

ARCS

O FLAGELO DO VÉRTICE EXPANSÃO DE JOGO



SUMÁRIO

Introdução.....	2	Crises.....	18
Conteúdo.....	2	O Flagelo.....	19
Preparação do Ato I.....	4	Decretos.....	20
Preparação dos Atos II e III.....	7	Tesouro Imperial.....	21
A Campanha.....	8	Naves Capitâneas.....	22
O Império.....	10	Novas Regras e Termos.....	27
Eventos.....	12	Intervalo.....	28
Conselho Imperial.....	14	Guardando.....	30
As Nações Livres.....	15	Créditos.....	31
Cúpulas.....	16	Índice.....	32

INTRODUÇÃO

A Galáxia está em crise. O **Império** está caindo aos pedaços. O Flagelo está se espalhando pelo Vértice, destruindo tudo o que toca. O que é ele? O que ele quer?

Alguns acreditam ser o fim. Outros, apenas o início. Nesta época de caos, novos movimentos desabrocham como flores do deserto, prometendo segurança, liberdade, comunhão ou simplesmente a honra de uma morte em batalha. O que você irá prometer? Qual será seu **Destino**?

Recomendamos fortemente que você tenha jogado pelo menos uma partida de Arcs antes da campanha. Todos os jogadores devem estar familiarizados com as regras do jogo base. Caso isso não ocorra, espere uma primeira partida longa e tediosa.

CONTEÚDO

CARTAS DE DESTINO E PEÇAS



DESTINO (24)

(8 de cada tipo: A, B e C)

Estas cartas tamanho Tarot mostram seu Destino, o qual pode se alterar ao longo do tempo.



CONJUNTOS DE DESTINO

Cada Destino possui um conjunto de diversas cartas e peças que você usará durante o jogo, organizados conforme descrito abaixo.



DIVISÓRIA DE CONJUNTOS DE DESTINO

Cada Conjunto de Destino é armazenado atrás de uma divisória com o número correspondente, conforme descrito abaixo.

PARE!

Destaque as **24 Divisórias de Conjuntos de Destino** e coloque-as nos compartimentos inferiores da caixa.

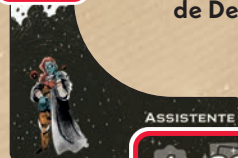
Coloque as cartas pequenas dos **24 Conjuntos de Destino** atrás das divisórias de mesmo número. Mantenha as peças em pacotes junto às cartas ou em compartimentos separados. Mantenha as cartas grandes de Destino no pequeno compartimento elevado.

As **cartas** são marcadas como **"D"** junto de seu número de Conjunto de Destino no canto inferior esquerdo.

As **Peças** estão em um cartonado destacável, na área marcada com a forma da divisória e com o número do Conjunto de Destino.

1

Número do Conjunto de Destino



Divisória

1 26

Quantidade de Peças e Cartas



Carta do Conjunto de Destino 1



Peça do Conjunto de Destino 1

PEÇAS DO JOGADOR

A caixa contém peças para 4 jogadores. Cada jogador possui as seguintes peças:



MARCADOR DE OBJETIVO

Ele mostra o quão perto você se encontra de completar o objetivo de seu Destino.



PEÇA DE NAVE CAPITÂNIA

Alguns Destinos dão a você uma Nave Capitânia, adicionando esta peça ao mapa.



TABULEIRO DE NAVE CAPITÂNIA

Alguns Destinos dão a você uma Nave Capitânia, dando a você este tabuleiro.

OUTRAS CARTAS E TABELAS



GUILDA (10)

A campanha utiliza um novo Baralho da Corte. Estas cartas estão marcadas com "CC" no canto inferior esquerdo.



VOX (5)

A campanha utiliza um novo Baralho da Corte. Estas cartas estão marcadas com "CC" no canto inferior esquerdo.



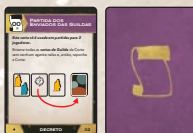
EVENTO (3)

Duas ou três destas novas cartas de ação são adicionadas ao baralho de ação durante a preparação.



CONSELHO IMPERIAL

Esta nova carta na Corte permite aos jogadores levarem vantagem na política Imperial. Ela é marcada com ♦01.



DECRETO (4)

São colocados no livreto de regras e podem ser resolvidos durante eventos. Eles são marcados com ♦02-05.



TÍTULO DE REGENTE / FORA DA LEI (4)

Cada jogador começa como um Regente Imperial e pode se tornar um Fora da Lei. Estas cartas são marcadas com ♦06-09.



MELHORIAS DE NAVES CAPITÂNICAS (4)

Estas cartas de ajuda mostram regras para as Melhorias de Naves Capitânicas. Elas são marcadas com ♦10-13.



FOLHAS DE AJUDA (2)

Elas mostram um resumo das regras do jogo, final da partida e preparação de novas partidas.



BLOCO DE CONTROLE

Estas tabelas registram os detalhes dos jogadores entre as partidas.

OUTRAS PEÇAS



MARCADORES DO FLAGELO (24)

O Flagelo é uma entidade misteriosa que está se espalhando pelo Vértice.



CIDADES E ESPAÇOPORTOS LIVRES

(28 cidades e 14 espaçoportos)

Os jogadores podem utilizar as construções Livres que eles controlam.



NAVES IMPERIAIS (15)

Estas naves controlam sistemas para o Império e os Regentes podem agir com elas.



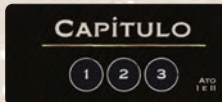
DADO DE EVENTO E DADO NUMERADO

Eles são rolados na preparação e durante alguns eventos do jogo.



LIVRETO DE REGRAS

Este livreto guarda diversas cartas que são adicionadas a ele durante o jogo.



PEÇA DE CONTROLE DO CAPÍTULO

Esta peça dupla-face cobre a Trilha de Capítulos do mapa.



MARCADORES DE LOTAÇÃO (4)

Eles armazenam as peças em partes muito cheias do mapa entre as seções do jogo.



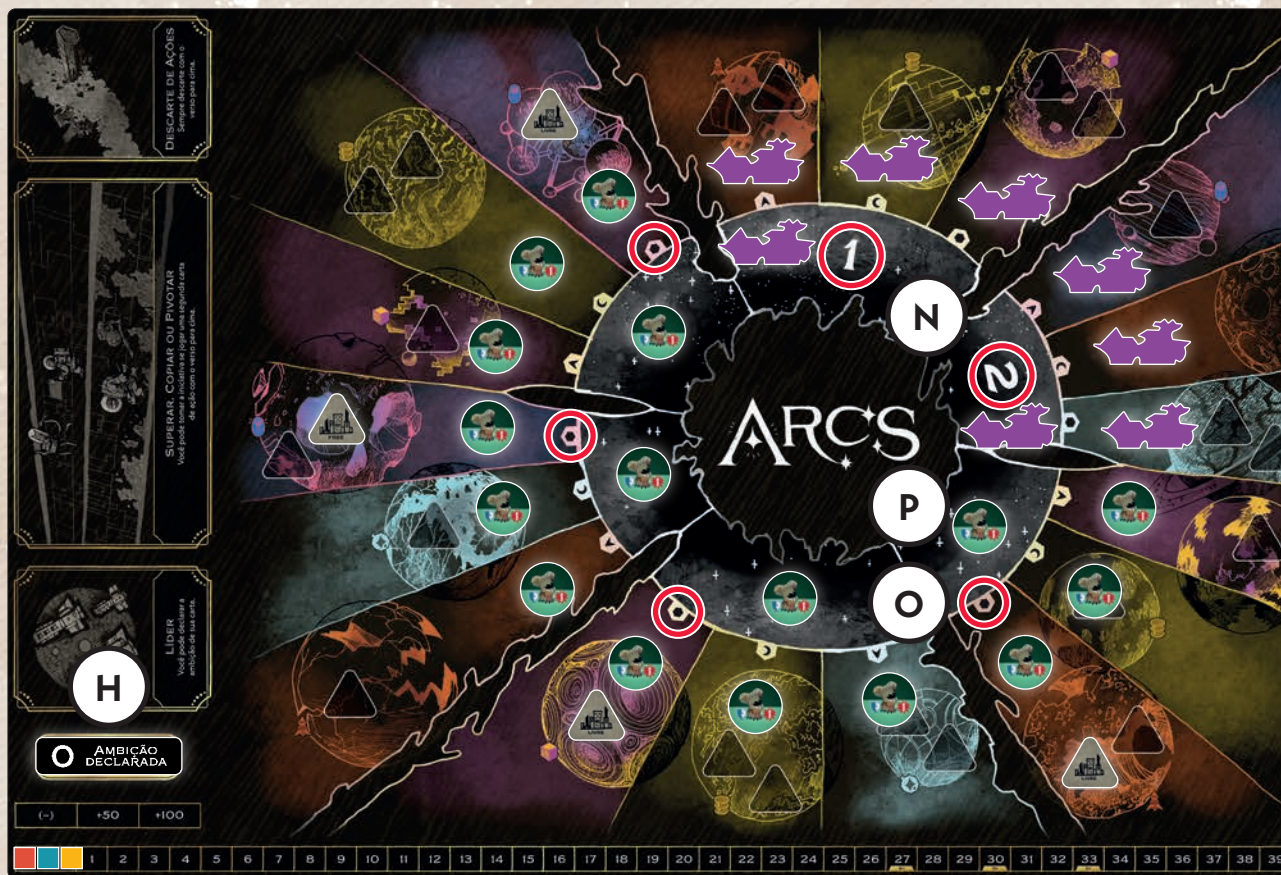
TÍTULO DE PRIMEIRO REGENTE

Mostra qual Regente é o Primeiro Regente e guarda o Tesouro Imperial.



OUTRAS DIVISÓRIAS (6)

Você pode armazenar cartas e peças atrás dessas divisórias (p. 30).



PREPARAÇÃO DO ATO I

Caso você esteja começando uma campanha, use este capítulo. Caso contrário, use a **Preparação dos Atos II e III** (p. 7).

A preparação da campanha é bastante diferente da preparação de partidas individuais. Aqui estão as alterações mais importantes:

- Não use **cartas de preparação**. Nenhum aglomerado estará fora de jogo e os jogadores posicionam suas peças iniciais de forma diferente.
- Use as **cartas de Guilda e Vox** específicas para a Corte de Campanha (marcadas com "CC"). Não utilize as cartas da Corte Básica (marcadas com "CB").
- Use o mesmo baralho de **cartas de conhecimento** do jogo básico (cartas marcadas com "C"), mas você deve embaralhá-las no baralho da Corte após distribuir a Corte.

1. PREPARAÇÃO DA MESA

- A. Coloque o mapa na mesa e junte os **18 dados de batalha**, **25 fichas de recursos**, **24 marcadores de Flagelo**, **28 Cidades Livres** e **14 Espaçoportos Livres**.
- B. Entregue o **marcador de iniciativa** para um jogador qualquer.

