das Estações Orbitais podem ser devolvidos à Trilha de Produção de Ciência ou Dinheiro; se for preciso devolver um Cubo de População a uma Trilha de Produção lotada, coloque o Cubo de População em outra Trilha de Produção à sua escolha*).

Observe que Abandonar Setores pode fazer com que Cubos de População em Áreas de Produção de Dinheiro voltem para a Trilha de Produção de Dinheiro, reduzindo a Renda (e a capacidade de Abandonar Setores para manter sua civilização solvente).

ELIMINAÇÃO DE JOGADOR No caso improvável de um jogador não conseguir Pagar seu Custo de Manutenção da Civilização depois de Trocar outros Recursos por Dinheiro e Abandonar Setores, a civilização em questão ruirá e o jogador será eliminado da partida. Da mesma maneira, os jogadores que se virem na situação improvável de não ter nem Naves nem Setores Controlados no tabuleiro ao fim da Fase de Combate também serão eliminados da partida. Os jogadores eliminados contam seus pontos e devolvem todos os seus componentes à caixa do jogo.

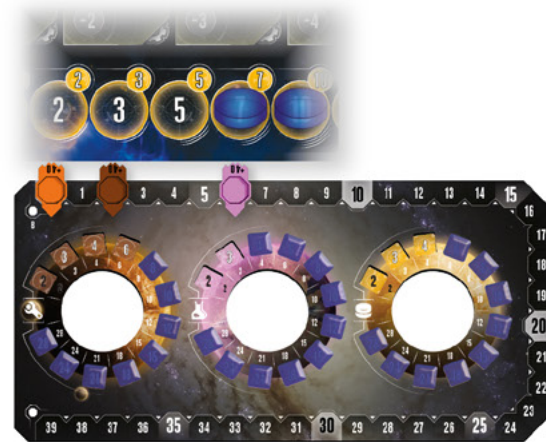
PRODUÇÃO DE MATERIAIS E CIÊNCIA Após Pagar seu Custo de Manutenção da Civilização, receba sua Produção de Materiais e Ciência: ganhe cada um desses Recursos em quantidade igual ao número mais alto exposto, respectivamente, nas suas Trilhas de Produção de Materiais e Ciência.








TROCA A qualquer momento e quantas vezes você desejar ou tiver como fazê-lo, você poderá Pagar a Taxa de Troca indicada no seu Tabuleiro de Espécie em unidades de um determinado Recurso para ganhar uma unidade de um Recurso de outro tipo (Materiais , Ciência  ou Dinheiro ).



EXEMPLO DE FASE DE MANUTENÇÃO



Leto tem renda 4  e Custo de Manutenção da Civilização 5 . Como a Renda Líquida é $[4 - 5 = -1]$, **Leto** precisa Pagar uma unidade de Dinheiro para sua civilização continuar solvente. Como seu Marcador de Dinheiro está no 0, **Leto** terá de Trocar outros Recursos por Dinheiro ou Abandonar Setores até seu Custo de Manutenção da Civilização ficar igual ou inferior à sua Renda. Abandonar um Setor sem um Cubo de População na Área de Produção de Dinheiro alteraria seu Custo de Manutenção da Civilização para 3 , permitindo-lhe Pagar integralmente seu Custo de Manutenção da Civilização e ainda ganhar uma unidade de Dinheiro.

Após Pagar seu Custo de Manutenção da Civilização, **Leto** receberia 6 unidades de Materiais  e 3 de Ciência  como sua Produção.

NOVAS TECNOLOGIAS

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

Sorteie Tecnologias do Saquinho Branco até obter a quantidade indicada para o número de jogadores na partida, colocando as Tecnologias sorteadas nos berços apropriados do Organizador de Tecnologias. As Tecnologias Raras não são descontadas da quantidade de Tecnologias sorteadas na Fase de Limpeza. Mova todos os Discos de Influência que estão na sua Trilha de Ações de volta à sua Trilha de Influência e os Cubos de População que porventura estejam nos Cemitérios de volta às suas respectivas Trilhas de Produção. Se uma Trilha de Produção estiver lotada, coloque o Cubo de População em outra Trilha de Produção à sua escolha. Por último, desvire todas as suas Naves Colonizadoras e também seu Resumo, de modo que este fique com a face Resumo da Fase de Ações para cima. Avance o Marcador de Rodada uma casa no Organizador de Tecnologias. Começa uma nova Rodada a partir da Fase de Ações.

FASE DE LIMPEZA

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO



Agatha ganha 6 PV (1+1+4) pelos Marcadores de Reputação, 1 PV pelo Embaixador das Plantas, 12 PV (3+2+2+4+1) por Setores Controlados, 3 PV por seu Monólito, 4 PV (2+2) pelas Descobertas, -2 PV pela Peça de Traidor, 3 PV (1+2) pelo progresso nas Trilhas de Tecnologia e 2 PV (1+1) por sua Habilidade de Espécie (1 PV a cada Antigo no tabuleiro ao fim da partida), o que dá um total de 29 PV.

