



# ASTERIN

MANUAL DE REGRAS



# ASTERIN

Ano 3.264 d.C.

600 anos depois da humanidade abandonar o seu planeta natal e partir para a conquista do espaço, ela se vê dividida por 2 facções que querem dominar o universo: os **Green Stars** e a **Red Guild**.

Escolha um dos lados e lute para se desenvolver enquanto explora e entra em conflito, com o objetivo de se tornar o novo regente da galáxia.

Asteria é um jogo de cartas para 2 jogadores, que adapta os jogos 4x (  *Extrair*,  *Expandir*,  *Explorar* e  *Exterminar*) para uma partida mais simples e objetiva, utilizando apenas 54 cartas.

## COMPONENTES



**1** Manual de regras



**2** Guias rápidos



**38**  
Cartas de Ação



**14**  
Cartas de Planeta



**2**  
Cartas de Recursos



**2**  
Cartas de Objetivos



**6** Marcadores  
de Expansão

**3** verdes (Green Stars)  
**3** vermelhos (Red Guild)

**4**  
Marcadores  
de Objeto



**2**  
Marcadores  
de Energia



**2**  
Marcadores  
de Minério



# PREPARAÇÃO

Ambos os jogadores se sentam em lados opostos da mesa e realizam os seguintes passos de preparação:

- A** Separe as *Cartas de Planetas* e de *Ação* em 2 montes separados, embaralhando cada um individualmente, formando dois baralhos de compra, com o verso para cima, ao alcance dos jogadores. Deixe espaço ao lado de cada baralho para um monte de descarte.

**B** Cada jogador recebe:

3 marcadores de Expansão  
Green Stars ou Red Guild

1 marcador de Minério

1 marcador de Energia

2 marcadores de Objetivo

1 carta de Objetivo

3 cartas de Ação

1 carta de Planeta

1 carta de Recursos

O diagrama ilustra a distribuição de recursos para cada jogador. No topo, são mostrados quatro tipos de marcadores: três marcadores de expansão (dois verdes e um vermelho), um marcador de minério (azul), um marcador de energia (amarelo) e dois marcadores de objetivo (brancos). Abaixo, são exibidas quatro cartas: uma carta de objetivo com o número 3 no topo, três cartas de ação empilhadas com o verso para cima, uma carta de planeta com um planeta no centro e uma carta de recursos com uma grade numérica de 1 a 12.

As *Cartas de Ação* e de *Planeta* formam a mão do jogador e não devem ser reveladas ao oponente.

A *Carta de Recursos* fica à frente do jogador, na sua Área de Jogo, com os marcadores de *Energia* e *Minério* no espaço 2, indicando que cada jogador possui 2 minérios e 2 energias no início da partida.

Os marcadores de *Expansão* e de *Objetivo* são deixados ao lado da *Carta de Recursos*.

É **importante** que os jogadores deixem um espaço à sua frente para baixar cartas e posicionar futuras cartas conquistadas, denominado **área de jogo** do jogador.

**C** Abra 2 planetas do Baralho de Planetas na mesa, de forma que eles fiquem entre os jogadores. **Escolha de forma aleatória o lado que ficará voltado para cada jogador.**

**D** Sorteie o primeiro jogador. Na primeira rodada do jogo, esse jogador pode baixar apenas uma Carta de Ação.



## OBJETIVO

O seu objetivo é **somar 3 ou mais pontos** por meio de Conquistas acompanhadas na **Carta de Objetivo**. **O jogador que fizer o terceiro ponto vence imediatamente.**

## CONCEITOS BÁSICOS

# CARTAS DE PLANETAS

As *Cartas de Planetas* podem estar na mão dos jogadores ou na mesa. Na mesa elas são consideradas planetas habitáveis e estão disponíveis para serem exploradas pelos jogadores, que utilizam *Cartas de Ação* de sua mão para realizar **uma das 4 ações** (🏠 🏗️ 🛡️ 🚀) disponíveis.

As *Cartas de Planeta* entram na mesa principalmente através de efeitos de cartas de ação com o ícone 🌀 e existe um limite máximo de 3 planetas na mesa a qualquer momento.