- C. Embaralhe as **20 cartas de ação** marcadas com "2" a "6", com o verso para cima, para formar o **baralho de ação**.
- D. **Apenas para 4 jogadores:** embaralhe as **8 cartas de ação marcadas com "1" e "7"** no baralho de ação (caso contrário, devolva-as para a caixa).
- E. Embaralhe **2 cartas de Evento** (2 a 3 jogadores) ou **3 cartas de Evento** (4 jogadores) no baralho de ação.
- F. Coloque os **3 marcadores de ambição** com o lado azul, com menor numeração, voltados para cima na seção de Marcadores Disponíveis do mapa.
- G. Coloque a **peça de controle do capítulo** cobrindo a trilha de capítulos do mapa, com o lado "Ato I e II" voltado para cima. Coloque o **marcador do capítulo** no espaço "1".
- H. Coloque o **marcador zero** na seção de Ambição Declarada do mapa.
- I. Embaralhe **todas as cartas de campanha de Vox e de Guilda** (marcadas com "CC") para criar o Baralho da Corte. Revele **3 cartas** (2 jogadores) ou **4 cartas** (3 a 4 jogadores) ao lado do baralho para formar a **linha da Corte**.

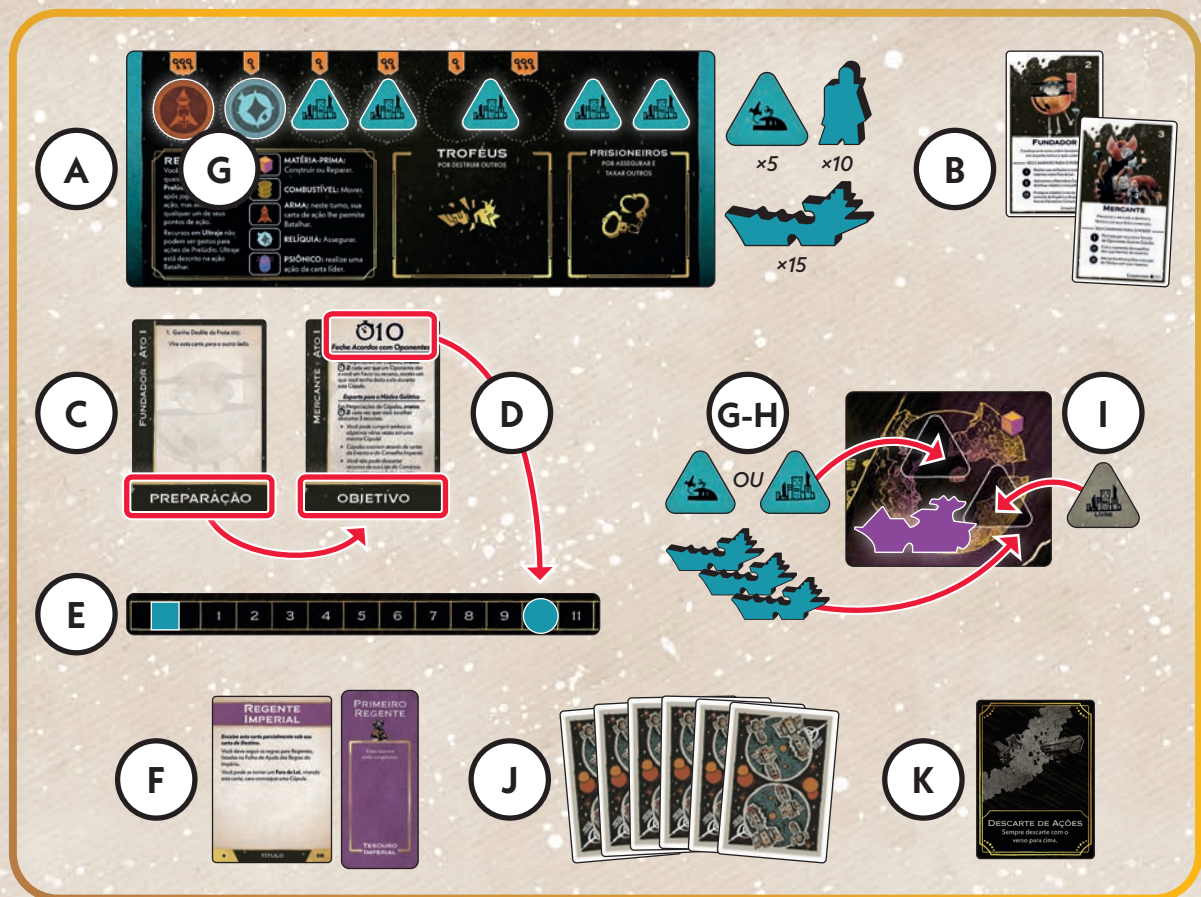


- J. Embaralhe **1 carta de conhecimento aleatória por jogador** no baralho da Corte. Use o mesmo baralho de conhecimento que você utiliza no jogo base. Você pode adicionar quaisquer cartas de conhecimento que quiser, provenientes de pacotes de expansão.
- K. Coloque a **carta do Conselho Imperial** (♦01) com o lado **Em Sessão** voltado para cima, na posição mais à esquerda da Corte.
- L. **Apenas para 2 jogadores:** anexe a **carta de decreto Partida dos Enviados das Guildas** (♦02) no primeiro espaço do livreto de regras.
- M. Embaralhe as 3 **cartas de decreto Governar o Vértice Imperial** (♦03–05) com o verso para cima. Vire todas juntas para cima e anexe todas juntas no próximo espaço disponível do livreto de regras.
- N. Role o **dado numerado**, então prepare **2 aglomerados Imperiais**, um no aglomerado rolado e outro no próximo aglomerado em sentido

horário, posicionando **1 nave Imperial** em cada sistema desses conglomerados (8 no total).

- O. Role o **dado de eventos**. Posicione **1 cidade Livre** em cada planeta do símbolo rolado e **fora dos aglomerados Imperiais**.
- P. Posicione **1 Flagelo danificado** (lado com sombra) em cada sistema **fora dos aglomerados Imperiais**.
- Q. **Apenas para 2 jogadores:** coloque as **6 fichas de recursos** correspondentes aos planetas nos aglomerados Imperiais nas seguintes seções de ambição:
- Matéria-Prima e Combustível entram em Magnata.
 - Armas entram em Senhor da Guerra.
 - Relíquias entram em Guardião.
 - Psiônicos entram em Empata.





2. PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

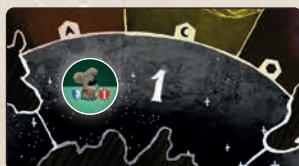
- Cada jogador escolhe uma cor e pega o **tabuleiro do jogador**, **5 cidades**, **5 espaçopontos**, **15 naves** e **10 agentes** correspondentes. As cidades são colocadas nos espaços triangulares ao longo da borda superior do tabuleiro de jogador.
- Cada jogador compra **2 cartas de Destino "A"** ("A" no verso) e escolhe uma secretamente. Após todos escolherem, revele-as e pegue o **Conjunto de Destino** correspondente (p. 2).
- Cada jogador realiza a preparação com base no lado de Preparação de sua **carta de objetivo** (a primeira carta de seu **Conjunto de Destino**) e, em seguida, vira a carta para o lado de Objetivo.
- Cada jogador coloca seu **marcador de objetivo** no espaço da trilha de Poder mostrado junto ao grande relógio de sua carta de objetivo.
- Cada jogador coloca seu **marcador de Poder** no espaço "0" da trilha de Poder presente no mapa.
- Cada jogador recebe uma **carta de Regente / Fora da Lei** (♦06–09) e a encaixa parcialmente sob sua carta de Destino, com o lado Regente para cima. Caso nenhum jogador tenha recebido o **Título de Primeiro Regente** através de sua preparação, o jogador com a iniciativa o recebe.
- Na ordem de turno, cada jogador posiciona **3 naves** e **1 construção** em um espaço de construção vazio em um planeta **com uma nave Imperial** e recebe **1 ficha de recurso** do tipo daquele planeta (o planeta pode ter peças Oponentes).
- Repita o passo anterior, porém na ordem de turno **inversa** (começando com o último jogador na ordem de turno e seguindo no sentido anti-horário).
- Coloque **cidades Livres** em todos os espaços de construção vazios em planetas com naves Imperiais (com 4 jogadores, pode ser que você não coloque nenhuma).
- Cada jogador compra **6 cartas de ação** para sua mão. **Apenas em 2 jogadores:** o jogador sem o marcador de iniciativa pode descartar todas as cartas de ação de sua mão, **exceto Eventos**, para comprar a mesma quantidade de cartas novas do baralho de ação.
- Todas as **cartas de ação** não distribuídas aos jogadores são descartadas em uma pilha de descarte, com o verso para cima, no mapa.



B



C



D



E



apenas 2 jogadores

F



G



H



PREPARAÇÃO DOS ATOS II E III

Prepare os Atos II e III da mesma forma que o Ato anterior, incluindo Poder, com as seguintes alterações:

- A. No Ato II, vire o **marcador de ambição** com o menor Poder para o lado de maior Poder. No Ato III, vire os dois de menor Poder para o lado de maior Poder. Os demais iniciam com o lado de menor Poder para cima.
- B. Embaralhe o baralho da Corte e revele **3 cartas** (2 jogadores) ou **4 cartas** (3-4 jogadores) dele na Corte. Vire a **carta do Conselho Imperial** para o lado **Em Sessão**.
- C. Posicione **1 Flagelo danificado** em cada portal que não tenha Flagelos nem naves.
- D. Role o **dado de evento**. Em cada aglomerado, posicione **1 Flagelo danificado** no planeta com o símbolo de identificação rolado, caso ele não tenha 1 Flagelo. Caso ele **tenha** um Flagelo, coloque, em vez disso, 1 Flagelo danificado em **cada planeta** neste aglomerado que já não tenha um Flagelo.
- E. **Apenas para 2 jogadores:** role o **dado numerado** duas vezes. Posicione as **6 fichas de recursos** correspondentes aos planetas dos 2 aglomerados rolados nos espaços de ambição, como no Passo Q da Preparação do Ato I (caso o suprimento de recursos tenha acabado, coloque o máximo possível).
- F. Cada jogador realiza a preparação com base no lado de Preparação de sua **carta de objetivo** e, em seguida, vira a carta para o lado de Objetivo. Cada jogador também pode reorganizar suas **fichas de recurso**. Caso vários jogadores tenham que fazer escolhas na preparação, resolva-as na ordem de turno (para acelerar a preparação, sinta-se à vontade para fazê-lo simultaneamente).
- G. Cada jogador coloca seu **marcador de objetivo** no espaço da trilha de Poder mostrado no topo de sua carta de objetivo. No Ato III, apenas jogadores com Destino "C" realizam este passo.
- H. Coloque a **peça de controle do capítulo**, com o lado correspondente ao Ato atual, cobrindo a trilha de capítulos do mapa. Coloque o **marcador do capítulo** no espaço "1". Compre e descarte **cartas de ação** exatamente como nos passos J a K da Preparação do Jogador do Ato I.



A CAMPANHA

A campanha de Arcs dura 3 partidas, chamadas de **Atos**. Os Atos terminam de forma diferente das partidas individuais.

- **Não termine um Ato após 5 capítulos.** Em vez disso, os Atos I e II terminam após **3 capítulos** e o Ato III termina após **4 capítulos**.
- **Não termine um Ato antecipadamente se um jogador acumulou Poder suficiente.** Ignore esse gatilho na trilha de Poder.

