

ECLIPSE

O SEGUNDO DESPERTAR DA GALÁXIA

PROSCRITOS

Enquanto os membros do Conselho Galáctico continuam se envolvendo em tramas e conflitos, as facções proscritas, ignoradas pelos Sete, percebem uma grande oportunidade. Motivadas pelo caos do conflito e pelas humilhações do passado, essas facções entram na batalha para exigir o respeito que há muito lhes foi negado.

Esta expansão oferece duas novas Espécies Aliens para serem usadas em suas partidas – Os Exilados e o Sindicato Rho Indi. 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

OS EXILADOS



ATIVIDADES POR AÇÃO

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

Quando as Guerras do Cataclisma arrasaram a Galáxia, uma das civilizações foi expulsa do centro. Os Exilados foram forçados a viver na orla exterior e tiveram que se adaptar no vácuo severo. Eles encontraram seu novo habitat em Estações Orbitais, capazes de sustentar sua civilização mesmo em sistemas com recursos escassos. A tecnologia das Estações Orbitais acabou sendo adotada – alguns afirmam que roubada – pelos Sete, e apesar de os Exilados serem mestres em projetar Estações Orbitais, isso causa atrito entre o Conselho e os Exilados. Esses últimos exigem ser membros plenamente reconhecidos no Conselho, até agora sem sucesso.

PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

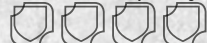
- 4 Materiais
- 2 Ciência
- 3 Dinheiro
- 3 Naves Colonizadoras

Tecnologias: **ESTAÇÃO ORBITAL**, **DISPOSITIVO DE CAMUFLAGEM**

Setor 234



Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 3 1

AJUSTES DA ESPÉCIE

1 Comece com uma Estação Orbital em seu Setor Inicial.

1 1 PV para cada Estação Orbital com seu Cubo de População no final da partida.

Estações Orbitais com seus Cubos de População são consideradas naves:

- Elas têm seu próprio Diagrama Esquemático, porém não podem receber partes de motor de nave.
- Quando destruídas em uma batalha, retorne seu Cubo de População para o Cemitério de Ciência ou Dinheiro, mas não remova a miniatura de Estação Orbital.
- Para cada uma de suas Estações Orbitais destruídas, seu oponente sorteia 1 Marcador de Reputação (mantendo um máximo de 5 – p. 20 do Manual do jogo base).

Você não pode construir Bases Estelares.

A seguir, o Diagrama Esquemático de suas Estações Orbitais:



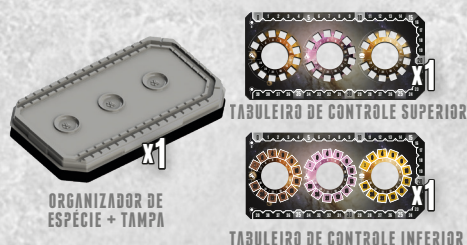
COMPONENTES: 24 Naves de Civilização (8 Interceptadores, 4 Cruzadores, 2 Couraçados, 10 Estações Orbitais), 33 Cubos de População, 16 Discos de Influência, 3 Embaixadores, 1 Setor Inicial, 1 Tabuleiro de Espécie, 1 Organizador de Espécie (com tampa), 1 Tabuleiro de Controle (uma parte superior e uma 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: O que acontece quando os Exilados têm um Cubo de População em uma Estação Orbital comum ou quando outra Espécie tem um Cubo de População em uma Estação Orbital dos Exilados?

R: Qualquer Estação Orbital com um Cubo de População dos Exilados, independentemente do tipo de miniatura, é considerado uma Nave dos Exilados. Estações Orbitais dos Exilados controladas por outras espécies nunca são consideradas Naves e não possuem Diagramas Esquemáticos.



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

SINDICATO RHO INDI



ATIVAÇÕES POR AÇÃO



A Guerra Terrano-Orionesa (30.027–33.364) destruiu o setor Rho Indi, deixando vários sistemas planetários em ruínas. Depois da guerra, indivíduos e facções maliciosas de diversas espécies começaram a ser atraídas em direção ao paraíso sem lei de "A Desolação", como logo ficou conhecida. Hoje em dia, o setor é controlado pelo Sindicato, uma facção impiedosa, cujas nave têm invadido muitos sistemas desprevenidos. Suas frotas aparecem inesperadamente, pilhando rapidamente e causando medo e terror com seus ataques furtivos. O Sindicato é conhecido por se aliar ocasionalmente a quem paga mais, embora sejam considerados aliados inconstantes, na melhor das hipóteses

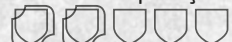
PREPARAÇÃO E PARÂMETROS

3 Materiais
 3 Ciência
 2 Dinheiro
 2 Naves Colonizadoras
 Tecnologias: **BASE ESTELAR**,
ESCUDO DE GAUSS

Setor **236**



Trilha de Reputação:



Taxa de Troca: 3 1
 3 2

AJUSTES DA ESPÉCIE

2 Comece com dois Interceptadores em seu Setor Inicial.

2 Você tem apenas 2 Embaixadores.

-1 Depois de pegar e sortear os Marcadores de Reputação, ganhe Dinheiro igual ao número de Marcadores de Reputação que você pegou, subtraído em 1.

-2 Você não perde PV por estar com a peça de Traidor ao final da partida.

Você não pode construir Couraçados.

Custos de construção Aumentados:

INTERCEPTADOR: 4 (EM VEZ DE 3)

CRUZADOR: 6 (EM VEZ DE 5)

BASE ESTELAR: 4 (EM VEZ DE 3)

Diagramas Esquemáticos dos Interceptadores e Cruzadores têm bônus de iniciativa aumentados.

Todos os Diagramas Esquemáticos das Naves têm um

ESCUDO DE GAUSS adicional:

INTERCEPTADOR - -1

CRUZADOR - -1

BASE ESTELAR - -1

PERGUNTAS FREQUENTES

P: Como funcionam os Valores de Troca do Sindicato Rho Indi?

R: Eles recebem um recurso de qualquer tipo para cada 3 de Materiais ou 3 de Ciência que pagarem. Eles recebem 2 de Materiais ou 2 de Ciência para cada 3 de Dinheiro que pagar.

COMPONENTES: 16 Naves de Civilização (8 Interceptadores, 4 Cruzadores, 4 Bases Estelares), 33 Cubos de População, 16 Discos de Influência, 2 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), 2 Naves Colonizadoras, 1 Resumo, 3 Marcadores de Recursos (1 de cada cor: laranja, rosa, marrom), 1 Marcador de Ordem de Turno.



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

CRÉDITOS:

Autoria do jogo: Touko Tahkokallio **Projeto Gráfico:** Jere Widenius
Editores: Sampo Sikiö, Van Willis **Editores:** © 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.