BÔNUS DA ESPÉCIE



DESCENDENTES DE DRACO




1 PV a cada Antigo no tabuleiro ao fim da partida



PLANTA


1 PV adicional a cada Setor Controlado no fim da partida

FIM DA PARTIDA

A partida se encerra após a oitava Rodada. O jogador que tiver mais PV será o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado com o maior total de Recursos (Materiais , Ciência  e Dinheiro ) será o vencedor.

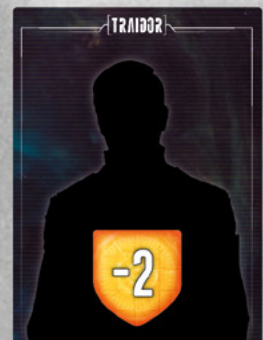
FIM DA PARTIDA

Os jogadores ganham ou perdem **PONTOS DE VITÓRIA (PV)** com:

- **Marcadores de Reputação** [Fase de Combate]  1–4 PV por contador
- **Embaixadores** [Relações Diplomáticas só com 4+ jogadores] 1 PV por Embaixador
- **Setores Controlados** [Construir] 1–4 PV por Setor
- **Monólitos em Setores Controlados** [Construir] 3 PV por Monólito
- **Descobertas guardadas com a face PV para cima** [Explorar, Fase de Combate] 2 PV por Descoberta
- **Peça de Traidor** -2 PV
- **Progresso em cada Trilha de Tecnologia** [Pesquisar] 4 Tecnologias em uma trilha = 1 PV
5 Tecnologias = 2 PV
6 Tecnologias = 3 PV
7 Tecnologias = 5 PV
- **Bônus da espécie**

PONTUAÇÃO	
	CONTADORES DE REPUTAÇÃO: 1-4 PV / CONTADOR
	EMBAIXADORES: 1 PV / PEÇA 4+ JOGADORES
	SETORES CONTROLADOS: 1-4 PV / SETOR
	MONÓLITOS EM SETORES CONTROLADOS: 3 PV / MONÓLITO
	DESCOBERTAS GUARDADAS COM A FACE PV PARA CIMA: 2 PV / PEÇA
	TRAIADOR: -2 PV
	PROGRESSO EM CADA TRILHA DE TECNOLOGIA: 1 PV (4 TECHS), 2 PV (5), 3 PV (6), 5 PV (7)
BÔNUS DA ESPÉCIE	

Consulta da Pontuação e Peça de Traidor



ESPÉCIES ALIENÍGENAS

Excertos do Arquivo Histórico da Biblioteca do Centro Galáctico

IMPÉRIO ERIDANI



ATIVAÇÕES POR AÇÃO

EXP	PES	ATU	CON	MOV	INF
1	1	2	2	2	2

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

- 4 De Materiais
 - 2 De Ciência
 - 26 De Dinheiro
 - 3 Naves Colonizadoras
- Tecnologias: **ESCUDO DE GAUSS, CANHÃO DE FUSÃO, CANHÃO DE PLASMA**
- Setor 222

Trilha de Reputação:

Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

- 2 Sorteie dois Marcadores de Reputação antes do começo da partida e coloque-os virados para baixo na sua Trilha de Reputação.
- 2 Comece com dois Discos de Influência a menos (deixe vazias as duas casas mais à esquerda da sua Trilha de Influência).

Estes Diagramas Esquemáticos têm Geração de Energia adicional:

INTERCEPTADOR - 1

CRUZADOR - 1

COURAÇADO - 1

PROGRESSO HYDRAN



ATIVAÇÕES POR AÇÃO

EXP	PES	ATU	CON	MOV	INF
1	2	2	2	2	2

Sempre insatisfeitos, sempre incompletos, os hidrusanos do Progresso vivem se esforçando para conseguir algo mais. Faz tempo que os hidrusanos abraçaram a Tecnologia como seu grande interesse, evoluindo constantemente e aprimorando sua sociedade e eles mesmos com novos inventos. A velocidade com que progredem tecnologicamente não tem paralelo entre as Sete. Apesar de quase inacessíveis aos leigos, as universidades e os laboratórios de Beta Hydri têm imenso prestígio entre cientistas de todas as espécies.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

- 2 De Materiais
 - 6 De Ciência
 - 2 De Dinheiro
 - 3 Naves Colonizadoras
- Tecnologias: **LABORATÓRIOS AVANÇADOS**
- Setor 224

Trilha de Reputação:

Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

- Durante a preparação, coloque um Cubo de População na Área Avançada de Produção de Ciência do seu Setor Inicial.