Durante a preparação do Ato I, você escolhe um **Destino "A"**. Você pode jogar com esse Destino por todos os 3 Atos, ou mudar para um novo.

- Se você trocar o Destino após o Ato I, você escolherá um **Destino "B"**.
- Se você trocar o Destino após o Ato II, você escolherá um **Destino "C"**.

Ao final do Ato III, o ganhador é o jogador com mais Poder **acumulado ao longo dos três Atos**. Desempate o Poder em favor de Destinos "A", seguidos de Destinos "B" e depois de Destinos "C". Se necessário, desempate de acordo com a ordem de turno.

Você também pode ganhar ao completar um objetivo final (p. 9).

OBJETIVO

Nos Atos I e II, seu Destino fornece um **objetivo**.

Durante a preparação, coloque seu **marcador de objetivo** no **espaço inicial** da trilha de Poder mostrado no topo de sua carta de objetivo. Algumas vezes o espaço inicial se altera com base na quantidade de jogadores, representado pelo símbolo .

Sua carta de objetivo oferece formas de **avancar** seu marcador de objetivo, movendo-o para baixo na trilha de Poder, em direção ao 0. Quando ele alcançar 0 de Poder, você completou seu objetivo!

Ganhando Ambições: alguns objetivos requerem que você **ganhe** uma ambição, o que significa ficar em primeiro e **não empatado**.

CAPÍTULO

1

2

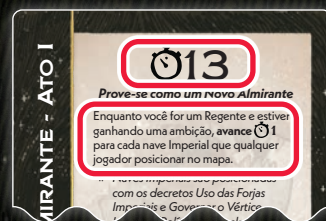
3

ATO
I E II

A peça de controle do capítulo cobre a trilha usada em partidas individuais. Use um lado nos Atos I e II e o outro no Ato III.

Nos Atos II e III você poderá controlar grandes quantidades de Poder. Use o segundo marcador de Poder incluído no jogo base para controlar os espaços "+50" ou "+100" próximos à trilha de Poder para este fim.

Espaço Inicial



Objetivo

Inspire Confiança na Causa

Enquanto você for um Fora da Lei, **avance 03** para cada ambição que você ganhar.

Desafie o Punho do Império

que você ganhar.

Desafie o Punho do Império

Ao final de um capítulo, se você for um Fora da Lei, **avance 01** para cada sistema que você controla.



É o fim de um capítulo.

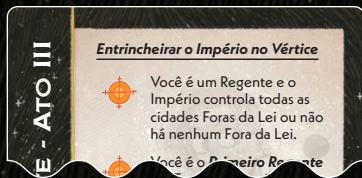
Letícia é uma Fora da Lei e ela ganhou 2 ambições e controla 3 sistemas, logo ela move seu marcador de objetivo em um total de 9 espaços para trás!

INTERVALO

Após os Atos I e II, existe um **Intervalo**. Nele, você ganha bônus por completar seu objetivo. Você pode escolher um novo Destino e a maioria das peças danificadas são destruídas.

Caso não tenha alcançado seu objetivo, você perde Poder igual ao espaço de seu marcador de objetivo na trilha de Poder.

O Intervalo é descrito na p. 28.



Grandes Ambições

É o final do Capítulo 3. Daniel cumpre uma grande ambição, logo ele recebe 4 de Poder por isso.

Não existe penalidade por falhar em seu objetivo final. Ele é apenas uma outra forma de vencer!



Cada espaço pode acomodar facilmente 1 a 3 cartas sem sleeves. Caso você use cartas com sleeves, remova-os antes de colocar as cartas no livreto.

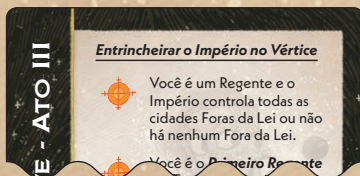
GRANDES AMBIÇÕES

No Ato III, os Destinos "A" ou "B" trazem duas **grandes ambições**, indicadas junto a miras douradas. Elas propiciam mais formas de ganhar Poder e não usam o marcador de objetivo.

Ao final de um capítulo, grandes ambições são pontuadas ao mesmo tempo que as ambições declaradas.

Se você cumpriu apenas uma grande ambição, ganhe a menor quantidade de Poder mostrada abaixo do capítulo atual na trilha de Capítulos. Caso tenha cumprido ambas, ganhe a maior quantidade.

Suas grandes ambições estão sempre ativas e você não precisa declará-las. Os oponentes não podem receber Poder por elas.



OBJETIVO FINAL

No Ato III, Destinos "C" têm um **objetivo final**.

Ao final de um capítulo, após pontuar ambições, **you ganha o jogo** se seu objetivo final estiver completo ao ter seu marcador de objetivo no "0" e **you tiver pelo menos 1 de Poder!**

- ♦ Ganhar por cumprir o objetivo final supera ganhar por possuir a maior quantidade de Poder.
- ♦ Se você tem um objetivo final, você ainda pode ganhar ao final do Capítulo 4, simplesmente tendo mais Poder.
- ♦ Se diversos jogadores ganham o jogo simultaneamente por completar seus objetivos finais, o ganhador, entre eles, é o jogador com mais Poder.

LIVRETO DE REGRAS

Conforme joga, seu Destino adicionará várias cartas ao **livreto de regras**.

O livreto tem frente e verso. Você pode usar um lado para cartas de Decreto e o outro lado para cartas de Lei e Cúpula.

Em situações raras, nas quais você fique sem espaço em um lado para um tipo específico de cartas, use o outro lado.

Conforme você adiciona cartas ao livreto, assegure-se de as explicar em voz alta, já que essas regras afetam todos.



O IMPÉRIO

Todos começam como um **Regente** de um **Império** galáctico em declínio, indicado pelo título Regente anexado à sua carta de Destino.

Um dos Regentes é o **Primeiro Regente**, que governa o Império (p. 20) e possui o **Tesouro Imperial** (p. 21), recursos que são coletados dos Regentes como tributo para o Imperador distante.

Um Regente pode se tornar um **Fora da Lei** ao convocar uma Cúpula (p. 16). Foras da Lei podem ser atacados pelo Império, mas também podem batalhar com Regentes livremente e não pagam para o Tesouro Imperial.

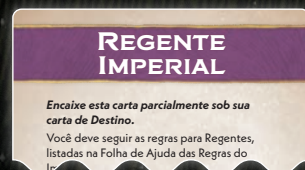
CONTROLE E COMANDO

O Império controla todos os sistemas que possuem **qualquer quantidade de naves Imperiais inteiras**, ignorando todas as naves de jogadores Leais.

O Primeiro Regente controla todos os sistemas controlados pelo Império para os propósitos de ambições, objetivos e eventos (p. 12).

Em um turno de um Regente, ele **Comanda a Frota Imperial** seguindo a **Lei da Presença**: em sistemas **com peças Leais**, ele controla o sistema se este for controlado pelo Império, e pode realizar ações com naves Imperiais lá presentes (**mover** e **reparar** as naves, **batalhar** e **construir** com elas e **taxar** cidades que elas controlam).

Se uma regra permite ignorar a Lei da Presença, o jogador Comanda a Frota Imperial em todos os sistemas, mesmo aqueles sem peças Leais.



Carta de Título de Regente



O Império controla sistemas com apenas uma nave Imperial inteira.



Lei da Presença: para comandar naves Imperiais, Regentes precisam de peças Leais no sistema (peças da cor do jogador).



Um Fora da Lei tem 4 naves inteiras em um sistema. Um Regente possui 2 naves Leais inteiras lá.

Independentemente de todas essas naves, 1 nave Imperial inteira também está presente lá, logo o Império controla o sistema.

No turno do Regente, ele controla este sistema. No turno do Fora da Lei, o sistema é controlado pelo Império, logo ele construirá peças danificadas lá.

MOVIMENTO

Regentes também seguem a **Lei do Movimento**: Regentes só podem **mover** 1 nave Imperial para cada nave Leal que eles moverem simultaneamente e pelo mesmo trajeto e sistema.

- O **controle Imperial** sobre portais encerra o movimento Estilingue de peças Fora da Lei, mas não de peças Imperiais ou Regentes.
- O **controle do Regente** sobre portais encerra o movimento Estilingue de peças Fora da Lei e de peças solitárias de Regentes Oponentes, mas não de peças Imperiais ou mistos de peças Imperiais e peças de Regentes.
- O **controle do Fora da Lei** sobre portais encerra o movimento Estilingue tanto de naves Imperiais quanto de Regentes.



Lei do Movimento: naves Imperiais não se movem sozinhas. Cada uma precisa de uma nave Leal acompanhante.

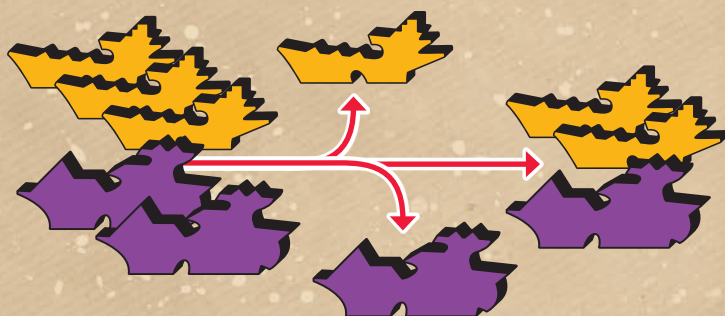
Oponente significa que tem a cor de outro jogador.

Na maioria das vezes, você realiza movimentos **Estilingue** quando se move a partir de um espaçoporto Leal.

Um Regente realiza um movimento Estilingue, movendo 2 naves Imperiais e 3 naves Leais, deixando 1 nave Leal pelo caminho.

Em seguida, ele continua o movimento das 2 naves Leais e 2 naves Imperiais, deixando 1 nave Imperial pelo caminho.

Ele termina seu movimento Estilingue movendo apenas 1 nave Imperial e 2 naves Leais.



Lei da Trégua: naves Imperiais protegem os Regentes de causar danos e taxas uns aos outros.

Prejudicar significa "batalhar, danificar, destruir ou causar danos"(p. 27).

A Lei da Trégua não limita as Crises (p. 18) de nenhuma forma.

Para danificar a construção de um Regente com , um Fora de Lei deve destruir todas as naves defensoras, incluindo as Imperiais.

BATALHAR, PREJUDICAR E TAXAR

Por fim, Regentes seguem a **Lei da Trégua**: Regentes não podem **prejudicar** naves Imperiais, exceto por danos sofridos ao ser o atacante em batalha, e não podem **prejudicar** ou **taxar** Regentes Oponentes em sistemas com naves Imperiais.

Quando um Regente **ataca** em batalha, ele **pode** adicionar naves Imperiais no sistema da batalha às naves atacantes dele.

Quando um Regente **defende** em batalha, ele **deve** adicionar naves Imperiais no sistema da batalha às naves defensoras dele.

BATALHA DO FORA DA LEI

Foras da Lei podem escolher um Regente ou o Império como defensor.

Se o Império for o defensor, as peças defensoras são as naves Imperiais no sistema da batalha, e o Primeiro Regente pega quaisquer peças destruídas do Fora da Lei como Troféus. Caso não haja um Primeiro Regente, elas retornam para o Fora da Lei.