Sempre que um planeta entra na mesa, o jogador que desencadeou a colocação do planeta escolhe o lado que o planeta deve ser posicionado ou, em outras palavras, quais recursos estão do seu lado da mesa.

Já as *Cartas de Planeta* na mão dos jogadores são chamadas de planetas inabitáveis e são utilizadas durante a Etapa 2 para garantir recursos adicionais ou força extra durante combates. Cartas de Planeta da mão dos jogadores nunca são baixadas como planetas habitáveis no centro da mesa.

Cada *Carta de Planeta* possui diversas informações importantes:



- 1** Força de Combate (quando utilizado como carta de combate).
- 2** Recursos disponíveis para serem coletados pelo marcador de expansão, ou coletados quando jogados da mão (recursos de uma das metades do planeta).
- 3** Espaços de avanço.

# CONCEITOS BÁSICOS

## CARTAS DE AÇÃO

Cada **Carta de Ação** possui 4 efeitos, um em cada borda, com seus respectivos ícones: *Extrair*, *Expandir*, *Explorar* e *Exterminar*. Estes efeitos serão explicados em detalhes na seção Como Jogar deste manual.

Os jogadores baixam **Cartas de Ação** em planetas habitáveis no centro da mesa, durante a Etapa 2, escolhendo imediatamente qual das 4 ações da carta ele irá realizar, voltando o lado da carta com a ação correspondente para o planeta, ignorando completamente as outras três ações da carta.

Para baixar uma **Carta de Ação** e realizar uma das ações *Expandir*, *Explorar* ou *Exterminar*, o jogador deve primeiro **pagar o custo** dela, indicado no centro da carta. Se o jogador não puder pagar este custo, ele não pode executar esta ação da carta.

A ação de *Extrair*, ao contrário, **não tem custo** e pode ser escolhida independentemente dos recursos que o jogador possui.



- 1 Tipo da ação:  
 *Extrair*, *Expandir*,  
 *Explorar* e *Exterminar*.
- 2 *Força*: valor de força usada em um combate ao atacar ou defender, de acordo com o posicionamento da carta.
- 3 *Custo*: deve ser pago ao realizar as ações *Expandir*, *Explorar* ou *Exterminar*.

**IMPORTANTE:** Todos os efeitos das Cartas de Ação se referem às jogadas naquele planeta, exceto se dito o contrário.

# CONCEITOS BÁSICOS

## CARTA DE OBJETIVO

A *Carta de Objetivo* apresenta 4 diferentes conquistas, com seus respectivos requisitos e pontos. As Conquistas podem ser cumpridas a qualquer momento e o jogador que a realizar, coloca um dos seus marcadores de objetivo no espaço correspondente da *Carta de Objetivo*.

Cada jogador pode alcançar **apenas uma vez cada Conquista**, independente do outro jogador a ter alcançado. Ao somar 3 ou mais pontos cumprindo os objetivos de Conquista, o jogador vence imediatamente e o jogo se encerra. Isso significa que quando um jogador alcançar quaisquer 2 objetivos ou ao conseguir a Vitória Militar, o jogo termina imediatamente.

Para fins de determinar o vencedor, em caso de mais de um jogador conseguir alcançar uma conquista na mesma rodada que levará ao final da partida, o jogador da vez tem prioridade para completar a Conquista.

3  
PTS

### VITÓRIA MILITAR

Domine 3 planetas.

2  
PTS

### VITÓRIA DE EXPLORAÇÃO

Tenha pelo menos 2 planetas na mão e 3 planetas abertos na mesa.

2  
PTS

### VITÓRIA TECNOLÓGICA

Tenha 3 cartas de  *Expandir* em sua área de jogo e 1 ativa em cada planeta aberto.

1  
PT

### VITÓRIA ECONÔMICA

A qualquer momento do seu turno, tenha 5 cartas na mão e descarte 8 de cada recurso.



# COMO JOGAR



Uma partida de *Asteria* é realizada em turnos alternados entre os jogadores, começando com o jogador inicial. Em seu turno cada jogador realiza 3 etapas (*Recolhendo Recursos*, *Usando Cartas de Ação*, e *Conflito e Manutenção*) sempre na mesma ordem. Em seguida, passa a vez para o próximo jogador que faz o mesmo, até que um dos jogadores consiga alcançar 3 pontos realizando conquistas.

Se, no final do turno de um jogador, não houver nenhum planeta aberto no centro da mesa, revele um planeta do topo do Baralho de Planetas, escolhendo aleatoriamente o lado dele.

## ETAPA 1 - RECOLHENDO RECURSOS

O jogador começa recebendo recursos correspondentes a todas as suas cartas de  *Extrair* baixadas nos planetas e as cartas de  *Expandir* que estão em sua área de jogo.



Recebendo recursos das cartas  *Extrair*



Executando efeito contínuo  das cartas  *Expandir*

Sempre que **ganhar recursos**, mova seus marcadores de recursos de acordo com os valores ganhos na sua Carta de Recursos.



Existe um **limite de 12 unidades** de cada recurso e qualquer quantidade ganha acima disso é desperdiçada.

 Adicionando os recursos ganho na Carta de Recursos

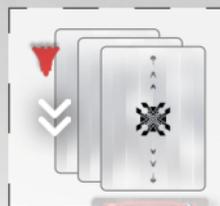
## ETAPA 2 - USANDO CARTAS DE AÇÃO

Nessa etapa, o jogador pode **baixar até uma carta de ação de sua mão em cada planeta habitável** (aberto na mesa), além de poder realizar Ações Livres com cartas de Planetas que possua na mão.

Você pode, até mesmo, baixar cartas de ação em planetas revelados durante este mesmo turno.

Ao colocar uma carta em um planeta sem um marcador de expansão no seu lado da carta de Planeta, adicione um marcador no primeiro espaço da carta, no lado correspondente ao jogador e ganhe os recursos mostrados nesse primeiro espaço do planeta (se houver).

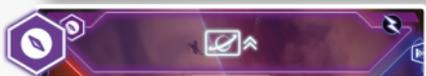
Se o planeta já possui um de seus marcadores de expansão, mova seu marcador em direção ao lado oposto da carta de planeta, em um espaço, ganhando imediatamente quaisquer recursos mostrados neste espaço.



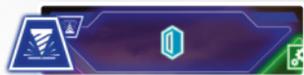
Ao baixar uma carta, **escolha um dos 4 lados** (  *Extrair*,  *Explorar* ou  *Exterminar*) e coloque-a próxima ao planeta que escolheu. Se o lado escolhido não for  *Extrair*, pague o valor indicado na carta gastando os recursos correspondentes.



 *Expandir*,  *Explorar* e  *Exterminar* pagando custo.



 *Extrair* sem custo.



Note que você pode usar recursos que acaba de ganhar através da colocação ou da movimentação do seu marcador de expansão para pagar os custos da carta escolhida.

A carta deve ser posicionada cobrindo a carta de ação baixada anteriormente, porém, os ícones da ação realizada anteriormente devem ficar visíveis. A última carta baixada, é sempre considerada como “carta livre”, pois não possui nenhuma outra carta sobre ela.



Caso existam outras cartas baixadas anteriormente, elas também devem manter os ícones visíveis, formando uma fila de cartas baixadas. Essas cartas somente sairão do planeta após uma resolução de conflito.

Quando um jogador não puder ou não quiser mais baixar cartas de Ação, ele segue para a Etapa 3 (Conflito e Manutenção, p. 15).



*Dependendo da ação escolhida, diversos efeitos podem ocorrer, conforme especificado na iconografia e o glossário das cartas (veja p. 18). Porém, cada ação funciona de uma forma distinta, conforme mostrado a seguir.*

### Exemplo de turno:



O jogador ganha recursos de suas cartas em  *Extrair* e  *Expandir*.



+1 

Ele abaixa uma carta e avança o marcador no planeta e recebe o recurso.



Ele paga os custos da carta para baixá-la como  *Explorar*.



