

A segunda edição impressa de Andromeda's Edge inclui apenas pequenas edições, alterações e revisões. Algumas cópias atualmente disponíveis em lojas são da segunda edição. Para garantir que todos estejam cientes das mudanças que podem afetar a jogabilidade, elaboramos este guia.

LIVRO DE REGRAS PRINCIPAL

PÁGINA 10

REIVINDICANDO LUAS:

Esta seção foi revisada para permitir que os jogadores mantenham luas excedentes até o final de seu turno, da mesma forma que os recursos e de acordo com a carta de referência do jogador. **"Ao final de cada um dos seus turnos, você deve descartar luas excedentes até que não tenha mais do que 4 luas em sua área de luas reivindicadas."**

PÁGINA 14

TIPOS DE CARTAS TÁTICAS - AÇÃO:

A frase **"Não pode ser jogada durante a batalha"** foi removida da descrição das cartas de táticas de ação brancas.

A menos que uma carta de táticas especifique o contrário, ela pode ser usada durante a batalha.

PÁGINA 20

DESENCADEANDO UM EVENTO:

Após as etapas de ativação de um evento, foi adicionado um esclarecimento: **"Quaisquer avanços adicionais na trilha de eventos serão ignorados até que o marcador de evento seja reiniciado."**

PÁGINA 23

DANOS E REPAROS:

O último parágrafo desta seção foi revisado para esclarecer a seleção de um módulo que receberá dano. Em vez de **"coloque 1 marcador de dano em um módulo não danificado"**, agora está escrito: **"coloque 1 marcador de dano em um módulo que não possua um marcador de dano"**.

PÁGINA 24

EXEMPLO DE BATALHA:

As etapas finais deste exemplo foram corrigidas. Os benefícios das operações táticas são obtidos pelos jogadores derrotados durante a etapa 5 da batalha: **RESULTADO**, e não durante a etapa 6: **DANO**.

CARTAS TÁTICAS

CARTÃO DE TÁTICAS Nº 735

ESPIONAGEM INDUSTRIAL:

Reescrito para dizer **"Ative um módulo de indústria não danificado de um oponente"**.

CARTÃO DE TÁTICAS Nº 768

SOBRECARGA DO SISTEMA:

Reescrevi para dizer **"Ative 1 de seus módulos que não sejam de ciência, depois cause dano a ele. Ative um segundo módulo que não seja de ciência em uma linha diferente."**

CARTÃO BANIDO

REALIDADE ALTERNATIVA:

Agora é uma carta banida (ainda não consta nas regras da versão 2). Foi mencionada pela primeira vez nas cartas promocionais de Dice Tower.



AJUDA AO JOGADOR

CARTAS TÁTICAS:

Foram feitas revisões nas descrições dos tipos de cartas de táticas.

AÇÃO:

AÇÃO agora diz: "Jogue no momento indicado".

O EVENTO agora diz: "Avance o marcador de evento. Jogue no momento indicado quando não estiver em batalha."

AJUDA PARA JOGADOR SOLO

SEQUÊNCIA DE TURNOS:

A seção SEQUÊNCIA DE CURVAS substituiu "navio mais à esquerda" por "nave mais próxima da carta de Ação". para o cartão de ação" e removeu o "o" extra na segunda linha dessa frase.



APÊNDICE

PÁGINA 24

A entrada para a carta tática Reforma foi adicionada. "Naves na Zona de Conserto contam como se estivessem no Ferro-velho para fins de pontuação de 'cada nave no Ferro-velho'."

CARTÕES DE AÇÃO DA UNIDADE

AÇÃO UNIFICADA Nº 600

Alterado para "Lançar para o hexágono inferior esquerdo de a sonda."

MANUAL DE REGRAS DE ESCALATION

PÁGINA 5

LUAS ANTIGAS E MÓDULOS DE RELÍQUIAS:

A configuração para as luas da nebulosa foi esclarecida para deixar claro que ambas as luas da nebulosa em cada região são colocadas com a face para cima.

PÁGINA 7

Foi adicionada uma tabela que descreve os benefícios de cada ficha de atualização do Unity.

INSTANT BENEFITS		ONGOING BENEFITS	
	Unity gains 5 VP		+1 Targeting in each battle (not per ship).
	Unity advances on 2 progress tracks, choosing their lowest track each time.		All Unity Ships are +1 range.
			+1 battle die in each battle (not per ship).

PÁGINA 8

EVENTOS:

Corrigi os nomes dos eventos em CREPÚSCULO CÓSMICO. O primeiro evento descrito é Colapso Catastrófico e o segundo é Anomalia Temporal.

PÁGINA 9

LANÇAMENTO DO UNITY:

O terceiro ponto foi revisado para abranger o Vazio Etéreo e os Vórtices. A Unidade trata essas regiões como se fossem Bases da Aliança. Ela ignora as ações nessas regiões e avança o marcador em sua roda de comando.