Se o Fora de Lei batalhar com o Regente, o Regente adiciona a nave Imperial, de modo a ter 3 naves defensoras.

Se o Fora da Lei batalhar com o Império, o Império possui somente 1 nave defensora.

Se o Regente batalhar com o Fora da Lei, o Regente pode adicionar a nave Imperial às suas 2 naves Leais.



EVENTOS

Existem três tipos de eventos: Cúpulas, Crises e Decretos.



Durante uma **Cúpula**, os jogadores podem fazer acordos para trocar peças e favores de forma livre.



Durante uma **Crise**, o Flagelo ataca navos no mapa e algumas cartas de Guilda e Vox provocam caos.



Durante **Decretos**, o Primeiro Regente governa o Império. Com o tempo, mais Decretos são adicionados.

Eventos podem ser acionados ao jogar uma **carta de Evento** ou assegurar a **carta do Conselho Imperial** da Corte (p. 14).

CARTAS DE EVENTOS

Cartas de Eventos são um novo tipo de carta de ação adicionado durante a preparação. Elas não podem ser refugadas.

Em seu turno, você pode jogar uma carta de Evento. **Você não pode Liderar, Copiar com ela ou descartá-la para tomar a iniciativa.**

Quando jogá-la, você pode realizar ações exatamente como se você jogasse a carta líder.

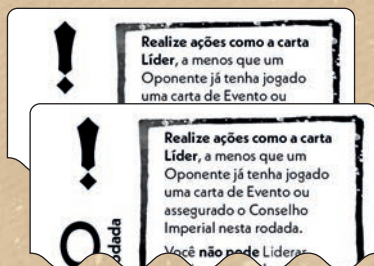
Contudo, sua carta de Evento não fornece ações a você se um Oponente já tiver jogado **outra carta de Evento** antes nesta mesma rodada ou tiver assegurado o **Conselho Imperial** antes nesta mesma rodada (p. 14)!

Recompras (Mulligans) para 2 jogadores: quando você realiza uma recompra em uma partida com 2 jogadores, você deve manter quaisquer cartas de Evento em sua mão e comprar apenas a quantidade de cartas de ação descartadas.



Se você tem a iniciativa e possui apenas cartas de Evento, você deve passar a iniciativa.

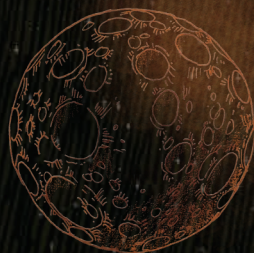
Se você jogar um evento que não concede ações, você ainda pode realizar ações de Prelúdio.



Letícia joga uma carta de Construção "2" como a carta líder.

Daniel joga um Evento, então ele pode realizar 4 ações de Construção.

Em seguida, Gustavo também joga um Evento, mas ele não realiza nenhuma ação com ele.



Se várias cartas de Evento tiverem sido jogadas, resolva apenas uma.

Role o dado de evento e o dado numerado mesmo que uma Cúpula não tenha sido convocada.

Por enquanto, ignore o dado numerado e os símbolos de Identificação ▲, ●, e ☾ no dado de evento. Eles são usados nas Crises (p. 18).

RESOLVENDO O EVENTO

Ao final de uma rodada na qual quaisquer cartas de Evento tenham sido jogadas, faça o seguinte, imediatamente após verificar a iniciativa:

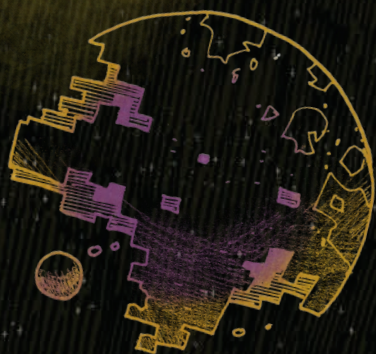
O **jogador com a iniciativa** pode convocar uma Cúpula (p. 16). Em seguida, ele rola o dado numerado e o de evento e resolve o dado de evento da seguinte forma:

- Se rolar , resolva uma **Crise** (p. 18).
- Se rolar , resolva um **Decreto** (p. 20).

Conselho Imperial: caso o Conselho Imperial (p. 14) tenha sido assegurado durante a mesma rodada em que qualquer carta de Evento foi jogada, resolva o Conselho e não resolva a carta de Evento.

Daniel e Gustavo jogaram cartas de Eventos e não tomaram a iniciativa, então Letícia mantém a iniciativa.

Letícia convoca uma Cúpula. Em seguida, ela rola o dado de evento e o dado numerado, acionando uma Crise!



CONSELHO IMPERIAL

O **Conselho Imperial** é uma carta na Corte que apresenta dois lados: Em Sessão e Decidido. Ele sempre começa cada Ato no lado **Em Sessão**.

Enquanto o Conselho Imperial estiver Em Sessão, os jogadores podem influenciá-lo e assegurá-lo.

O Conselho Imperial não pode ser enterrado, refogado ou descartado.

ASSEGURANDO O CONSELHO

Quando você **assegurar** o Conselho, vire a carta para o lado **Decidido** e encaixe-a sob a sua carta jogada, como um lembrete para resolvê-la posteriormente.

Ao final da rodada, devolva a carta do Conselho Imperial para a Corte, mostrando o lado Decidido, e resolva os seguintes passos:

1. Você pode convocar uma Cúpula (p. 16).
2. Se você for um **Regente**, pegue o Título do Primeiro Regente, mantendo todos os recursos presentes no Tesouro Imperial (p. 21).
3. Se você for um **Fora da Lei**, roube recursos do Tesouro Imperial presente no Título do Primeiro Regente, até a quantidade de espaços de recursos vazios seus. O Primeiro Regente perde 1 de Poder para cada recurso roubado.
4. Você deve escolher resolver uma **Crise** (p. 18) ou um **Decreto** (p. 20).

Cartas de Evento: se o Conselho Imperial for assegurado na mesma rodada na qual cartas de Evento (p. 12) foram jogadas, resolva o Conselho e ignore as cartas de Evento.



Cartas podem ser anexadas (p. 27) ao Conselho, mesmo ele estando no lado Decidido, e cartas como Executores na Corte o afetam.

Isso é diferente de resolver uma carta de Evento de duas formas:

Você escolhe se quer convocar uma Cúpula, não o jogador com a iniciativa.

Você escolhe resolver a Crise ou o Decreto em vez de seguir o dado de evento.



Você é o Primeiro Regente e assegura o Conselho. Quando a rodada termina, você convoca uma Cúpula e se torna um Fora da Lei, entregando o Título de Primeiro Regente.

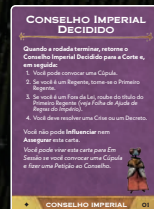
Em seguida, você rouba 3 recursos do Tesouro Imperial, fazendo o novo Primeiro Regente perder 3 de Poder. Um primeiro dia de trabalho bem complicado para ele!

CONSELHO IMPERIAL DECIDIDO

Assegurar o Conselho Imperial o vira para o lado **Decidido**. Enquanto estiver Decidido, os jogadores não o podem **influenciá-lo** nem **assegurá-lo**.

Ele vira automaticamente para Em Sessão no início de um Ato (p. 7) e você pode virá-lo para Em Sessão se você convocar uma Cúpula e uma Petição ao Conselho (p. 16).

Se ele for virado enquanto estiver encaixado sob uma carta, retorne-o para a Corte.

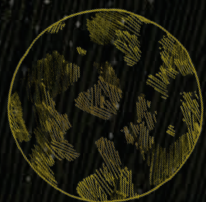


Virar o Conselho evita que ele seja resolvido ao final da rodada!



*Taxar uma cidade Livre não
permite capturar agentes.*

*Destruir uma cidade Livre
ainda Provoca Ultraje.*



== AS NAÇÕES LIVRES ==

Conforme o Império sucumbe, alguns povos escapam de suas garras, declarando independência e formando as **Nações Livres**.

Você pode realizar ações com construções Livres **que você controla** (taxar cidades Livres, **construir** naves em espaçopostos Livres e fazer o **movimento** Estilingue a partir delas, assim como **reparar** cidades e espaçopostos Livres).

Prejudicar e Troféus: assim como construções de jogadores, construções Livres podem ser **prejudicadas** (batalhar com elas, danificar e destruir). Pegue construções Livres destruídas como Troféus.

Batalhar: caso você escolha Nações Livres como defensoras em uma batalha, todas as construções Livres no sistema da batalha são peças defensoras. Elas sofrem danos de dados rolados da mesma forma que as construções de jogadores.

Saqueando: você pode saquear as Nações Livres. Você pode ganhar exatamente 1 recurso correspondente ao tipo do planeta por  gasta. Isso conta como roubar. Você não pode ganhar múltiplos recursos de Nações Livres na mesma batalha.

Suprimento Esgotado: no raro caso de você precisar posicionar uma construção Livre, mas o suprimento estiver vazio, use uma peça substituta temporária.



CÚPULAS

Cartas de Evento e o Conselho Imperial permitem aos jogadores convocarem Cúpulas. Uma Cúpula tem duas partes: **Ordem do Dia** e, em seguida, **Negociações**.

De forma geral, na Ordem do Dia você pode devolver **Favores** (agentes Oponentes que você tem em sua carta de Destino) a seus Oponentes para obrigá-los a realizar ações de Negociação, e você também pode interagir com a política Imperial.

Em seguida, nas Negociações, todos podem realizar ações de Negociação de forma livre, incluindo entregar Favores para outros jogadores, os quais poderão ser devolvidos em Cúpulas futuras.

ORDEM DO DIA

O jogador que convocou a Cúpula pode realizar qualquer quantidade de ações de Ordem do Dia, listadas a seguir:

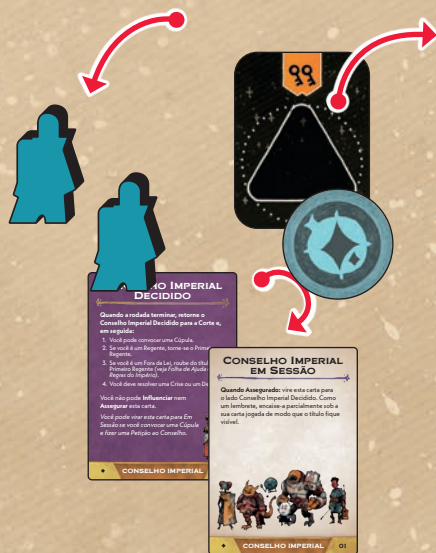
- **Devolver Favores:** devolva Favores do Oponente para o respectivo suprimento dele para obrigá-lo a realizar ações de Negociação (p. 17) que você escolher, **tendo você como alvo**, da forma que você determinar. Usualmente, cada ação de Negociação que você força custa 1 Favor a você.
- **Petição ao Conselho:** vire a carta do Conselho Imperial para o lado Em Sessão.
- **Abandone o Império:** vire sua carta de Regente para o lado Fora da Lei. Caso você seja o Primeiro Regente, entregue o Título de Primeiro Regente para o Regente com mais Poder. Recursos permanecem no Tesouro Imperial. **Caso não haja Regentes**, devolva todos os recursos do Tesouro Imperial para o suprimento comum, perca 1 de Poder por recurso devolvido e coloque o Título de Primeiro Regente no suprimento geral.
- **Reviva o Império:** caso não haja Regentes, vire sua carta de Fora da Lei para o lado Regente e pegue o Título de Primeiro Regente.