PLANTA



ATIVAÇÕES POR AÇÃO

EXP	PES	ATU	CON	MOV	INF
2	1	2	2	2	2

Apesar de serem, de longe, a espécie mais diferente entre as Sete, as plantas são membros de longa data do Conselho. Por serem uma espécie de consciência partilhada que, fisicamente, lembra os musgos, por vezes é difícil decifrar suas intenções. Depois de cobrir de verde os planetas e as luas do sistema 61 Cygni, elas parecem se satisfazer com a ideia de simplesmente expandir seu viço para novos sistemas, cooperando de maneira integral com as outras espécies que costumam considerar as plantas colegas inofensivas. As plantas são navegadoras fenomenais e, por isso mesmo, respeitadíssimas nas espaçonaves comerciais interespecíficas.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

- 4 De Materiais
 - 3 De Ciência
 - 2 De Dinheiro
 - 4 Naves Colonizadoras
- Tecnologias: **BASE ESTELAR**
- Setor 226

Trilha de Reputação:

Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

- Seus Cubos de População são destruídos automaticamente por Naves inimigas no fim da Fase de Combate.

- 1 PV adicional a cada Setor Controlado no fim da partida.

Todos os Diagramas Esquemáticos têm Bônus de Iniciativa reduzidos.

Todos os Diagramas têm Computadores e Geração de Energia adicionais, mas apresentam um quadro de Sistema a menos:

INTERCEPTADOR, CRUZADOR, COURAÇADO - 1

BASE ESTELAR - 1 5

DESCENDENTES DE DRAGÃO



ATIVAÇÕES POR AÇÃO

EXP	PES	ATU	CON	MOV	INF
1	1	2	2	2	2

Dizem que os descendentes estão diretamente ligados aos Antigos. Mesmo não havendo prova concreta disso, as estatísticas demonstram que o índice de sobrevivência em situações de contato com os Antigos é significativamente mais favorável aos descendentes do que às outras espécies entre as Sete. Originários do sistema Sigma Draconis (Sigma do Dragão), os descendentes são uma espécie um tanto evasiva. Apesar de serem membros plenamente reconhecidos do Conselho Galáctico, seus embaixadores muitas vezes deixam apreensivas as outras espécies.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

3 De Materiais

4 De Ciência

2 De Dinheiro

3 Naves Colonizadoras

Tecnologias: **CANHÃO DE FUSÃO**

Setor 228

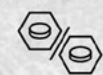
3

Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE



Ação Explorar: A cada Ativação, você pode revelar dois Setores e escolher um (ou nenhum) para baixar na mesa. Os Setores que você não quiser posicionar no tabuleiro serão colocados com a face para cima no Descarte correspondente.



1 PV a cada Antigo no tabuleiro ao fim da partida.



Você pode ter Naves em Setores que contêm Antigos, mas não pode travar batalha com os Antigos. Suas naves não são Imobilizadas por Antigos. Você pode colocar Discos de Influência em Setores com Antigos; você não pode coletar Descobertas de Setores que contêm Antigos.

MECHANEMA



ATIVAÇÕES POR AÇÃO

EXP	PES	ATU	CON	MOV	INF
1	1	3	3	2	2

Foi só recentemente, após um processo longo e difícil, que os mechanema foram aceitos como membros plenos do Conselho. Embora o fato de serem conscientes tenha sido comprovado segundo todos os aspectos legais definidos pelas Sete e apesar de o Conselho ter garantido aos mechanema a soberania no sistema Lambda Aurigae, volta e meia surgem contestações. O nascimento da espécie remonta aos primeiros tempos do Centro Galáctico, quando as inteligências artificiais de diversas espécies foram autorizadas a se integrar. Os mechanema são muito respeitados por seus avanços tecnológicos. Na verdade, os tipos de nave fundamentais que hoje são tão comuns entre as espécies exploradoras do espaço foram projetados originalmente por eles.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

4 De Materiais

3 De Ciência

3 De Dinheiro

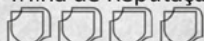
3 Naves Colonizadoras

Tecnologias: **COMPUTADOR DE PÓSITRONS**

Setor 230

3

Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

Custos de Construções reduzida (Em vez de):

INTERCEPTADOR: 2 (3)

CRUZADOR: 4 (5)

COURAÇADO: 7 (8)

BASE ESTELAR: 2 (3)

ORBITAL: 3 (4)

MONÓLITO: 8 (10)