Realiza o efeito de comprar uma Carta de Planeta.



## EXTRAIR

Ganhe imediatamente todos os recursos mostrados em todas as suas cartas de  *Extrair* baixadas nesse planeta, incluindo a que acabou de ser baixada.



Além disso, as cartas  *Extrair* também trarão receita em todas as futuras etapas de receita, enquanto elas estiverem na mesa.



## EXPANDIR

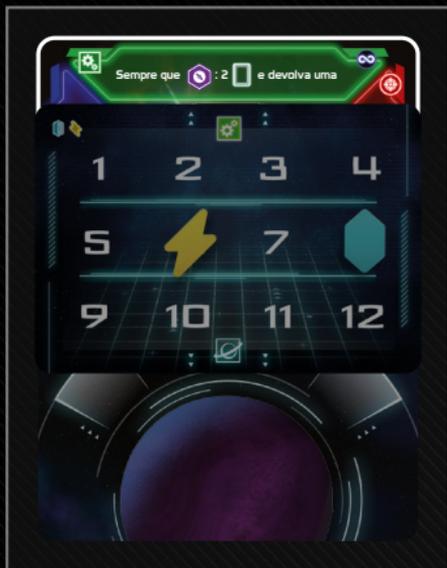
Ao baixar a ação  *Expandir*, você ganha um efeito *constante*, *condicionado* ou um modificador de *força*  para o combate. Quando um planeta é conquistado (veja Etapa 3), as cartas de expansão que os jogadores baixaram naquele planeta são separadas e colocadas em sua área de jogo.

O efeito das cartas de  *Expandir* acontecem enquanto elas estiverem baixadas, ou ao descartá-las. Porém, cada jogador pode ter no máximo 3 cartas  *Expandir* ativas em sua área. Caso receba mais, pode escolher quais ficar e descartar o restante.

Carta  Expandir em mesa de jogo.



Carta  Expandir em área de recursos após conquista de planeta.



## EXTERMINAR

Ao escolher  *Exterminar*, você recebe um efeito.

Efeitos de *imediato*  são realizados apenas uma vez quando a carta é baixada.

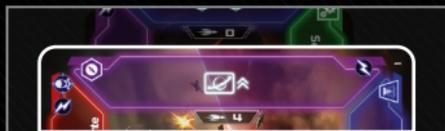
Os outros efeitos acontecem no Conflito, modificando o valor de *força*  ou dando recompensas ao vencer ou perder.





## EXPLORAR

Explorar possui apenas um efeito *imediatos* , realizado quando a carta é jogada.



### AÇÃO LIVRE

A qualquer momento da Etapa 2, você pode descartar uma carta de Planeta da sua mão para ganhar os recursos indicados de um dos lados dele. Após usar a *Carta de Planeta* desta forma, a carta vai para o monte de descarte.



*Ou use durante um conflito para somar o valor de força  desta carta.*

### ETAPA 3 - CONFLITO E MANUTENÇÃO

Se durante um turno o *Marcador de Expansão* de um jogador se encontrou o do outro jogador no mesmo planeta, um conflito acontece (mostrado a seguir). Se mais de um conflito acontecer, o jogador do turno escolhe a ordem em que os conflitos se resolverão.

Após a finalização de todos os conflitos, caso existam, o jogador compra cartas de ação do baralho até ter 3 cartas de Ação em sua mão (cartas de Planetas não contam para este limite). Caso o jogador já tenha 3 ou mais cartas, ele não compra cartas. Se o baralho de cartas de Ação acabar, embaralhe o descarte para formar um novo baralho de Ação.

Como última etapa do turno do jogador, se não existir nenhuma carta de planeta revelada no centro da mesa, uma nova carta de planeta proveniente do baralho de planetas é revelada e seu lado escolhido aleatoriamente, de modo que exista pelo menos um planeta revelado no início do turno de cada jogador.

Agora é a vez do oponente realizar seu turno, começando com a Etapa 1.