Vire sua carta para **Fora da Lei** caso você **Abandone o Império**.



Agentes Oponentes em sua carta de Destino são Favores.

De forma geral, você recebe Favores através de Negociações (p. 17) e a Demanda Imperial (p. 20).



Letícia convoca uma Cúpula. Ela devolve dois dos Favores de Daniel que estavam com ela para obrigá-lo a entregar uma Relíquia (Transferir Propriedade), já que ela tem custo de saque 2!

Em seguida, ela faz uma Petição ao Conselho para virar o Conselho Imperial para o lado Em Sessão. Ela pode fazer isso mesmo que ela tenha convocado a Cúpula ao assegurar o Conselho Imperial.

Se você substituir uma peça, devolva-a e coloque outra peça no lugar. Se a peça antiga estava danificada, a nova peça é colocada também danificada.

Transferir Propriedade não permite que você entregue cartas. Contudo, alguns Destinos podem permitir isso...

NEGOCIAÇÕES

Após a Ordem do Dia, **todos os jogadores** podem realizar qualquer quantidade de ações de Negociação, dentre as listadas abaixo, de forma livre.

Cada ação de Negociação afeta um Oponente. Para realizar uma ação de Negociação, você precisa do consentimento do Oponente afetado.

- ♦ **Ceder Controle:** substitua 1 peça Leal no mapa por 1 peça Oponente do mesmo tipo. Você só pode substituir uma construção Leal se não houver nave Leal no sistema e você não pode substituir sua última cidade, espaçoporto ou nave do mapa.
- ♦ **Delegar Autoridade:** substitua 1 agente Leal em uma carta na Corte por um agente Oponente.
- ♦ **Prometer Favores:** entregue 1 agente Leal de seu suprimento para um Oponente, colocando-o sobre a carta de Destino dele. Agentes Oponentes em uma carta de Destino são chamados **Favores**.
- ♦ **Transferir Propriedade:** entregue 1 Prisoneiro, Troféu, Favor ou recurso que você possui para um Oponente. Caso seja uma peça Leal dele, devolva para o suprimento dele. Obrigar você a entregar recursos através da Devolução de Favores (p. 16) custa tantos Favores quanto seu custo de saque.
- ♦ **Convidar ao Império:** se você é o **Primeiro Regente**, vire uma carta de Fora da Lei para o lado Regente.

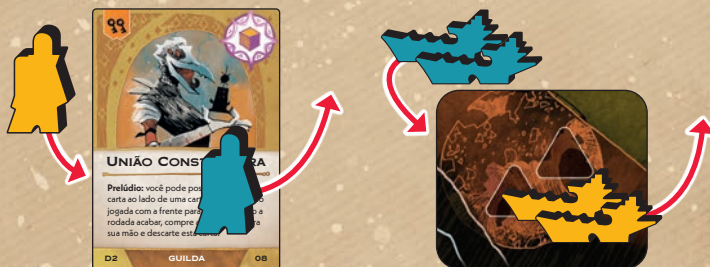
NEGOCIAÇÕES COMPLEXAS

Você pode concordar com quaisquer jogadores para realizar simultaneamente qualquer quantidade de ações de Negociação que possam ser resolvidas imediatamente.

Gustavo quer que Daniel substitua 1 agente Leal dele na carta União Construtora (Delegar Autoridade), que está na Corte.

Daniel quer que Gustavo substitua 2 naves Leais que estão no mapa (Ceder Controle).

Ambos concordam e realizam estas ações simultaneamente! Todas essas peças saem ou retornam para os respectivos suprimentos.



FINALIZANDO NEGOCIAÇÕES

Caso ninguém esteja negociando, o jogador que convocou a Cúpula pode convocar o início das negociações, aguardar brevemente e fazer uma contagem regressiva de 5 segundos. Se ninguém iniciar uma negociação, a Cúpula é encerrada.



CRISES

Cartas de Evento e o Conselho Imperial podem acionar a Crise. Quando a Crise for acionada, resolva a **Crise do Flagelo**, em seguida a **Crise do Destino** e, por fim, a **Crise da Corte**.

CRISE DO FLAGELO

Cada sistema com algum Flagelo terá uma **Crise do Flagelo** (cada Flagelo inteiro lá causa 3 danos e cada Flagelo danificado lá causa 1 Dano).

O Flagelo causa danos a naves Imperiais primeiro. Se não restarem naves Imperiais, ele causa danos remanescentes às naves Leais de **cada jogador no sistema**. Em ambos os casos, naves inteiras sofrem danos antes de naves danificadas.



Para Naves Capitânicas em Crises do Flagelo, leia Eventos em Naves Capitânicas (p. 24).

Flagelos causam danos em construções apenas durante o Intervalo (p. 28).



Um Flagelo inteiro causa danos!

Ele causa 2 danos à nave Imperial inteira, destruindo-a.

Em seguida, ele danifica 1 nave Leal de cada jogador lá.

CRISE DO DESTINO

Alguns Destinos adicionam cartas com o texto **Crise**, que são mantidas pelos jogadores. Resolva todas essas cartas na ordem de turno.

CRISE DA CORTE

Role o dado de evento e o dado numerado, a menos que já os tenha rolado para resolver uma carta de Evento.

Resolva o texto da **Crise** em cada carta Vox na Corte, da esquerda para a direita.

Cartas Anexadas: se uma carta Vox possui outra carta Vox anexada a ela (p. 27), resolva a carta anexada primeiro.

Dado de Evento e Dado Numerado: algumas Crises determinam como elas são resolvidas usando os ícones e números nos dados. Aqui estão os pontos-chave desses dados:

- **Aglomerado Rolado:** aglomerado cujo número foi rolado no dado numerado.
- **Planetas do Símbolo Rolado:** cada planeta com o Símbolo de Identificação (▲/●/◐) rolado no dado de evento.
- **Planeta Rolado:** planeta no aglomerado rolado no dado numerado e com a Identificação (▲/●/◐) rolada no dado de evento.
- **Se ▲/●/◐ foi Rolado:** verifique se este símbolo foi rolado no dado de evento.

Removendo Cartas: se uma Crise remover uma carta da Corte, devolva todos os agentes nela e compre uma carta do Baralho da Corte para repor a Corte.



FIASCO DIPLOMÁTICO

Crise:

De turno, cada jogador de Guilda que agentes em seu sistema deve descartar cartas de Guilda até que a quantidade delas seja igual a de seus agentes. Enterre esta carta (cartas de Guilda em jogo não são cartas).

Ao verificar símbolos específicos, não importa se você também rolou o símbolo de Crise ou de Decreto.

Muitas cartas enterram elas mesmas após a Crise. Enterrar significa "coloque na base do baralho da Corte".

Flagelo inteiro



Precisa de 2 danos para danificar ou destruir

Causa 3 danos em Crises de Flagelo.



Flagelos encerram movimento Estilingue!

O FLAGELO

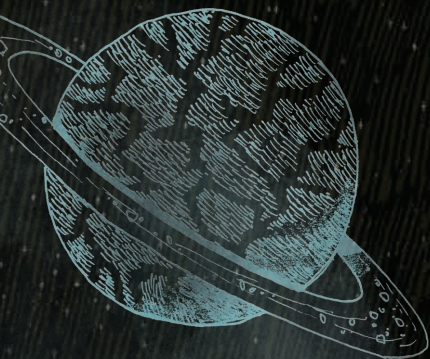
O Flagelo é uma entidade misteriosa que está se espalhando pelo Vértice. Ninguém sabe o que ela quer ou como se comunicar com ela.

Nas Crises (p. 18), o Flagelo danifica naves. No Intervalo (p. 28), o Flagelo destrói construções em sistemas sem naves.

- ♦ **Prejudicando e Troféus:** o Flagelo pode ser **prejudicado** (batalhar com, danificado e destruído). Contudo, ele é **Resistente** (precisa de 2 danos para ser danificado ou destruído). Um dano apenas não tem nenhum efeito. Pegue Flagelos que você destruir como Troféus.
- ♦ **Batalhando:** caso você escolha o Flagelo como defensor em batalha, todos os Flagelos no sistema da batalha serão peças defensoras. Flagelos sofrem danos com  mas não com . O Flagelo não intercepta.
- ♦ **Movimento Estilingue:** jogadores que realizarem um **movimento** Estilingue devem parar caso se movam para um portal com um Flagelo inteiro ou danificado, como se um Oponente controlasse o portal.
- ♦ **Suprimento Esgotado:** caso tenha que posicionar um Flagelo, mas o suprimento esteja vazio, pegue-o do jogador que tiver mais Flagelos como Troféus.

Em batalha, você escolhe o Flagelo como defensor. Você rola dois dados e obtém   .

Você não sofre quaisquer danos e você danifica o Flagelo, virando-o para o lado danificado.



DECRETOS

Cartas de Evento e o Conselho Imperial podem acionar Decretos.

Resolva todos os Decretos em ordem, do número menor para o maior. O jogo começa com **Governar o Vértice Imperial (Decreto 03)** e **Partida dos Enviados das Guildas (Decreto 00)** em 2 jogadores.

GOVERNAR O VÉRTICE IMPERIAL

O Primeiro Regente deve reforçar ou alterar a **Política Imperial** mostrada nesta carta de Decreto.

- Caso **reforçe**, ele coleta a **Demanda Imperial** listada e, em seguida, realiza a **Ação Imperial** indicada, conforme descrito no restante desta sessão do manual.
- Caso **altere**, ele escolhe uma nova carta de decreto Governar o Vértice Imperial para colocar no topo das outras duas cartas.

COLETAR A DEMANDA IMPERIAL

O Primeiro Regente deve pegar 1 peça de **cada Regente**, conforme indicado na Demanda da Política Imperial, conforme segue:

- **Paz:** Relíquias ou Psiônico
- **Escalada:** Matéria-Prima, Combustível ou Armas
- **Guerra:** Troféus ou Prisioneiros, **mas não** peças Regentes ou Imperiais

Recursos vão para o Título de Primeiro Regente, somando-se ao Tesouro Imperial (p. 21). O Primeiro Regente, caso possua, **também deve** adicionar ao Tesouro 1 recurso próprio mostrado na Demanda.

Troféus e Prisioneiros vão, respectivamente, para as seções de Troféus e Prisioneiros do Primeiro Regente. O Primeiro Regente não precisa pegar um Troféu ou Prisioneiro dele mesmo.

Se um Regente Oponente não possui as peças mostradas na Demanda, o Primeiro Regente deve pegar 1 agente do suprimento do Oponente como um **Favor**. Caso ele **não tenha agentes**, o Primeiro Regente pode torná-lo um Fora da Lei.

Decreto 03



GOVERNAR O VÉRTICE IMPERIAL

O Primeiro Regente deve reforçar esta Política ou alterá-la para uma nova carta de Política.