HEGEMONIA ORION



ATIVAÇÕES POR AÇÃO

EXP	PES	ATU	CON	MOV	INF
1	1	2	2	2	2

A Hegemonia vem, originalmente, do sistema Beta Orionis, também chamado Rigel, mas sabe-se que suas naves patrulham as vastidões do espaço desde o começo dos tempos. A tragédia que se abateu sobre o coraçoado Yuri Gagarin da Federação Terrana e a esquadra que o acompanhava pode muito bem ter decorrido de um grave equívoco na comunicação interespecífica, algo muito plausível numa situação de Primeiro Contato. A longa guerra que se seguiu demonstrou o poderio militar aparentemente avassalador dos orioneses, o que lhes rendeu o nome pelo qual são mais conhecidos: a Hegemonia. Firmada a paz e dados os primeiros passos a caminho da colaboração interespecífica com a criação do Centro Galáctico original, a Hegemonia vem sendo reconhecida como uma espécie benévola. Seu passado como máquina de guerra de eficiência implacável hoje é mera nota de rodapé nos anais da história.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

4 De Materiais

3 De Ciência

3 De Dinheiro

3 Naves Colonizadoras

Tecnologias: **BOMBAS DE NÊUTRONS, ESCUDO DE GAUSS**

Setor 232

3

Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 4 1

AJUSTES DA ESPÉCIE



Comece com um Cruzador no seu Setor Inicial, e não com um Interceptador.

Todos os Diagramas Esquemáticos têm Bônus de Iniciativa ampliados.

Estes Diagramas Esquemáticos têm Geração de Energia adicional:

INTERCEPTADOR - 1

CRUZADOR - 2

COURAÇADO - 3



Apesar de os membros da espécie ainda serem conhecidos como terranos, suas diversas facções deixaram há tempos o sistema estelar natal e hoje adotam como lar sistemas novos e distantes. Com a descoberta da Tecnologia de fendas espaciais, as seis grandes facções partiram para colonizar os sistemas mais próximos, deixando para trás o planeta natal, agora arruinado e agonizante. Os terranos demonstraram ser uma espécie surpreendentemente versátil e adaptável. Após sobreviver ao quase catastrófico Primeiro Contato e à guerra subsequente com a espécie orionesa que eles batizaram de a Hegemonia, os terranos fizeram progressos constantes e hoje são reconhecidos com certa unanimidade como membros confiáveis do Conselho Galáctico. A grande desvantagem da sociedade terrana — e provavelmente o motivo que os impede de desenvolver todo o seu potencial — é sua necessidade intrínseca de brigar entre si e formar pequenas facções.

DIRETÓRIO TERRANO

Setor 221



O Diretório governa com mão firme o setor da estrela Procyon (a Alfa do Cão Menor). Uma cadeira no Círculo Interno só é concedida aos melhores dos melhores, todos escolhidos a dedo (e, segundo dizem, até mesmo programados geneticamente) para dar continuidade à linhagem dos Diretores. Pode haver disputas de poder nos bastidores, mas o Diretório está determinado a conduzir sua civilização extremamente abastada para um futuro grandioso.

FEDERAÇÃO TERRANA

Setor 223



A Federação Terrana consiste de inúmeros sistemas-estado com ideais e históricos relativamente parecidos. O sistema Altair é considerado o mais importante e abriga o Parlamento Federal. Os sistemas-estado desfrutam de grande liberdade na maneira de cada um governar, mas, em momentos de necessidade, eles cooperam com eficiência para proteger a Federação.

UNIÃO TERRANA

Setor 225



Após a longa diáspora, a União Terrana se estabeleceu no sistema Eta Cassiopeiae. Apesar de um ou outro conflito interno, a União passou por maus bocados sempre de cabeça erguida, recorrendo muitas vezes a um intenso esforço diplomático e mantendo-se cautelosamente neutra. Mas é possível que isso mude em breve, pois seu sistema não conseguirá sustentar a civilização inteira.

REPÚBLICA TERRANA

Setor 227



Depois de se estabelecer no sistema Sírius e de fazer sua parte na Guerra Terrano-Orionesa, o povo da República Terrana formou uma sociedade governada de maneira democrática e hoje desfruta de uma vida próspera e relativamente estável.

ATIVAÇÕES POR AÇÃO



PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

4 De Materiais

3 De Ciência

3 De Dinheiro

3 Naves Colonizadoras

Tecnologias: **BASE ESTELAR**

Setor:



Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 2 1

CONGLOMERADO TERRANO

Setor 229



Diferente das outras facções terranas, o Conglomerado era totalmente patrocinado, a princípio, por empresas que não viam a hora de investir nas colônias do espaço remoto. Isso se reflete na sociedade inteira, desde a Junta — a instância de governo mais elevada do Conglomerado — até os detalhes mais corriqueiros da vida no sistema Tau Ceti (o Monstro Marinho). O Conglomerado é uma potência econômica e um dos atores mais importantes no mercado financeiro do Centro Galáctico.