## CONFLITO

Para determinar o vencedor de um conflito, primeiro, cada jogador soma todas as forças (valor das naves ) de cada uma das cartas que ele baixou no planeta, considerando apenas o valor do lado ativado. Alguns efeitos de cartas podem também modificar a força, considere também esses valores.



la carta  
il espaço  
planeta

Sempre que  2 e devolva uma

Sempre 2

2

3

3

5

2

0

3

Total

+2  0  +3  = 5 

*Exemplo: O jogador soma o valor dos ícones  baixadas do seu lado, somando um total de 5.*

Então, cada jogador, a partir do jogador que iniciou o conflito (moveu o marcador de expansão nessa rodada), pode baixar até uma carta de planeta da mão para somar a força total, usando apenas o valor de ataque desta carta. Estas cartas são baixadas inicialmente com o verso para cima e reveladas simultaneamente por ambos os jogadores.

Após o término do conflito, cartas de Planeta usadas desta forma seguem para o descarte.

## Exemplo de Conflito



Jogador 1 - **Green Stars**



Jogador 2 - **Red Guild**



**Jogador 2 - Red Guild** ganha o combate e conquista o planeta.

Quem alcançar o maior valor, vence.

Em caso de empate, o jogador que iniciou o conflito vence.

O vencedor domina o planeta, trazendo-o para sua área de jogo. Ambos os jogadores pegam as cartas Expandir do seu lado do planeta (limite de 3 cartas Expandir na área de jogo). Todas as outras cartas de ambos os lados são descartadas.

Se essa for a terceira carta de planeta do jogador, ele vence imediatamente graças ao objetivo de Vitória Militar.

## FIM DE JOGO

O jogo acaba imediatamente, assim que um jogador conquistar 3 pontos de vitória entre as *Conquistas da Carta de Objetivo*.

## ICONOGRAFIA E FUNCIONAMENTO DE CARTAS

Sempre que baixar uma *Carta de Ação*, após escolher seu lado e, eventualmente, pagar seus custos. Você realiza os efeitos mostrados.

Os efeitos são obrigatórios e devem ser realizados na sua totalidade ou o mais próximo disso. Em caso de diversos efeitos, o jogador escolhe a ordem de realização deles.

Caso o jogador seja instruído a **DESCARTAR** uma carta, isso se refere a colocar uma carta de sua mão diretamente no monte de descarte respectivo, ignorando qualquer efeito mostrado naquela carta.

Caso o jogador seja instruído a **DESTRUIR** uma carta, isto se refere a mover uma carta que já está em jogo (e não diretamente da mão do jogador) para o respectivo descarte.

### ÍCONES DE AÇÃO



Efeito imediato, que acontece logo após a carta ser baixada no planeta.



Efeito contínuo, acionado todas as vezes que seu requisito for cumprido.



Efeito acontece durante a etapa de *Conflito*.



O efeito afeta o jogador adversário.



Força



Energia



Minério



Trocar



Compre 1  
Carta de Ação.



Pegue uma carta de planeta fechada e coloque-a em sua mão. Use essa carta durante um combate para somar seu valor de força (descartando-a após o uso) ou descarte a qualquer momento do seu turno para receber os recursos indicados em uma das metades da carta.



Revele uma nova carta de planeta na mesa, com o jogador que realizou o efeito escolhendo o lado, respeitando o limite de 3 planetas abertos.



Gire uma carta livre em qualquer planeta, mudando a função ativa, para qualquer ação, resolvendo o seu efeito, exceto se dito o contrário.



Gire uma carta livre em um planeta qualquer, mudando a função ativa, para a indicada no ícone, resolvendo o seu efeito, exceto se dito o contrário.



**Autor: Augusto Rocha**

**Ilustrações por: Thiago Mendes e Guilherme Pulga (Harpy Studio)**

**Design gráfico e diagramação: Gerson Lopes**

**Editor: Renato J. Lopes**

**Revisão: Romir G. E. Paulino**

**Supervisão: Diego Bianchini**

**Glyp Games LTDA. CNPJ:53.273.552/0001-30.**

**Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03. Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.**

**atendimento@meeplebr.com | meeplebr.com**