POLÍTICA DE GUERRA



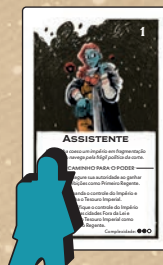
Política



Demanda



Agentes Oponentes pegos como **Favores** vão para sua carta de **Destino**. Eles são usados em **Cúpulas** (p. 16).



A **Política atual** é a Paz, que demanda **Relíquias** e **Psiônicos**.

Letícia, a **Primeira Regente**, recolhe a **Demanda** de cada Regente: uma **Relíquia** de Gustavo, um **Psiônico** de Renato e um agente, como **Favor**, de Daniel, que não tinha nem **Relíquias** nem **Psiônicos**.

Letícia adiciona ambos os recursos ao **Tesouro Imperial** no **Título de Primeira Regente**. **Letícia** não tinha nem **Relíquias** nem **Psiônicos**, logo ela não precisa adicionar nada ao **Tesouro**.



Ação

Na Guerra, se não houver Armas suficientes para todos, você escolhe quais Regentes recebem.

Como o Primeiro Regente reforçou a Política Imperial, ele deve realizar a Ação Imperial. Um Regente possui todas as 5 cidades construídas, logo ele ganha 5 de Poder. Nenhum outro Regente possui mais de 3 cidades construídas, logo nenhum deles ganha Poder.

Isso enterra apenas cartas de Guilda, não cartas Vox ou de outros tipos!



Você não pode gastar, descartar ou entregar os recursos congelados no Tesouro Imperial, mesmo caso você Provoque Ultraje. Mas eles ainda contam para suas ambições!

REALIZE A AÇÃO IMPERIAL

Após a Demanda Imperial, o Primeiro Regente deve realizar a **Ação Imperial**, conforme segue:



Na Paz, Celebre a Regência: cada Regente ganha os bônus de Poder de cidade, mostrados em todos os espaços de cidade descobertos em seu tabuleiro do jogador.



Na Escalada, Requisite Naves: coloque 2 naves Imperiais inteiras em um sistema controlado pelo Império. Caso nenhum sistema seja controlado pelo Império, coloque-as em um espaçoporto Leal.



Na Guerra, Distribua Armas: entregue 1 Arma do suprimento comum a cada Regente. Se o suprimento estiver vazio, entregue do Tesouro Imperial.



PARTIDAS DOS ENVIADOS DAS GUILDAS

Esta carta é usada somente em partidas com dois jogadores.

Enterre todas as cartas de Guilda da Corte sem agentes sobre elas e, em seguida, reponha a Corte.



TESOURO IMPERIAL

Ao reforçar a Política Imperial, o Primeiro Regente adiciona recursos ao **Tesouro Imperial** em seu Título de Primeiro Regente.

Recursos no Tesouro Imperial estão **congelados** (p. 27), exceto para Ações Imperiais.

Roubar: esses recursos não possuem custo de saque, logo eles não podem ser roubados em batalha. Contudo, cartas como Rei da Lábria podem roubar dele e Foras da Lei podem roubar do Tesouro Imperial ao assegurar o Conselho Imperial (p. 14).

Intervalo: recursos no Tesouro Imperial retornam para o suprimento comum durante o Intervalo (p. 28).



NAVES CAPITÂNIAS

Alguns Destinos dão a você um tabuleiro e uma peça de Nave Capitânia, bem como uma carta de Melhoria de Nave Capitânia. Quando você recebe uma Nave Capitânia, você também substitui todas as suas construções Leais presentes no mapa por construções Livres do mesmo tipo.

A preparação da Nave Capitânia é descrita no verso do tabuleiro da Nave Capitânia.

Sua Nave Capitânia é uma nave Leal inteira que não pode ser removida do mapa. Jogar com uma Nave Capitânia traz algumas novas regras:

- Você não pode **construir** cidades ou espaçopostos Leais no mapa. Em vez disso, você pode construí-los em seu tabuleiro da Nave Capitânia, como Melhorias e Escudos (veja **Melhorias e Escudos**).
- Você só pode **construir** 1 nave em sua Nave Capitânia por turno, ignorando a quantidade de espaçopostos no seu tabuleiro da Nave Capitânia.
- Em **batalha**, sua Nave Capitânia coleta uma quantidade variável de dados e normalmente não causa danos de interceptar (veja **Defendendo**, na p. 24).

MELHORIAS E ESCUDOS

Sua Nave Capitânia tem 6 espaços de **Melhorias**, cada um com um espaço de **Escudo** acima, nos quais você pode construir construções Leais.

- Melhorias dão benefícios (p. 25).
- Escudos sofrem danos antes de sua Melhoria associada.

Para **construir** uma Melhoria ou Escudo, sua Nave Capitânia deve estar em um planeta do tipo mostrado no espaço correspondente. Você só pode construir um Escudo caso você tenha a Melhoria correspondente e ela esteja inteira.

Quando **reparar** sua Nave Capitânia, repare uma Melhoria ou Escudo.

Melhorias e Escudos **não** funcionam como construções no mapa:

- Jogadores não podem **taxar** essas cidades e não podem usar estes espaçopostos para **construir** naves ou **mover** em Estilingue.
- Destruir essas cidades não **Provoca Ultraje** ou **Despoja a Corte**.



Peça de Nave Capitânia

*Alguns Conhecimentos permitem que você construa no mapa novamente (veja **Cartas e Naves Capitânicas**, na p. 25).*

Você pode construir naves em espaçopostos Livres que você controla (p. 15) adicionalmente à nave que você pode construir em sua Nave Capitânia.



Escudo

Melhoria

Melhorias e Escudos dão seus benefícios independentemente de estarem inteiros ou danificados.



Sua Nave Capitânia está em um planeta de Matéria-Prima, logo você pode construir uma cidade ou espaçoposto como uma Melhoria de Grua de Naves.

Você constrói um espaçoposto em seu espaço de Melhoria. Um Oponente controla o sistema, então o espaçoposto é colocado danificado.

Após reparar sua Melhoria de Grua de Naves, você pode construir um Escudo para a Grua de Naves, desde que esteja em um planeta de Combustível.



Escudo antes de melhoria



Espaçoportos inteiros coletam dados

Sua Nave Capitânia não coleta nenhum dado se você não possui nenhum espaçoporto inteiro em suas Melhorias e Escudos.

Sua Nave Capitânia possui 2 espaçoportos inteiros. Você coleta 2 dados de assalto junto dos demais dados coletados pelas suas demais naves atacantes.

Quando você sofre um , você pode escolher sofrer o dano em sua Melhoria de Grua de Naves, mesmo tendo outras naves atacantes que poderiam sofrer o dano.



BATALHAS COM NAVES CAPITÂNIAS

Existem algumas regras-chave para batalhar com Naves Capitânias:

- Ao atacar com uma Nave Capitânia, seus Escudos e Melhorias sofrem dano como **naves**.
- Ao defender com uma Nave Capitânia, seus Escudos e Melhorias sofrem dano como **construções**.
- Um Escudo sempre sofre dano **antes** da respectiva Melhoria.

ATACANDO

Ao atacar, sua Nave Capitânia coleta dados até a quantidade de **espaçoportos inteiros** em Melhorias e Escudos.

Enquanto estiver atacando, Melhorias e Escudos sofrem dano como **naves**:

- Você deve sofrer danos de  e  com Melhorias e Escudos caso não haja nenhuma outra nave atacante.
- Você pode escolher sofrer danos em Melhorias e Escudos em vez de em outras naves atacantes.



DEFENDENDO

Enquanto tiver uma Nave Capitânia, Oponentes que batalharem com você têm um Limite de Dados de Saque diferente: eles só podem coletar dados de saque se houver **construções defensoras ou uma Nave Capitânia defensora**.

Se o atacante rolar um ○, sua Nave Capitânia **não intercepta**, a menos que ela tenha uma Matriz de Defesa (p. 25).

Enquanto estiver defendendo, Melhorias e Escudos sofrem danos como **construções**:

- O atacante causa dano em suas Melhorias e Escudos com ☀.
- Se a Nave Capitânia é a única nave defensora remanescente, o atacante causa danos em Melhorias e Escudos com ☀.



É possível ter construções Leais novamente no mapa se você possuir o Conhecimento correto (p. 25).

Outras naves defensoras ainda interceptam, mesmo que sua Nave Capitânia não possa fazê-lo

Lembre-se, destruir cidades em espaços de Melhorias e Escudos não Provoca Ultraje nem Despoja a Corte (p. 22).

O atacante rola



Você está defendendo com uma nave inteira e a Nave Capitânia sem uma Matriz de Defesa, logo ele sofre 1 dano de interceptar.

Os ☀☀ destroem a nave inteira.

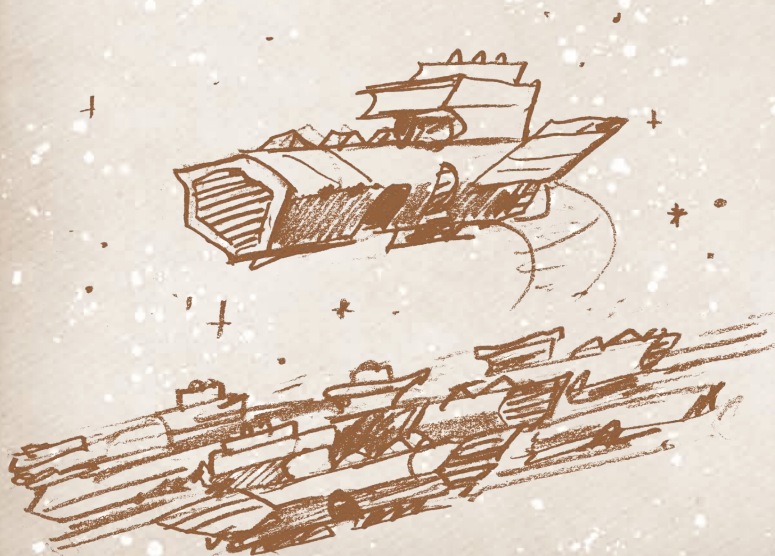
O terceiro ☀ e o ☀ causam dano no Escudo do Casco duas vezes, destruindo-o.

NAVES CAPITÂNIAS EM EVENTOS

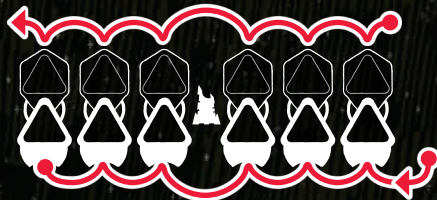
Ao sofrer danos em uma Crise, sua Nave Capitânia apenas sofre danos se nenhuma outra nave Leal inteira permanecer no sistema.

Sofra cada dano em sua Nave Capitânia em seu Escudo mais à direita. Caso não haja nenhum Escudo remanescente, sofra danos em sua Melhoria mais à direita.

Em Cúpulas, você não pode usar Ceder Controle para substituir construções Leais em seu Tabuleiro da Nave Capitânia por peças Oponentes.



Primeiro a linha superior, da direita para a esquerda.



Em seguida, a linha inferior, da direita para a esquerda.



De forma geral, as únicas cartas que afetam Naves Capitâneas são cartas de conhecimento e de decretos.

Se você usar uma carta para construir construções Leais novamente no mapa, Oponentes podem saqueá-las normalmente.