ALIANÇA TERRANA

Setor 231



A Aliança era uma facção prestes a se desintegrar até se unir contra um inimigo comum na Guerra Terrano-Orionesa. E então passou a ser uma das grandes forças do conflito. Depois de uma vitória decisiva na Batalha de Delta Pavonis (33.142), expulsando do setor a esquadra da Hegemonia, a Aliança adotou Delta do Pavão como seu sistema natal. Percorreu um longo caminho desde então, mas os antigos tratados ainda estão em vigor e a Aliança se mantém firme e forte.

ANTIGOS

Não existem documentos fidedignos que tratem dos reclusos “Antigos”. Boa parte das teorias se baseia nas relíquias encontradas nos sistemas que, ao que se acredita, teriam sido colonizados por eles. Algumas descobertas apresentam propriedades que os curadores da Biblioteca Galáctica nunca viram antes, mas não há uma teoria consolidada sobre quem ou o que seriam os Antigos nem onde poderiam ter se entocado. O interessante é que o folclore de diversas espécies faz alusão a um mal de grande antiguidade. Mensagens recentes oriundas de diversos setores relatam vários contatos com coisas descritas como: “naves de design completamente desconhecido que provocam a sensação inquietante de que algo paira por perto, fora do seu campo visual” (interceptor Delfrio da Desordem, sistema Lambda Serpenteis, 43.393).



GUARDIÕES

Ainda é preciso mapear a maior parte da galáxia, mas muitos sistemas já receberam a visita da Esquadra de Reconhecimento do Conselho Galáctico. Os mais promissores foram reservados para proveito do próprio Conselho e declarados neutros. Entidades autônomas poderosas chamadas “Guardiões” foram colocadas em campo para manter a ordem e defender os sistemas estelares de visitantes hostis. Se fosse possível romper essas defesas, os planetas ricos em recursos trariam grandes oportunidades para quem passasse a controlá-los...



CENTRO GALÁCTICO

Estabelecido ao fim da Guerra Terrano-Orionesa (30.027– 33.364), o Centro Galáctico pode ter um nome tosco mas, desde sua criação, tornou-se o ponto central de contato das espécies com capacidade de explorar o espaço. Desenvolvendo-se ao redor das naves diplomáticas que negociaram a paz (o interceptor terrano Abrigo na Tempestade e o couraçado orionês Ajuste de Perspectiva), o amontoado de naves e habitats hoje é o lar de bilhões de entidades, abrangendo tanto o Conselho Galáctico quanto a Biblioteca do Centro Galáctico. O Conselho é formado por representantes das espécies majoritárias, conhecidas vulgarmente como as Sete. Apesar de o Centro Galáctico reconhecer todas as espécies exploradoras do espaço como iguais, somente as Sete têm cadeiras no Conselho. Ocasionalmente, as espécies minoritárias têm seu papel nas disputas de poder dentro do Conselho. Mesmo em uma época de paz incipiente, nas quais alianças se desfazem e tratados diplomáticos são assinados às pressas, o Centro é protegido pelo Sistema de Defesa do Centro Galáctico: baterias automatizadas e não tripuladas de armamento pesado, programadas para alvejar toda e qualquer presença de caráter militar.



P: Onde posso obter mais Recursos?

R: Coloque Discos de Influência em Setores e use Naves Colonizadoras para mover seus Cubos de População para Áreas de Produção. Pesquise as Tecnologias Avançadas para mover seus Cubos de População para Áreas Avançadas de Produção. Construa Estações Orbitais para conseguir mais Áreas de Produção. Colete Descobertas.

P: Para que preciso de Dinheiro?

R: Você precisa de Dinheiro para Pagar seu Custo de Manutenção da Civilização. Quanto mais Ações você executar e Setores Controlar, mais você terá de pagar a cada Rodada.

P: Só isso?

R: Você também pode Trocar Dinheiro por outros Recursos e vice-versa.

P: Eu não tenho Discos de Influência suficientes para fazer tudo que quero. E agora?

R: Você pode usar a Ação Influenciar para devolver até dois Discos de Influência dos seus Setores para sua Trilha de Influência. Você também pode Pesquisar as Tecnologias **ROBÓTICA AVANÇADA** e **MALHA QUÂNTICA** que fornecem mais Discos de Influência. Por último, você pode usar deliberadamente mais Discos de Influência do que teria como Pagar na Fase de Manutenção e, assim, ser obrigado a devolver alguns Discos de Influência dos seus Setores para sua Trilha de Influência.

P: As melhores Tecnologias são absurdamente caras. Como vou conseguir comprá-las?

R: Possuir Tecnologias da mesma categoria aumenta o desconto que você recebe ao comprar mais delas. Se comprar as Tecnologias em ordem crescente de preço, você poderá aproveitar ao máximo os descontos.

P: Qual é a vantagem de ser o Primeiro Jogador?

R: Além de receber 2 de Dinheiro 🤑, você também é o primeiro a escolher Tecnologias para Pesquisar ou Zonas para Explorar.

P: O que acontecerá se eu não tiver espaço na minha Trilha de Influência para os Discos de Influência adicionais adquiridos por meio das Tecnologias **ROBÓTICA AVANÇADA e **MALHA QUÂNTICA**?**

R: Coloque os Discos de Influência adicionais em cima do Disco de Influência na casa mais à esquerda da sua Trilha de Influência. Você poderá usar normalmente esses Discos de Influência adicionais.

P: Usando a Ação Influenciar, eu posso mover um Disco de Influência de um Setor para um Setor vizinho através de uma Conexão de Fendas Espaciais. O Disco de Influência pode sair do Setor que completa a Conexão de Fendas Espaciais?

R: Não. Assim que remover o Disco de Influência do Setor que completa a Conexão de Fendas Espaciais, você não atenderá mais às exigências da Ação Influenciar.

P: Durante a Fase de Manutenção, quando posso remover Discos de Influência dos meus Setores?

R: Somente quando você não tiver o suficiente em Dinheiro (Produzido nesta Fase de Manutenção + o que tiver lá na sua Trilha de Recursos) para Pagar seu Custo de Manutenção da Civilização. Então você poderá remover Discos de Influência até seu Custo de Manutenção da Civilização baixar o suficiente. Perceba que, se você remover um Disco de Influência de um Setor, os Cubos de População no dito Setor serão imediatamente devolvidos às suas Trilhas de Produção, o que também poderá reduzir sua Produção de Dinheiro.

P: É possível remover Cubos de População do tabuleiro voluntariamente, mas sem Abandonar o Setor?

R: Não. O que se pode fazer é, com a Ação Influenciar, primeiro remover o Disco de Influência e os Cubos de População do Setor, e então devolver o Disco de Influência ao Setor com uma outra Ação Influenciar.

P: Minhas Naves são destruídas a todo momento. Como posso vencer mais batalhas?

R: Você terá uma vantagem se for o primeiro a disparar, se for praticamente impossível Acertar você ou se aguentar bem o dano. Atualize seus Motores para aumentar sua Iniciativa e use Mísseis para Atacar antes de partir para o combate a curta distância. Atualize Escudos para inutilizar os Computadores do inimigo. Atualize a Fuselagem para absorver mais dano. Colete Descobertas para obter Sistemas exclusivos e poderosos.

P: Os Interceptadores não são pequenos demais para ter alguma serventia?

R: Não são, não, mas costumam funcionar melhor quando se especializam em alguma coisa. Por exemplo, tente Atualizá-los com um Reator melhor e verá que eles podem ficar parrudinhos. Além disso, os Interceptadores são ótimos para Imobilizar Naves maiores, obrigando os inimigos a queimar mais Ações para usá-las em batalhas importantes.

P: Os Escudos servem para alguma coisa quando os inimigos não têm Computadores?

R: Não. Mas, até aí, se não tiverem Computadores, eles provavelmente não vão Acertar você. Tire proveito disso.

P: Se eu tiver a Tecnologia **COMPUTADOR DE GLÚONS, posso pegar o Sistema **COMPUTADOR DE PÓSITRONS**?**

R: Não. Cada Sistema (fora os básicos, ou seja, **CANHÃO DE IONS**, **MOTOR NUCLEAR**, **REATOR NUCLEAR**, **FUSELAGEM** e **COMPUTADOR DE ELÉTRONS**) requer sua própria Tecnologia.

P: Se todas as minhas Naves tentarem bater em Retirada, mas forem destruídas ao fazer isso, eu ganho o Marcador de Reputação por participação na batalha?

R: Não. Suas Naves vão acarretar a penalidade de Retirada assim que tentarem se Retirar, não importando se conseguiram ou não completar a Retirada.

P: Quem ficará com a Descoberta de um Setor se não restarem Naves ao fim da Fase de Combate ou se os Antigos forem destruídos em um Setor Controlado pelos Descendentes, sem que os Descendentes percam esse Controle?

R: Nessas situações, o jogador que Controla o Setor pega a Descoberta no fim da Fase de Combate. Se ninguém Controlar o Setor, a primeira pessoa a posicionar um Disco de Influência no Setor pegará imediatamente a Descoberta. Se ninguém colocar Disco de Influência ali, a primeira pessoa a ter uma Nave no Setor ao fim de uma Fase de Combate futura pegará a Descoberta.

P: Se a Descoberta que eu ganhar com **LABORATÓRIOS DOS ANTIGOS me permitir colocar alguma coisa em um Setor (como **CRUZADOR DOS ANTIGOS** ou **ESTAÇÃO ORBITAL DOS ANTIGOS**), onde eu coloco isso?**

R: Você a coloca no seu Setor Inicial. Se não Controlar seu Setor Inicial, você terá de optar pelos 2 PV da Descoberta.

P: Eu sou obrigado a usar a habilidade de Exploração de Descendentes de Draco ou Planta? Se essa obrigação não existir, em que momento posso optar por usá-la ou não?

R: Você não é obrigado a revelar dois Setores com os Descendentes nem a Explorar duas vezes com a Planta. Você pode tomar essa decisão depois de ver o primeiro Setor.

P: Ao me Mover, posso passar por um Setor que contém Naves de um inimigo usando dispositivo de camuflagem sem provocar um Ato de Agressão?

R: Sim.

P: Em qual ordem os jogadores Influenciam Setores ao fim da Fase de Combate?

R: Nas situações nas quais for importante determinar a ordem em que os jogadores Influenciarão Setores ao fim da Fase de Combate, cada Setor será resolvido segundo a ordem decrescente do Número de Setor.



TECNOLOGIAS MILITARES

Bombas de Nêutrons: Durante Atacar População, todos os Cubos de População no Setor serão automaticamente destruídos (*consulte Atacar População na p. 21*).



Base estelar: Você pode Construir Bases Estelares.



Canhão de plasma: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CANHÃO DE PLASMA**.



Escudo Fásico: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **ESCUDO FÁSICO**.



Mineração Avançada: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção de Materiais.



Reator de Tâquions: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **REATOR DE TÂQUIONS**.



Computador de Glúions: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **COMPUTADOR DE GLUIONS**.



Míssil de plasma: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MISSIL DE PLASMA**.



TECNOLOGIAS DE MALHA

Escudo de gauss: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **ESCUDO DE GAUSS**.



Reator de Fusão: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **REATOR DE FUSÃO**.



Fuselagem aperfeiçoada: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **FUSELAGEM APERFEIÇOADA**.



Computador de pósitrons: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **COMPUTADOR DE PÓSITRONS**.



Economia Avançada: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção de Dinheiro.



Motor de Tâquions: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MOTOR DE TÂQUIONS**.



Canhão de Antimatéria: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CANHÃO DE ANTIMATÉRIA**.



Malha quântica: Você recebe dois Discos de Influência adicionais e os coloca imediatamente na sua Trilha de Influência.



TECNOLOGIAS RARAS

Divisor de Antimatéria: Permite a você dividir como bem entender o dano dos canhões de antimatéria entre os alvos.



Campo de Conifolid: Você pode Atualizar seus Diagramas com o **CAMPO DE CONIFOLID**.



Absorção de Nêutrons: As **BOMBAS DE NÊUTRON** não afetam você. *Nota: Não afeta a fraqueza da Espécie Planta.*



Escudo de Absorção: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **ESCUDO DE ABSORÇÃO**.



Dispositivo de Camuflagem: São necessárias duas Naves inimigas para Imobilizar uma das suas (*mais informações sobre Imobilização na p. 13*).



NANOTECNOLOGIAS

Nanorrobôs: Você terá uma Ativação a mais ao executar a Ação Construir.



Motor de fusão: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MOTOR DE FUSÃO**.



Estação Orbital: Você pode Construir Estações Orbitais.



Robótica avançada: Você recebe um Disco de Influência adicional e o coloca imediatamente na sua Trilha de Influência.



Laboratórios avançados: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em Áreas Avançadas de Produção de Ciência.



Monólito: Você pode Construir Monólitos.



Gerador de fendas espaciais: Você poderá Explorar, Mover-se para e Influenciar Setores adjacentes se as bordas de contato dos Setores envolvidos tiverem pelo menos uma Fenda Espacial.



Chave dos Artefatos: Para cada artefato **♦** nos Setores Controlados por você, ganhe imediatamente 5 Recursos de um só tipo.



Logística Aperfeiçoada: Ganhe mais 1 Ativação de Mover a cada uma de suas Ações Mover.



Fuselagem Consciente: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **FUSELAGEM CONSCIENTE**.



Canhão de Sólitons: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **CANHÃO DE SÓLITONS**.



Motor de Transição: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MOTOR DE TRANSIÇÃO**.



Portal de Dobra: Coloque imediatamente a ficha de Portal de Dobra em qualquer Setor Controlado por você. A ficha de Portal de Dobra conectará esse Setor a todos os outros Setores com Portais de Dobra e, no fim da partida, valerá 1 PV se estiver sob Controle (*mais informações sobre Portal de Dobra na p. 7*).



Missil de Fluxo: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **MISSIL DE FLUXO**.



Picomodulador: Ganhe mais 2 Ativações de Atualizar a cada uma de suas Ações Atualizar.



