

ECLIPSE

O SEGUNDO DESPERTAR DA GALÁXIA

PERSEGUIDORES

À medida que o tumulto do conflito entre os Sete se expande, alienígenas enigmáticos dos confins da galáxia se aproximam. O conhecimento adquirido em suas andanças instruirá o Conselho Galáctico sobre como alcançar uma paz duradoura, ou essas novas espécies pretendem impor suas maneiras iluminadas às superpotências em conflito?

Esta expansão oferece duas novas Espécies Aliens para serem usadas em suas partidas – Guardiões de Magellan e Iluminados de Lyra. Para incluir essas espécies em sua partida, adicione os tabuleiros de espécies como opções selecionáveis durante a preparação e siga todas as instruções normais de preparação usando os componentes desta expansão.

REGRAS

Retirado do Arquivo Histórico, Biblioteca do Centro Galáctico



GUARDIÕES DE MAGELLAN

ATIVAÇÕES POR AÇÃO



1

Os Magellan estão eternamente viajando entre galáxias em suas enormes naves-mundo, coletando e explorando relíquias de civilizações há muito desaparecidas. Suas naves sintetizam recursos de detritos cósmicos para sustentá-los durante os longos éons que passam no vácuo. Os Guardiões se especializaram em rastrear relíquias dos Antigos, procurando por sua origem. À medida que a discórdia cresce entre os Sete, as grandes naves-mundo chegam às margens da nossa galáxia. Informantes do Conselho afirmam que o padrão de suas aparições sugere que os Magellan estão aqui não apenas para explorar e extrair, mas também para estabelecer uma dominação galáctica de longo prazo.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

- 3 Materiais
 - 2 Ciência
 - 2 Dinheiro
 - 3 Naves Colonizadoras
- Tecnologias: REATOR DE FUSÃO

Setor 233



Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

Comece com uma Descoberta virado para baixo, no lugar correspondente, acima das Trilhas de Tecnologias do seu Tabuleiro de Espécie.

Resolva a Descoberta em seu Tabuleiro de Espécie assim que colocar a quarta Tecnologia de uma de suas Trilhas de Tecnologias. Se a Descoberta permitir que você coloque algo em um setor (como o Cruzador dos Antigos ou a Estação Orbital dos Antigos), coloque-o em seu Setor Inicial. Se você não controlar seu Setor Inicial, você terá de optar pelos 2 PVs da Descoberta.

1 1 PV no final da partida para cada Descoberta que usou como Parte de Nave.

A qualquer momento, você pode virar para baixo Naves Colonizadoras não utilizadas (viradas para cima) para ganhar um recurso à sua escolha por Nave Colônia utilizada dessa forma.

COMPONENTES: 18 Naves de Civilização (8 Interceptadores, 4 Cruzadores, 2 Couraçados, 4 Bases Estelares), 33 Cubos de População, 16 Discos de Influência, 3 Embaixadores, 1 Setor Inicial, 1 Tabuleiro de Espécie, 1 Organizador de Espécie (com tampa), 1 Tabuleiro de Controle (uma parte superior e uma parte inferior), 3 Naves Colonizadoras, 1 Resumo, 3 Marcadores de Recursos (1 de cada cor: laranja, rosa, marrom), 1 Marcador de Ordem de Turno.

PERGUNTAS FREQUENTES

P: As Descobertas que foram usadas como Partes de Nave e foram removidas dos Diagramas Esquemáticos ainda contam para gerar 1 PV ao final da partida?

R: Sim. Mantenha as Descobertas que eram Partes de Nave ao lado de seu Tabuleiro de Espécie, após sua remoção dos Diagramas Esquemáticos.



OBSERVAÇÃO: Monte o tabuleiro de Controle usando as instruções da p. 5 do Manual de regras do Jogo Base.