Grua de Naves não permite que você construa 2 naves com uma única ação.

Você não precisa de um Motor de Turbilhão para fazer um movimento Estilingue a partir de um espaçoporto Livre (p. 15).

Não capture agentes se você usar Matriz de Controle.

Nesse caso, limpar significa que você retorna cidades e espaçoportos de seu tabuleiro da Nave Capitânia para seu suprimento.

CARTAS E NAVES CAPITÂNIAS

As cartas funcionam com Naves Capitâneas da seguinte forma:

- ♦ **Verificação de Construções:** cartas que verificam construções Leais em um sistema (como *Espaçoportais* e *Portos Escondidos*) contam Melhorias e Escudos como se estivessem no sistema de sua Nave Capitânia, exceto caso a carta especifique “no mapa”.
- ♦ **Construindo no Mapa:** cartas que constroem construções Leais fora de espaços de construção (como *Espaçoportais* e *Cidades nas Nuvens*) permitem que você coloque construções novamente no mapa.
- ♦ **Melhorias de Naves:** cartas que melhoram suas naves Leais (como *Motores de Disparo* e *Escudo Defletor*) melhoram sua Nave Capitânia, já que ela é uma nave Leal inteira.
- ♦ **Coletar Dados:** cartas que coletam dados por naves Leais como quando em batalha (como *Rifles Galáticos*) permitem que sua Nave Capitânia colete 1 dado por espaçoporto inteiro em seu tabuleiro da Nave Capitânia.

BENEFÍCIOS DAS MELHORIAS DE NAVE CAPITÂNIA

Aqui serão mostradas as melhorias da Nave Capitânia. Os recursos mostrados entre parênteses são os tipos de planeta nos quais sua Nave Capitânia deve se encontrar para permitir a construção da melhoria e do Escudo, respectivamente.

Grua de Naves (Matéria-Prima → Combustível): você pode **construir** até 2 naves por turno no sistema de sua Nave Capitânia.

Matriz de Defesa (Armas → Psiônico): quando sua Nave Capitânia estiver defendendo em **batalha**, ela causa danos de interceptar igual à quantidade de **espaçoportos inteiros** em seu tabuleiro da Nave Capitânia.

Motor de Turbilhão (Combustível → Relíquia): uma vez por turno, em seu Prelúdio, você pode fazer um movimento Estilingue de sua Nave Capitânia sozinha **ou** de outras naves a partir de sua Nave Capitânia.

Matriz de Controle (Psiônico → Matéria-Prima): enquanto sua Nave Capitânia estiver em um portal, você pode **taxar** quaisquer cidades em seu aglomerado como se elas fossem Leais.

Raio Trator (Relíquia → Armas): quando sua Nave Capitânia estiver defendendo em **batalha**, o atacante não pode coletar dados de saque.

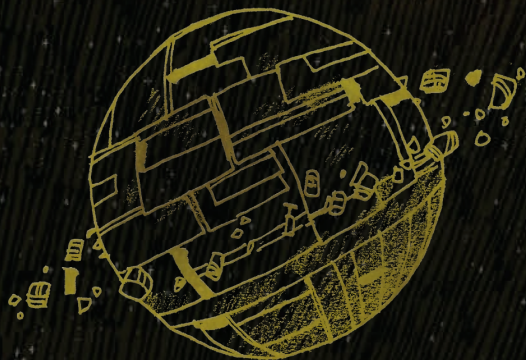
Casco (qualquer planeta → qualquer planeta): esta melhoria não concede nenhum benefício único, mas construir cidades irá liberar espaços de recursos e construir espaçoportos permite que você colete mais dados em batalha.

ABANDONANDO NAVES CAPITÂNIAS

Os Destinos “C” dão a opção de **Abandonar** sua Nave Capitânia, caso tenha uma, da seguinte forma:

1. Limpe o Tabuleiro da Nave Capitânia e devolva-o para a caixa do jogo. Substitua a peça de Nave Capitânia por uma nave Leal.
2. Posicione 1 cidade e 1 espaçoporto em espaços de construção vazios no mapa. Caso não haja nenhum, substitua construções Livres.
3. Se você tiver menos de 8 naves Leais no mapa, coloque naves Leais em sistemas com peças Leais, até que você tenha 8 naves Leais no mapa.





Protegida

Ainda descarte
em Ultraje de
Combustível



Na maioria das vezes, você **Provoca Ultraje** quando destrói uma cidade.

Anexe



Deslize



Recursos congelados ainda
somam às suas ambições!



NOVAS REGRAS E TERMOS

CARTAS DE GUILDAS PROTEGIDAS

Algumas cartas de Guilda na campanha são **protegidas**, representado por um ícone "X" no lugar de seu custo de saque. Elas não podem ser removidas da área de jogo do seu detentor **a menos que ele Provoque Ultraje** em seu naipe ou que a carta seja referenciada pelo seu nome.

ANEXANDO CARTAS

Caso seja solicitado que você **anexe** uma carta, coloque-a acima de uma carta na Corte que já não tenha uma carta anexada.

Quando **assegurar** uma carta, você também assegura a carta anexada a ela. Caso ambas apresentem ações "Quando Assegurada", resolva-as na ordem que preferir.

Anexação Forçada: se você for obrigado a anexar uma carta, mas não pode cumprir todos os requisitos para anexá-la, você ainda assim a anexa, ignorando a menor quantidade de requisitos para anexar.

Remoção da Corte: se uma carta é removida da Corte de qualquer forma e ela tinha uma **carta anexada**, reponha a Corte ao deslizar para baixo a carta que estava anexada. Coloque todos os agentes da carta removida na carta anteriormente anexada. Se uma **carta anexada** for removida, nada acontece com a carta na qual ela estava anexada.

RECURSOS

Congelado: em algumas situações, os recursos ficam **congelados**. O jogador com esses recursos não pode removê-los da peça que os congelou, exceto com **refúgio** ou conforme descrito na peça que os congelou. Por exemplo, Governar o Vértice Imperial pode fazer o Regente entregar Armas do Tesouro Imperial.

Contando: quando for solicitado que você conte quantos recursos possui, conte **tudo em sua área de jogo**, incluindo em cartas e em peças como o Título de Primeiro Regente.

PREJUDICAR

Algumas regras se referem a **prejudicar**. Isso significa escolher um defensor em batalha, danificar, destruir ou causar danos.

MARCADORES

Muitos Destinos adicionam novos **marcadores** cartonados. Geralmente, marcadores adicionados por Destinos não podem ser **prejudicados**. Alguns marcadores, porém, explicitam que podem ser prejudicados, ignorando essa regra geral.

Geralmente, marcadores adicionados por Destinos não são **Leais**. Contudo, alguns explicitam que são Leais, os quais você deve tratar como sendo da sua cor de jogador e Oponentes os tratam como peças Oponentes. Você pode **construir** construções em marcadores Leais, você pode **reparar** marcadores Leais danificados e eles cumprem as necessidades de peças Leais encontradas em regras como a Lei da Presença (p. 10).



INTERVALO

O Intervalo acontece ao final do Ato I e do Ato II. Resolva todos os seguintes passos, em ordem.

A. RESOLVA O DESTINO

Cada jogador resolve a carta de Resolução em seu Conjunto de Destino para o Ato atual.

Com base em ter completado ou não seu objetivo, você fará coisas como ganhar ou descartar cartas, adicionar cartas ao baralho da Corte ou adicionar cartas ao livreto de regras.

Cada jogador que falhar em cumprir seu objetivo **perde Poder** igual ao espaço atualmente ocupado pelo seu marcador de objetivo na Trilha de Poder.

B. LIMPAR A CORTE

1. Devolva todas as cartas na Corte, exceto o Conselho Imperial, para o baralho da Corte.
2. Devolva todos os agentes da Corte para seus respectivos jogadores.
3. Refugue o monte de descarte da Corte.

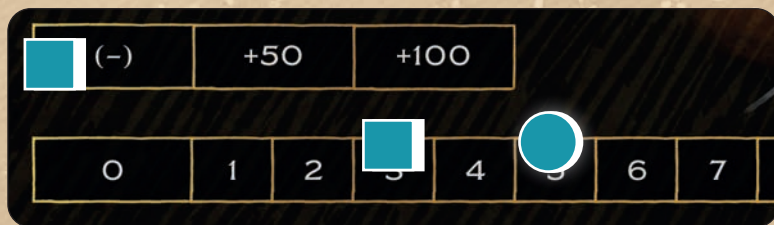


Se você tiver menos de 1 de Poder, você não pode ganhar com seu objetivo final no Ato III (p. 9).



Não esqueça de também devolver cartas anexadas (p. 27) para o baralho da Corte.

Refugar remove a peça permanentemente. Coloque-a atrás da divisória de Refugo, na caixa do jogo.



Daniel falhou em cumprir seu objetivo. Seu marcador de objetivo está no espaço "5", logo ele diminui seu Poder de 2 para -3.

Ele coloca seu marcador de Poder em "3" e seu marcador de Poder adicional no espaço "(-)" junto da trilha de Poder, para mostrar que tem Poder negativo neste momento.

C. LIMPAR PEÇAS

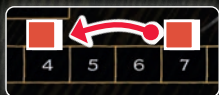
1. Devolva todos os Troféus e Prisioneiros para seus respectivos jogadores.
2. Devolva todos os recursos congelados (p. 27), incluindo do Tesouro Imperial no Título do Primeiro Regente, para o suprimento comum.
3. **Apenas 2 jogadores:** devolva todos os recursos de seções de ambição para o suprimento comum.

D. REPARAR E DESTRUIR PEÇAS

1. Repare todos os Flagelos danificados.
2. Destrua todas as naves danificadas, construções danificadas e Melhorias e Escudos de Nave Capitânia danificados.
3. Destrua todas as construções em sistemas que tenham Flagelo e nenhuma nave.



Na rara situação em que você não tenha naves ou espaçoportos no mapa, posicione 3 naves inteiras em qualquer portal, de acordo com a regra de Eliminação do jogo base.



Letícia tem 7 de Poder e Daniel tem -3 de Poder. Letícia move seu Poder para 4 e Daniel mantém em -3.



Se Você Falhou

Se você estiver escolhendo entre seu Destino atual e um novo Destino, esconda o verso da carta escolhida antes da revelação.

Favores são agentes Oponentes em sua carta de Destino.

E. MOVER INICIATIVA E PODER

1. Entregue o marcador de iniciativa para o jogador com **mais Poder**.
2. Cada jogador que tiver mais de 1 de Poder **perde metade de seu Poder**, arredondando para perder menos Poder.

Concessão: em jogos com 2 jogadores, se após perder metade do Poder seu Oponente tem pelo menos **15 de Poder** a mais que você, recomendamos que você conceda a vitória, a menos que esteja muito confiante.

F. ESCOLHA O DESTINO

Cada jogador que completou seu objetivo compra 1 carta de Destino. Cada jogador que falhou em completar seu objetivo devolve sua carta de Destino para a caixa e compra 2 cartas de Destino.

- Se você está terminando o **Ato I**, compre **Destinos "B"**.
- Se você está terminando o **Ato II**, compre **Destinos "C"**.

Cada jogador escolhe secretamente 1 carta de Destino entre as duas que possui para jogar o próximo Ato. Em seguida, todos revelam simultaneamente seus Destinos escolhidos.

Se você escolheu **uma nova carta de Destino**, faça o seguinte:

- **Devolva sua carta de Destino atual** para a caixa.
- **Refugie o restante de seu Conjunto de Destino que não esteja em jogo.** Não refugie nada que esteja em jogo, incluindo sua Nave Capitânia caso possua uma!
- **Devolva todos os Favores** que você tenha para seus Oponentes.
- **Pegue o novo Conjunto de Destino** para seu novo Destino.

PRÓXIMO ATO?

Neste momento, discuta com os demais jogadores se vocês querem começar a jogar o próximo Ato ou querem guardar o jogo e jogar posteriormente.

Se decidirem jogar o próximo Ato, faça a preparação conforme descrito em **Preparação dos Atos II e III** (p. 7).

Se decidirem guardar o jogo, leia **Guardando**, a seguir. Observe que você não poderá jogar partidas individuais de Arcs até terminar a campanha ou escolher abandoná-la.



GUARDANDO

Para o próximo Ato, preserve **tudo** o que está no mapa, no suprimento comum e nas áreas de jogo de cada jogador, da seguinte forma:

- Use uma folha do **bloco de controle** para anotar seus nomes, cores, Destinos, Poder, Ultraje, e Melhorias e Escudos de Naves Capitâneas. Se um Destino tiver mais detalhes para anotar, use os espaços vazios no verso da folha.
- Use as **2 bandejas de mapa** para armazenar as peças no mapa. Essas bandejas possuem seções para cada planeta (marcado com seu símbolo de Identificação) e cada portal (marcado com "G").
- Se um sistema possui muitas peças para serem colocadas na bandeja, coloque um **marcador de lotação** na seção da bandeja e as peças do sistema em um ziplock com o marcador de lotação correspondente.
- Use as **4 bandejas de jogador** para armazenar as áreas de jogador. Em sua bandeja, use o espaço grande para as cartas em jogo colocadas sobre as cartas remanescentes em seu Conjunto de Destino. Use o espaço menor para todo o restante de sua área de jogo, exceto seu tabuleiro de jogador e da Nave Capitânia. Você não precisa registrar a ordem de seus recursos.
- Mantenha todas as cartas do **livreto de regras**.

ORGANIZANDO A CAIXA

A caixa da expansão pode armazenar todos os componentes do jogo base. **Ela possui 6 compartimentos**, um pequeno, 4 inferiores e 1 fundo.

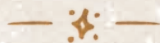
O **compartimento pequeno** acomoda as grandes cartas de Destino, o bloco de controle e cartas de líder do jogo base.

Os **4 compartimentos inferiores** armazenam cartas menores e Conjuntos de Destino não utilizados.

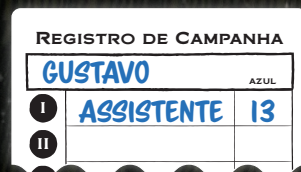
- Use divisórias nesses compartimentos para armazenar Conjuntos de Destino, o baralho de ação, os baralhos da Corte básico e da campanha, baralho de conhecimento, cartas pequenas do jogo base e cartas refugadas.
- Você pode armazenar os ziplocks com as peças dos Conjuntos de Destino com suas cartas atrás das divisórias ou em compartimentos distintos. Caso você use cartas sleevas, armazene os ziplocks de peças em um compartimento diferente.
- Empilhe o mapa, tabuleiros de jogador e de Naves Capitâneas sobre os compartimentos inferiores.

O **compartimento fundo** armazena as **8 bandejas removíveis**: 4 bandejas de jogador, 2 bandejas de mapa, a bandeja do jogo base e a bandeja da campanha.

- As bandejas do jogo base e da campanha podem ser usadas de várias formas, mas recomendamos que você armazene conforme mostrado ao lado e use-as durante o jogo para manter a mesa organizada.
- Empilhe as bandejas do jogo base e da campanha no compartimento do fundo e empilhe as 4 bandejas de jogador sobre elas. Coloque um manual sobre elas. Empilhe as 2 bandejas de mapa sobre o manual e coloque outros manuais e ajudas no topo.



Nome e Cor do Jogador



Destino e Poder no Ato I



Ultraje

Peças
da Nave
Capitânia

Use abreviações (M para Matéria-Prima, C para Cidade, E para Espaçoporto etc.)



Bandeja do Jogo Base



Bandeja da Campanha



Naves Imperiais adicionais podem dividir o espaço com os espaçoportos Livres.

CRÉDITOS

Autor: Cole Wehrle

Ilustrações: Kyle Ferrin

Edição: Joshua Yearsley

Design Gráfico: Pati Hyun (líder) com Kyle Ferrin, Cole Wehrle e Joshua Yearsley

Desenvolvimento: Cole Wehrle and Joshua Yearsley (co-líderes) com Nick Brachmann

Design do Conteúdo de Flagelo do Vértice: Cole Wehrle e Joshua Yearsley

Equipe de Impressão: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clay Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco e Anne Kinner

Terceiros e Estagiários de Verão: Cory DeVore (modelador 3d), Jeff Fraser (moderador de usabilidade de leitura), George Georgeadis (produção de Vídeo de Kickstarter), Emily Mattingley (assistente de design gráfico), Alita Robertson (assistente de produção), Amanda Valentine (editora); Q. Bryant e Dylan Kistler (estagiários de produção); Sam Buan, Michael Cauthorn e Finn Powers-Tiffin (estagiários de testes)

Testadores e Leitura de Manual: Nathan Adams, Jo Attwood, Celena Baker, Dominik Batók, Todd Berman, Q. Bryant, Sam Buan, Cat Bult, Christina Berkley, Luke Bridwell, Ran C, Brenda Carrasco, Michael Cauthorn, Lili Chin, Jacob Church, Joshua Clark Orkin, Benjamin Cochrane, Justin Dowd e o Brass Cat crew, Erin, Zane Fisher, Andrew Grimes, Tonke Groot, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Sophia Hercher, April Higgins, Kevin Hulse, John Keller, Dylan Kistler, Ben Lang, Patrick Lefebvre, JC Lumsargis, Jai Manacs, jermcurry, Jules Marciano, Vixen Martin, Arthur McCool, Kirby Morris, Caitlin Moran, Joe Moran, Paul Mussoni, Elias Nichols, Hung Nguyen, Nathaniel Olin, Mark Overstreet, Finn Powers-Tiffin, Daniel Preston, Kristopher Reynolds, Alita Robertson, Arden Rogow-Bales, Malachi Ray Rempen, Evan Rowland, Guerric Samples, Marius Schneider, Jaden Servant, S.P. Shaman, Sarah Shirley (Sara), Mar Hepto, Matilda Simonsson, Charles Simon, Nicole Smith, Matt Snow, Kieran Smalldon, Frack the Snail, Francis Snyder, Rho Sternjäger, turmoilbyrd, uropb, Samuel Vriezen, Steve Owen, Jackson Wray, Drew Wehrle, Chris Weidner e muitos outros!

Leitura de Manual de Flagelo do Vértice: Sam Campsall, Drew Conley, Esteban Dorado-Troughton, Trevor Dorn-Wallenstein, Reed Esler, Tobit Glenhaber, Reece Huntsinger, Jeremy Johnson, Conner Leahy, Ryan Lee, Marceline Leiman, Dom Marko, Robert Oppen, Nikola Rados, a família Ramey-Olson-Keene, Jonathan Schenk, Michael Thurman, Brian Vandred e Jackson Wray



Edição brasileira MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Bianca Melyna, Gustavo Lopes e Rafael Lodi

Diagramação: Rodrigo Suemitsu

Glyp Games LTDA.

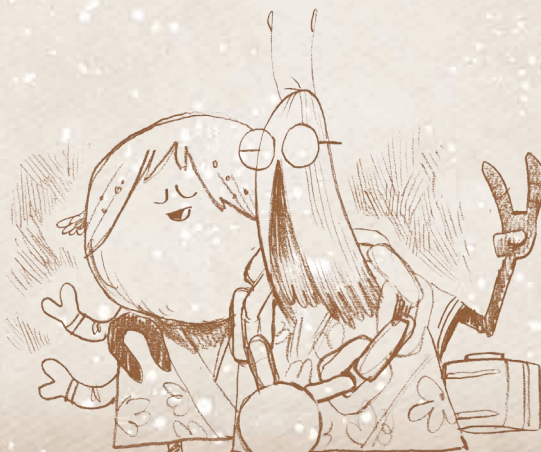
Rua Manoel Pires de Moraes, 18.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

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

Você encontrará o manual atualizado e, às vezes, materiais adicionais (como mini expansões, promos, perguntas frequentes etc.) em nosso site: meeplebr.com/product/arcs



ÍNDICE

Abandonando Naves Capitâneas, 25	Flagelo, 19
Ação Imperial, 21	Em Crises, 18 (<i>Crise do Flagelo</i>)
Ambições, ganhando, 8	Movimento Estilingue, 19
Anexada, cartas, 27	No Intervalo, 28
Em Crises, 18 (<i>Crise da Corte</i>)	Preparação, 5, 7
Bloco de Controle, 30	Governando a Expansão Imperial, 20 a 21
Capítulos, quantidade de, 8	Grande Ambição, 9
Comandar a Frota Imperial, 10	Império, 10
Congelado, recurso, 27	Deixando, 16
Conhecimento, cartas	Entrando para, 17
E Naves Capitâneas, 25	Leis Imperiais, 10 a 11
Preparação, 5 (<i>passo J</i>)	Livreto de regras, 9
Conselho Imperial, 14	Marcadores, Limite de, 27
Cúpulas, 16	Melhorias, 22
Contar Recursos, 27	Lista de, 25
Crises, 18	Nações Livres, 15
Com Naves Capitâneas, 24	Naves Capitâneas, 22
Cúpulas, 16 a 17	Abandonar, 25
Dado de Evento	Eventos, 24
Crises, 13	Melhorias, lista de, 25
Preparação, 5 (<i>passo O</i>), 7 (<i>passo D</i>)	Naves Imperiais, 10 a 11
Dado Numerado	Negociação, ações de, 17
Crises, 13	Objetivos, 8
Preparação, 5 (<i>passo N</i>), 7 (<i>passo E</i>)	Objetivo Final, 9
Decretos, 20	Ordem do Dia, 16
Demanda Imperial, 20	Organização da Caixa, 30
Recursos Congelados, 27	Prejudicar, 11, 15 e 27
Escudo, 22	Protegida, carta de Guilda, 27
Estrutura do Ato, 8	Recurso, contando, 27
Eventos, cartas de, 12	Resistente, 19
Preparação, 4 (<i>passo E</i>)	Resolução, carta, 28 (<i>passo A</i>)
Favores	Tesouro Imperial, 21
Cúpulas, 16 a 17	Adicionando ao, 20
Demanda Imperial, 20	Roubando do, 14
Limpando, 29 (<i>passo F</i>)	Limpando, 28



Precisa de peças de reposição?

contato@meeplebr.com

Saiba mais sobre Arcs em:

meeplebr.com/products/arcs