Laboratório dos Antigos: Sorteie e resolva imediatamente uma Descoberta (*mais informações sobre Peças de Descoberta na p. 9*).



Reator de Ponto-Zero: Você pode Atualizar seus Diagramas com o Sistema **REATOR DE PONTO-ZERO**.



Metassíntese: Você pode usar suas Naves Colonizadoras para colocar Cubos de População em quaisquer Áreas Avançadas de Produção.

PREPARAÇÃO

Sorteie Tecnologias e coloque-as no Organizador de Tecnologias:

Jogadores	2	3	4	5	6
Setores	12	14	16	18	20

Tamanho da pilha de Setores Externos (III):

Jogadores	2	3	4	5	6
Setores	5	8	14	16	18

ECLIPSE

O SEGUNDO DESPERTAR DA GALAXIA

FASE DE AÇÕES

• Começando com o Primeiro Jogador e prosseguindo no sentido horário, execute uma Ação ou Passe a Vez:

- EXP** **EXPLORAR** Coloque um Setor ao lado de um Setor onde você tenha o Controle ou uma Nave. Opcional: descarte-o. Opcional: posicione um Disco de Influência
- PES** **PESQUISAR** Pegue uma Tecnologia, Pague em Ciência
- ATU** **ATUALIZAR** Descarte e pegue Sistemas da Nave
- CON** **CONSTRUIR** Construa Naves ou Estruturas em Setores Controlados por você, Pague em Materiais
- MOV** **MOVER** Mova Naves (Naves diferentes ou a mesma mais de uma vez)
- INF** **INFLUENCIAR** Mova Discos de Influência e desvire duas Naves Colonizadoras

- A qualquer momento durante sua Ação, você pode usar Naves Colonizadoras. 4+ jogadores: estabeleça Relações Diplomáticas
- Ao Passar a Vez, vire o Resumo de maneira a mostrar a face Resumo das Reações. Primeiro a Passar: ganhe 2 de Dinheiro
- Após Passar a Vez, você só poderá executar Reações (Ações **ATU**, **CON** ou **MOV** mais fracas, sem bônus das Tecnologias)

FASE DE COMBATE

1. **DETERMINAR BATALHAS** Identifique todos os Setores que contêm Naves inimigas

2. **RESOLVER BATALHAS** Em ordem decrescente de Número de Setor:

- Batalha pela ordem inversa de entrada; Naves de não jogadores e de jogadores que Controlam o Setor sempre são Defensores
- * é sempre um Acerto, $4 + 3 - 1 \geq 6$ é um Acerto, é sempre um Erro
- Dispare Mísseis pela ordem de Iniciativa
- Série de Rodadas de Embate
- Após todas as batalhas em um Setor: sorteie Marcadores de Reputação pela ordem de entrada

3. **FINALIZAÇÃO DA FASE DE COMBATE**

- Atacar População: Naves atacam Cubos de População inimigos em seu Setor.
- Influenciar Setores: jogadores podem assumir o Controle dos Setores Não Controlados onde eles têm Naves
- Peças de Descoberta: reivindicam-se as Peças de Descoberta não defendidas
- Consertar Avarias: Zera-se o dano de todas as Naves com a devolução dos Cubos de Dano à reserva

REPUTAÇÃO - MAX 5		
1		BATALHA
1		INTERCEPTADOR
2		CRUZADOR
3		COURAÇADO
1		BASE ESTELAR
1		ANTIGO
2		GUARDIÃO
3		SDCG

FASE DE MANUTENÇÃO

- Opcional: usar Naves Colonizadoras em Setores sem Naves inimigas
- Receba Renda, pague Custo de Manutenção da Civilização
- Receba Produção

FASE DE LIMPEZA

• Devolva Discos de Influência da Trilha de Ações para a Trilha de Influência

Sorteie novas Tecnologias do Saquinho Preto:

Jogadores	2	3	4	5	6
Setores	5	6	7	8	9

• Desvire Naves Colonizadoras e Resumos, Avance o Marcador de Rodada.

PONTUAÇÃO	
	CONTADORES DE REPUTAÇÃO: 1-4 PV / CONTADOR
	EMBAIXADORES: 1 PV / PEÇA 4+ JOGADORES
	SETORES CONTROLADOS: 1-4 PV / SETOR
	MONÓLITOS EM SETORES CONTROLADOS: 3 PV / MONÓLITO
	DESCOBERTAS GUARDADAS COM A FACE PV PARA CIMA: 2 PV / PEÇA
	TRAIDOR: -2 PV
	PROGRESSO EM CADA TRILHA DE TECNOLOGIA: 1 PV (4 TECS), 2 PV (5), 3 PV (6), 5 PV (7)
BÔNUS DA ESPÉCIE	