ILUMINADOS DE LYRA



ATIVIDADES POR AÇÃO



Os Iluminados preferiram a reclusão do Sistema Lyra, expandindo lentamente sua elaborada rede de Santuários nos sistemas estelares vizinhos e sublimando suas mentes nela. Os Iluminados foram apenas recentemente contatados pelos Sete, quando as fronteiras da rede em expansão foram descobertas. À medida que os Santuários se conectam no processo de sublimação da mente, eles formam Trindades poderosas que remodelam a estrutura múltipla da base, permitindo saltos significativos no progresso da civilização. Ao se conectar à rede, as frotas de colonização dos Iluminados causam discretas distorções no continuum de causalidade, mudando o rumo de várias batalhas.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

3 Materiais
 4 Ciência
 2 Dinheiro
 3 Naves Colonizadoras

Tecnologias: **REATOR DE FUSÃO**

Setor **238**

3

Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

1 PV por Santuário* que você controla ao final da partida.

Durante a Fase de Combate, você pode virar para baixo Naves Colonizadoras ainda não utilizadas (viradas para cima) para rerrolar um de seus dados de combate por cada Nave Colonizadora utilizada dessa forma.

*SANTUÁRIOS

Você começa a partida com nove Santuários (Estruturas especiais) nos espaços indicados de seu Tabuleiro de Santuário.

A cada Ação de **PESQUISA**, você pode adicionalmente colocar um Santuário em qualquer setor que você controla pagando o valor indicado e respeitando as seguintes regras:

- Santuários devem ser colocados próximos a um Planeta da mesma cor que o Recurso usado para colocar o Santuário (ou um planeta cinza).
- Cada planeta pode ter apenas um Santuário.

Santuários não podem ser colocados usando a Ação de **CONSTRUIR**.

Quando você colocar o último Santuário de uma fileira de seu tabuleiro de Santuário, receba o Bônus indicado:



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



Descoberta: Se a Descoberta que você ganhar com este bônus permitir colocar alguma coisa em um Setor (como o Cruzador dos Antigos ou a Estação Orbital dos Antigos), você a coloca no seu Setor Inicial. Se você não controla seu Setor Inicial, você terá de optar pelos 2 PVs da Descoberta.



Disco de Influência extra: Você recebe um Disco de Influência adicional e o coloca imediatamente na sua Trilha de Influência (você começa com 4 Discos de Influência Extras em seu Organizador de Espécie, em vez de 3).

PERGUNTAS FREQUENTES

P: O que acontece se os Iluminados de Lyra perderem o Controle de seus Santuários?

R: Como outras Estruturas, Santuários não podem ser destruídos e permanecem no Setor onde foram colocados até o final da partida. Os bônus indicados no Tabuleiro de Santuário não dependem de seu Controle – uma vez recebidos, eles não podem ser perdidos e outras Espécies nunca poderão usufruir deles.

OBSERVAÇÃO: Monte o tabuleiro de Controle usando as instruções da p. 5 do Manual de regras do Jogo Base.

COMPONENTES: 18 Naves de Civilização (8 Interceptadores, 4 Cruzadores, 2 Couraçados, 4 Bases Estelares), 9 Miniaturas de Santuário, 33 Cubos de População, 17 Discos de Influência, 3 Embaixadores, 1 Setor Inicial, 1 Tabuleiro de Espécie, 1 Tabuleiro de Santuário, 1 Organizador de Espécie (com tampa), 1 Tabuleiro de Controle (uma parte superior e uma parte inferior), 3 Naves Colonizadoras, 1 Resumo, 3 Marcadores de Recursos (1 de cada cor: laranja, rosa, marrom), 1 Marcador de Ordem de Turno.



CRÉDITOS:

Autoria do jogo: Touko Tahkokallio **Projeto Gráfico:** Jere Widenius
Editores: Sampo Sikiö, Van Willis **Editora:** © 2023 Lautapelit.fi Oy, lautapelit.fi
 O folheto de regras 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.

Versão Brasileira MeepleBR
Edição: Renato J. Lopes **Tradução:** Thiago Leite **Diagramação:** Isabela Ferreira
Revisão: Bianca Melyna, Gustavo Fadda, Matheus de Jesus e Gustavo Lopes

© Glyp Games LTDA - CNPJ:53.273.552/0001-30 - Rua Manoel Pires de Moraes, 18 / CEP 06900-505 Embu-Guaçu/SP- Brasil / <https://meeplebr.com>

Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a reimpressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão da MeepleBR.

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas. Favor entrar em contato com nosso SAC pelo e-mail: atendimento@meeplebr.com / Instagram: @MeepleBR

Se tiver alguma pergunta, sinta-se à vontade para entrar em contato com a gente. Este jogo é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência.