

ANDROMEDA'S EDGE

REGRAS DO JOGO

INTRODUÇÃO

Você lidera uma facção desesperada que busca construir uma nova civilização em Andromeda's Edge. Você começa com apenas uma estação espacial, algumas naves e pouquíssimos recursos. Ao alocar cuidadosamente suas naves, você coletará recursos, reivindicará luas, adquirirá módulos de estação e construirá desenvolvimentos planetários. Você enfrentará adversários e competirá com outros em ciência, indústria, comércio, civilização e supremacia!

SUMÁRIO

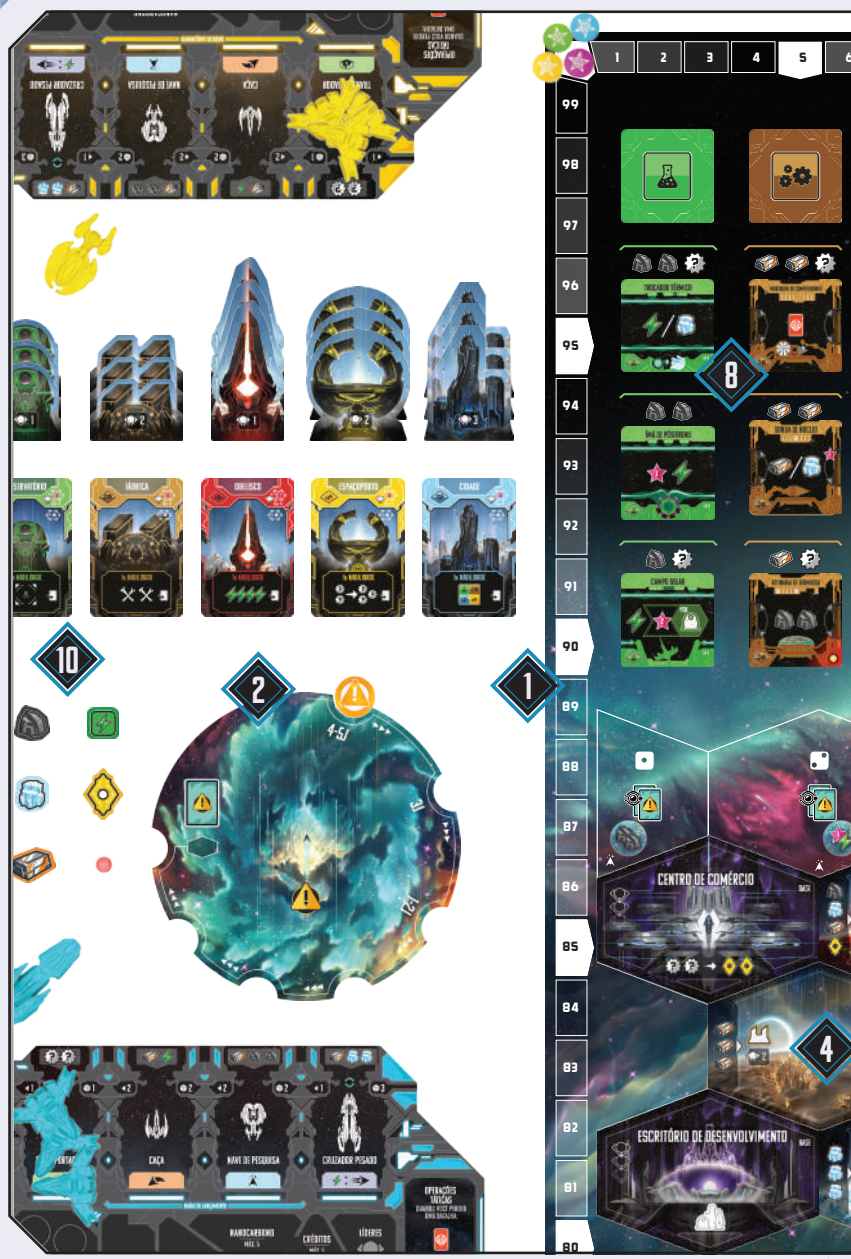
INTRODUÇÃO _ 2
COMPONENTES 3
PREPARAÇÃO DA PARTIDA 4
PREPARAÇÃO DOS JOGADORES 6
VISÃO GERAL DO JOGO 8
REGIÕES DA MARGEM 8
LANÇAMENTO 9
AÇÕES DA BASE ALIADA 10
INVASORES 11
RETORNO À ESTAÇÃO 12
AÇÕES LIVRES 13
NAVES ESTELARES 15
MÓDULOS 16
DESENVOLVIMENTOS 17
TRILHAS DE PROGRESSO 19
A TRILHA DE EVENTOS 20
BATALHA 21
DANOS E CONSERTOS 23
FIM DA PARTIDA 25
REGRAS OPCIONAIS 26



COMPONENTES



PREPARAÇÃO DA PARTIDA



1 TABULEIRO PRINCIPAL:

Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa.

2 TABULEIRO DE EVENTOS:

Coloque o tabuleiro de eventos ao lado do tabuleiro principal e coloque o **marcador de eventos** no espaço inicial para a **sua contagem de jogadores**.

Escolha um **baralho de eventos** para esta partida. Recomendamos a Aurora Galáctica para a sua primeira incursão na Margem. Embaralhe o baralho escolhido e coloque-o virado para baixo no tabuleiro de eventos.

3 FERRO-VELHO:

Coloque o tabuleiro do Ferro-Velho ao lado do tabuleiro principal.

4 REGIÕES INICIAIS:

Separe as 15 peças de planeta *(não as peças da Base Aliada)*, embaralhe-as e empilhe-as viradas para baixo na parte inferior do tabuleiro principal. Em seguida, compre uma quantidade de planetas com base na contagem de jogadores:

2 jogadores	4 planetas
3 jogadores	6 planetas
4 jogadores	8 planetas

Embaralhe os planetas que você comprou junto com as **6 peças da Base Aliada**. Essas são suas peças iniciais. Coloque-as viradas para cima no tabuleiro, uma de cada vez, começando no canto superior esquerdo e seguindo da esquerda para a direita, de cima para baixo.

5 FICHAS DE LUA:

Embaralhe as **6 luas órfãs da nebulosa** e coloque 1 virada para cima em cada nebulosa.

Embaralhe separadamente cada uma das **5 cores** de **fichas de lua planetária**. Em cada planeta, empilhe **3 luas** da cor correspondente viradas para baixo; em seguida vire a pilha com a face para cima para que a lua superior fique visível. Coloque as luas restantes viradas para baixo perto do tabuleiro principal, em pilhas de 3.

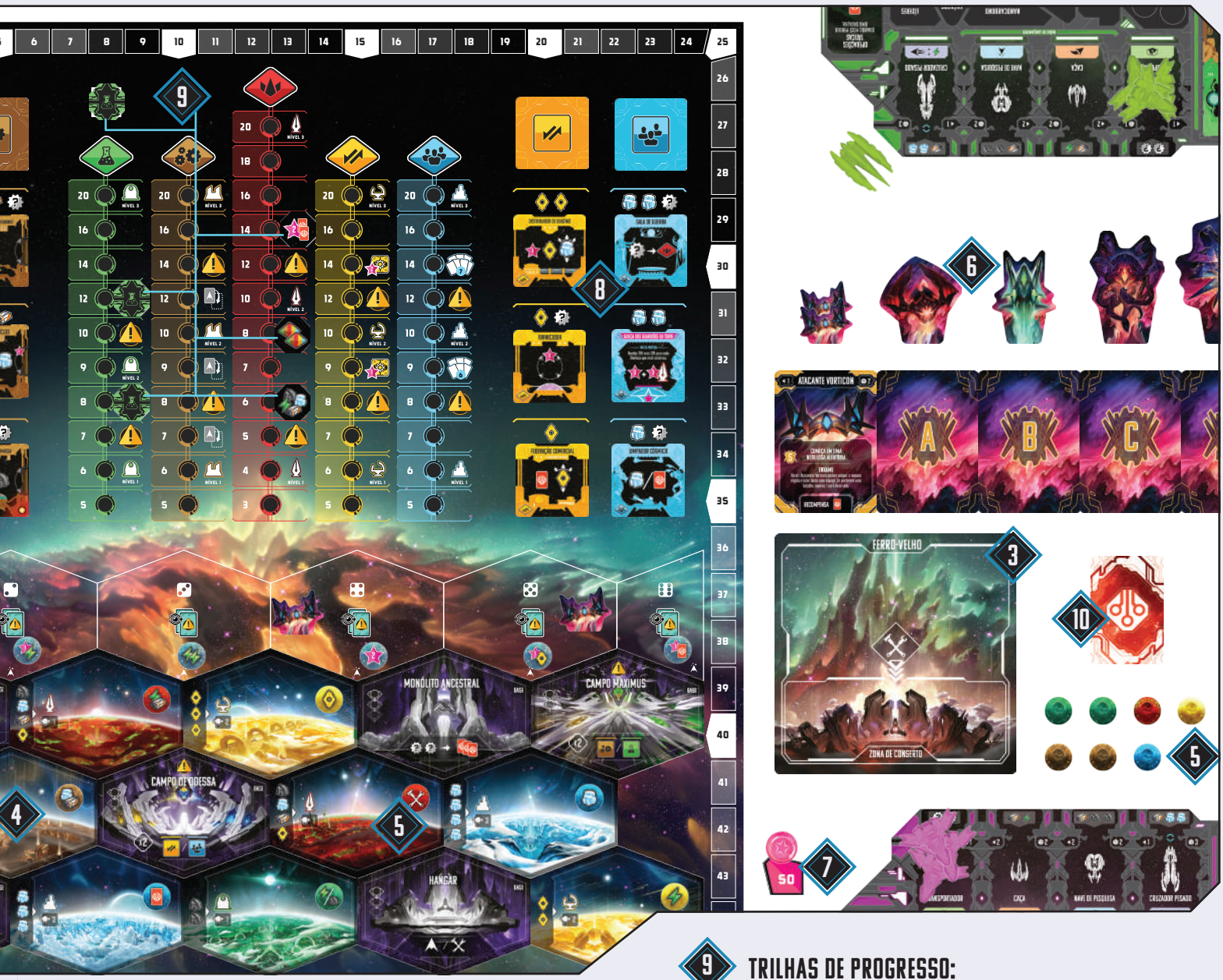
6 INVASORES INICIAIS:

Escolha uma carta de invasor da classe S para esta partida. Recomendamos que os Atacantes Vorticon sejam seus primeiros inimigos. Monte as figuras correspondentes da classe S. Coloque a carta virada para cima ao lado do tabuleiro junto com as figuras para o invasor da classe S perto do tabuleiro principal.

Role 2 dados e coloque 1 figura de invasor da classe S nas nebulosas correspondentes aos números obtidos *(eles podem ficar na mesma nebulosa)*.

Selecione 1 invasor da classe A, 1 da classe B, 1 da classe C e 1 da classe D para esta partida, usando o método que preferir. Monte as figuras dos invasores A, B, C e D. Coloque as cartas de invasor viradas para baixo ao lado do tabuleiro com figuras por perto.

Devolva para a caixa todas as cartas de invasor e figuras não utilizadas. Elas não serão utilizadas durante a partida.



7 **DURAÇÃO DA PARTIDA:** Decida se esta será uma partida curta, média ou longa e coloque o marcador de terminus no espaço apropriado na trilha de PV.

Curta	50 PV
Média	60 PV
Longa	70 PV

8 **MÓDULOS:** Embaralhe cada um dos **4 baralhos de módulos** e coloque-os nos espaços marcados na parte superior do tabuleiro principal. Revele 3 módulos de cada baralho para preencher os espaços nas colunas abaixo.

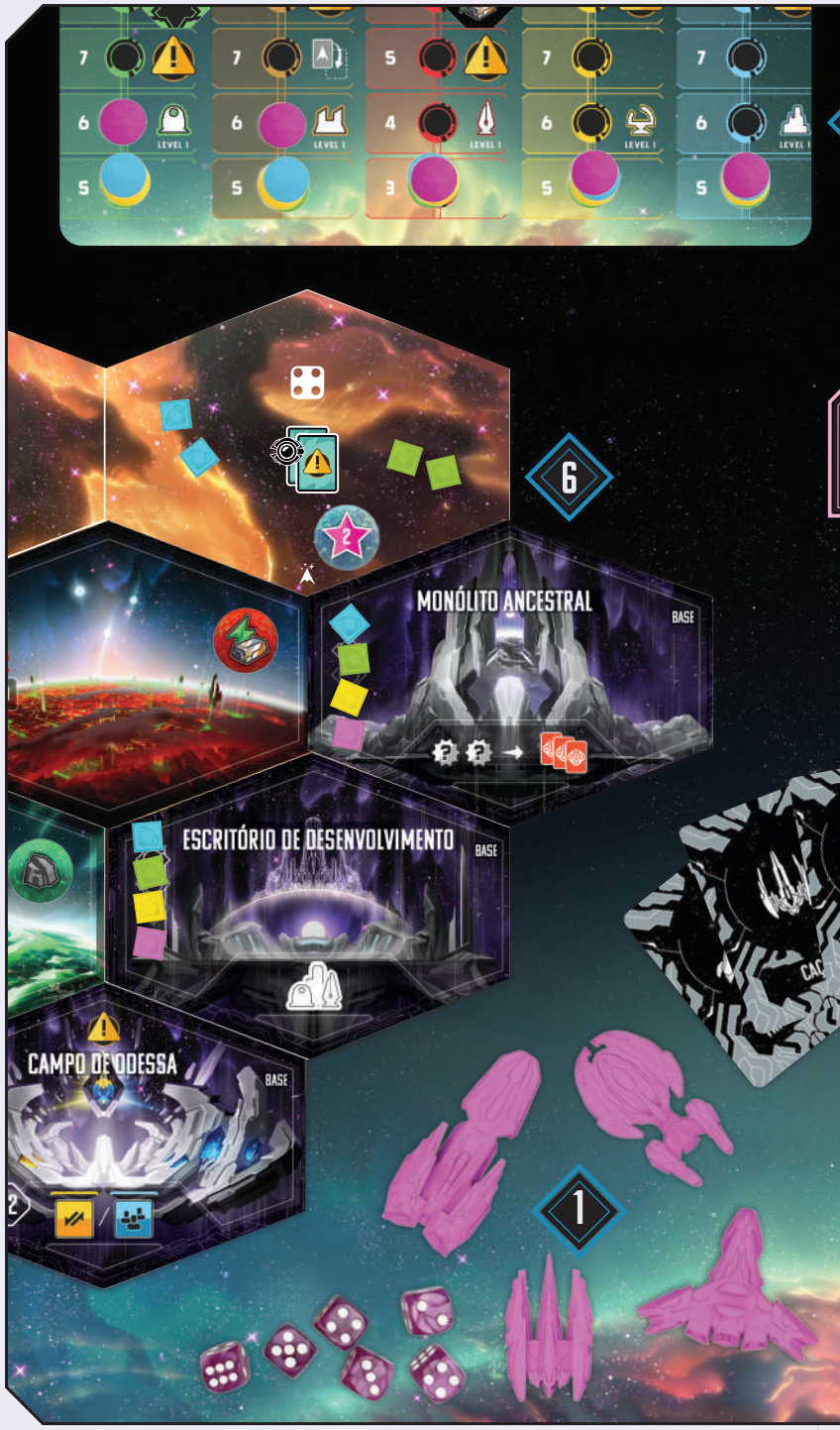
9 **TRILHAS DE PROGRESSO:**

- Embaralhe as **fichas de descoberta** e empilhe 5 fichas viradas para baixo em cada um dos 2 espaços marcados na **trilha científica**.
- Empilhe mais 5 fichas de descoberta viradas para baixo no espaço de **descobertas do observatório** no topo da trilha científica. Devolva as fichas restantes para a caixa do jogo.
- Embaralhe as **fichas de supremacia** e coloque 1 ficha virada para cima em cada um dos 3 espaços marcados na trilha de supremacia. Devolva as fichas restantes para a caixa do jogo.

10 **RESERVA GERAL:** Crie uma área de reserva da seguinte forma:

- Embaralhe o **baralho de cartas táticas** e deixe-o virado para baixo.
- Empilhe as **cartas de desenvolvimento** por tipo, deixando as **peças de desenvolvimento** correspondentes por perto.
- Empilhe os **marcadores de dano** e os **recursos**.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES



1 MATERIAIS DO JOGADOR:

Cada jogador pega os seguintes materiais na cor escolhida:

- 1 tabuleiro de estação
- 1 auxílio ao jogador
- 6 transportadores
- 1 caça
- 1 nave de pesquisa
- 1 cruzador pesado
- 9 líderes
- 6 dados
- 5 marcadores de trilha
- 1 marcador de PV

2 TABULEIRO DE ESTAÇÃO:

- Os tabuleiros de estação possuem dois lados, concedendo mais flexibilidade ao jogo. Observe a orientação dos quatro módulos coloridos de um lado – os jogadores precisarão de espaço para expandir a partir desse lado da estação deles.
- Cada jogador coloca a própria estação na área de jogo à frente dele e coloca **3 transportadores** na área da **Baía de Lançamento**. Todos devem colocar todas as demais naves em uma reserva pessoal ao lado do próprio tabuleiro. Elas ficarão disponíveis para construção em breve.

3 FACÇÕES:

- Embaralhe as **cartas de facção** e distribua 3 para cada jogador. Cada jogador **escolhe 1** delas para manter. Devolva para a caixa todas as cartas de facção não utilizadas.
- Cada jogador recebe os **recursos iniciais** listados no verso da própria carta de facção, colocando-os nas áreas de reserva da estação e, em seguida, coloca a carta de facção virada para cima na área de facção do próprio tabuleiro.

4 APRIMORAMENTO DE NAVES:

- Cada jogador pega a peça de **aprimoramento de nave exclusiva** da própria facção.
- Embaralhe separadamente os **4 tipos de aprimoramento de nave neutros** *(transportadores, caças, naves de pesquisa e cruzadores pesados)* e distribua 1 peça de **cada pilha** para cada jogador. Devolva para a caixa todos os aprimoramentos de nave não utilizados.
- Cada jogador coloca suas 5 peças de aprimoramento de nave em uma reserva pessoal com suas naves não construídas. Elas poderão ser adquiridas depois.

5 TRILHAS DE PROGRESSO:

- Cada jogador coloca **1 marcador de trilha** no espaço inferior de cada uma das **5 trilhas de progresso**.
- Em seguida, cada jogador avança 1 espaço em cada uma das trilhas de progresso marcadas no canto superior esquerdo da própria carta de facção.



RECURSOS

Ao longo da partida, você receberá e gastará recursos de 6 tipos diferentes. Os recursos são escassos em Andrômeda. Use-os para começar a construir o seu futuro!

ARMAZENAR MÁX 10

ENERGIA
Uso: módulos de estação, armas, saltos

TITÂNIO
Uso: fábricas, módulos de indústria, construção de naves

GELO
Uso: cidades, módulos de civilização

NANOCARBONO
Uso: observatórios, módulos de ciência

ARMAZENAR MÁX 5

CRÉDITOS
Uso: elemento curinga para titânio, gelo, nanocarbono

CARTAS TÁTICAS
5 tipos, usadas de várias maneiras

6 LÍDERES:

- Cada jogador coloca **1 líder** em cada **Base Aliada** no tabuleiro.
- Cada jogador rola um dado e coloca **2 líderes** na **nebulosa** correspondente ao dado rolado *(mais de 1 jogador podem ter líderes na mesma nebulosa)*.
- Cada jogador coloca o **1 líder** restante dele na área de líderes da própria estação.

7 JOGADOR INICIAL:

- Escolha um jogador inicial simulando uma **batalha:** cada jogador rola os próprios 6 dados, e o jogador com o **dado com o valor mais alto** é o jogador inicial. Se houver um empate, os jogadores empatados comparam os próximos dados deles com valores mais altos, e assim por diante até que haja um vencedor.
- O jogador inicial coloca o próprio marcador de PV no 1º espaço da **trilha de PV.** Seguindo em sentido horário, cada um dos demais jogadores coloca o próprio marcador no **próximo espaço vazio** da trilha.

VISÃO GERAL DO JOGO

Andromeda's Edge consiste em uma série de **turnos** *(não há rodadas tradicionais nesta galáxia...)* Os turnos dos jogadores acontecem em **sentido horário**, começando pelo jogador inicial e continuando até o final da partida. No seu turno, você envia uma nave ou devolve todas as suas naves para sua estação. Essa simples decisão regerá seu caminho para todas as maravilhas do universo.

O **fim da partida** é desencadeado quando o marcador de **pontos de vitória** de um jogador atinge o terminus na trilha de PV. Então, cada jogador jogará mais 1 turno, incluindo o jogador ativo. Uma vez contadas as pontuações finais, o jogador com **mais PV vence.**

JOGADOR ATIVO: O jogador que está jogando um turno é o **jogador ativo**. Quando indicado, algumas decisões são tomadas pelo jogador ativo, e muitos eventos ao longo da partida são realizados na ordem de turno, começando pelo jogador ativo. Se os efeitos de jogo ocorrerem simultaneamente, quando a ordem não for indicada, como os efeitos desencadeados pelo final ou início de um turno, o jogador ativo determinará a ordem em que eles ocorrerão.

REGIÕES DA MARGEM

O mapa do tabuleiro é composto por **regiões** de tipos diferentes. Durante a partida, você Lançará naves para diferentes regiões para receber recursos e realizar ações. Há **3 tipos principais** de regiões, descritos a seguir. Opcionalmente, regiões especiais *(consulte a p. 26)* também podem ser adicionadas.

PLANETAS

A Margem está repleta de uma diversidade de planetas. Os planetas têm **fichas de lua** que você pode reivindicar para receber recursos, e você pode construir **desenvolvimentos** em planetas para avançar nas trilhas de progresso e receber recompensas especiais. Você poderá explorar novos planetas que serão revelados conforme eventos-chave são desencadeados em Andromeda's Edge.

BASES ALIADAS

Uma Aliança fronteiriça chegou antes da última onda de exploradores e espalhou postos avançados pela Margem. Os jogadores podem visitar as Bases Aliadas para negociar recursos, resgatar tecnologia precursora, construir naves e realizar outras ações importantes.

NEBULOSAS

A Margem é cercada por nebulosas misteriosas e inexploradas, espreitadas por invasores. As naves só podem entrar em uma região de nebulosa se tiverem a habilidade de **Viagem.** No entanto, quem tiver coragem suficiente para explorá-la poderá receber recompensas poderosas.







JOGANDO O SEU TURNO

No seu turno, você deve **LANÇAR** uma nave no tabuleiro ou fazer com que todas as suas naves **RETORNEM À ESTAÇÃO.** Você também pode usar qualquer quantidade de **ações livres** durante o seu turno. Os turnos de Lançamento e Retorno à Estação, assim como as ações livres, são detalhados nas seções a seguir. No final do seu turno, descarte quaisquer recursos que excedam os seus limites.

LANÇAMENTO

Durante um turno de Lançamento, você envia uma nave da sua estação para uma região e, em seguida, ativa essa região para realizar a ação específica dela. A região para a qual a nave é Lançada é a **região ativa** para este turno *(mesmo que a nave que você lançou se mova para uma região diferente durante o seu turno)*.

ETAPAS DO LANÇAMENTO

1. Lançar uma Nave
2. Ativar a região
3. Ataque Invasor
4. Batalha

ETAPA 1 LANÇAR UMA NAVE

Primeiro, escolha uma nave na sua **Baía de Lançamento** e aloque-a em uma **região** à sua escolha no tabuleiro. As regras para selecionar uma região diferem se você estiver fazendo um **primeiro Lançamento** ou um **Lançamento subsequente.**

PRIMEIRO LANÇAMENTO

Se você **não tiver naves** no tabuleiro quando fizer o Lançamento, ele será considerado um primeiro Lançamento. Durante um primeiro Lançamento:

- Você pode fazer um Lançamento para **qualquer região não ocupada.** Uma região é considerada ocupada se contiver um invasor ou pelo menos 1 nave pertencente a um jogador. Além disso, todos os requisitos de Lançamento adicionais devem ser atendidos; veja abaixo à direita.



EXEMPLO

O primeiro Lançamento do verde é para uma região desocupada.

LANÇAMENTOS SUBSEQUENTES

Se você tiver **1 ou mais naves** no tabuleiro quando for fazer o Lançamento, ele será considerado um Lançamento subsequente. Durante este tipo de Lançamento:

- Você **deve** fazer um Lançamento para uma região que esteja dentro do **alcance** de pelo menos 1 de suas outras naves no tabuleiro, usando o **valor de alcance** da nave a ser lançada.
- Você **não** pode fazer um Lançamento para uma região onde **você** já tenha 1 ou mais **naves.** Você **pode** fazer um Lançamento para **uma região ocupada** com naves adversárias. Fazer isso pode resultar em uma batalha.



EXEMPLO

O Lançamento subsequente do roxo é para uma região dentro do alcance.

REQUISITOS ADICIONAIS DE LANÇAMENTO

Você deve seguir estas regras ao fazer **qualquer** Lançamento:

- Você só pode fazer um Lançamento para uma **Base Aliada** se for capaz de ativá-la e fazê-lo.
- Apenas naves com **Viagem** podem fazer um Lançamento para uma **nebulosa**.

AÇÕES DA BASE ALIADA



MONÓLITO ANCESTRAL:
Gaste 2 recursos quaisquer para comprar 3 cartas táticas.



CENTRO DE COMÉRCIO:
Gaste 2 recursos quaisquer para receber 2 créditos.



CAMPO MAXIMUS:
Avance o marcador de eventos 1 espaço, então compre 1 ou 2 módulos de ciência ou de indústria do tabuleiro principal.



CAMPO DE ODESSA:
Avance o marcador de eventos 1 espaço, então compre 1 ou 2 módulos de comércio ou de civilização do tabuleiro principal.



HANGAR:
Pague o custo de recursos para construir 1 nova nave, colocando-a na sua Baía de Lançamento, ou realize 1 ação de conserto.



ESCRITÓRIO DE DESENVOLVIMENTO:
Pague os custos de recursos e de líderes para construir um desenvolvimento em um planeta não desenvolvido onde você tenha um transportador.

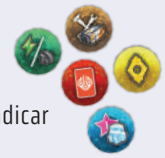
ETAPA 2

ATIVAR A REGIÃO

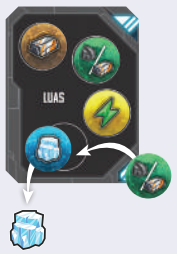
Depois de fazer o Lançamento para uma região, você **deve** ativá-la. O que acontece quando você ativa uma região depende do **tipo** dela:

- **ATIVANDO UM PLANETA:** Reivindique a **ficha de lua** no topo da pilha e coloque-a na sua estação. Se o planeta ativo **não** tiver mais luas não reivindicadas, em vez disso, receba o recurso impresso onde as luas estavam empilhadas.
- **ATIVANDO UMA NEBULOSA:** Reivindique a **ficha de lua** *(se houver alguma)* e coloque-a na sua estação. Em seguida, olhe secretamente as 2 primeiras cartas do **baralho de eventos.** Escolha 1 para devolver ao topo do baralho e 1 para colocar no fundo do baralho.
- **ATIVANDO UMA BASE ALIADA:** Realize a ação da Base Aliada. À esquerda, você encontra uma lista com uma breve descrição de cada uma das ações.

REIVINDICANDO LUAS



Uma das principais maneiras de receber recursos é reivindicar luas que orbitam planetas e flutuam pelas nebulosas.



Sempre que você reivindicar uma lua, coloque-a na área de luas reivindicadas do seu tabuleiro de estação.

Você não pode ter mais do que 4 luas na sua área de luas reivindicadas. Você pode usar a ação livre Abandonar Lua durante o seu turno para descartar uma lua e receber os benefícios representados, ou você pode alocar uma ficha de lua em outro local da sua estação durante o turno de qualquer jogador para liberar espaço.

Se você receber uma lua durante o turno de outro jogador, você poderá descartar uma lua na sua área de luas reivindicadas para dar lugar à nova lua, mas você **não receberá** o benefício representado.



ETAPA 3
ATAQUE INVASOR

Após ativar uma região, verifique o Ataque Invasor:

- **JÁ HÁ UM INVASOR NA REGIÃO ATIVA:** Se já houver um invasor **na região ativa**, não ocorrerá nenhum Ataque Invasor, e nenhum invasor adicional poderá entrar na região. *(Invasores da classe S são a exceção à regra, veja a seguir).*
- **INVASORES DA CLASSE S:** Se já houver um invasor da classe S **na região ativa,** verifique se há outros invasores da classe S dentro do **alcance** da região ativa que podem realizar um Ataque Invasor. Ao contrário de outros invasores, vários invasores da classe S podem ocupar uma região juntos com o Enxame.
- **NÃO HÁ INVASORES NA REGIÃO ATIVA:** Se **não** houver um invasor na região ativa, verifique se há invasores dentro do **alcance** da região ativa, usando o valor de alcance na carta de cada invasor. Se houver invasores dentro do alcance, o jogador ativo deverá escolher **1** deles para realizar um Ataque Invasor e mover-se para a região ativa. *(Se um invasor da classe S for escolhido, todos dentro do alcance se moverão para a região).*

Todos os invasores têm a habilidade de **Viagem**, então eles sempre podem realizar um Ataque Invasor em nebulosas.

ETAPA 4
BATALHA

Depois que os invasores tiverem a oportunidade de atacar, se 2 ou mais **jogadores adversários e/ou invasores** tiverem **naves** na região ativa, uma **batalha** deverá ser resolvida. As batalhas **só** podem ocorrer na região ativa. As etapas de resolução da batalha são explicados na pág. 21.



EXEMPLO

Uma batalha entre os jogadores verde e azul, e os invasores.

As batalhas podem ocorrer mesmo que o **jogador ativo** não tenha mais naves na região ativa.

INVASORES

Ao longo da partida, invasores hostis emergirão das nebulosas para ameaçar suas operações e atacar suas naves estelares. Cada classe invasora tem uma **carta de invasor** que determina os valores e habilidades dela.

Apenas **1 classe** invasora pode ocupar uma região de cada vez. Um invasor **nunca** pode ser alocado ou movido para qualquer região onde um invasor de outra classe esteja presente.

ALOCANDO NOVOS INVASORES

Invasores de diferentes classes são alocados no tabuleiro quando **cartas de evento** são resolvidas. A carta de cada invasor indica em qual **região** ele deve ser alocado.

- Quando uma carta de invasor diz que ele começa em uma **nebulosa aleatória, role um dado** e aloque o novo invasor na nebulosa correspondente ao número.
- Quando um novo invasor for alocado em uma região ocupada por um invasor, em vez disso, aloque-o em uma **nebulosa aleatória** que não esteja ocupada por um invasor. Os invasores da classe S são uma exceção. Eles podem ser alocados em uma região já ocupada por invasores da classe S.
- Se o invasor da **classe** indicada já estiver no tabuleiro, em vez disso aloque 2 **invasores da classe S** na região indicada na carta dele. Se houver menos de 2 disponíveis na reserva, aloque a maior quantidade possível.
- Um invasor que foi devolvido para a carta dele pode retornar ao tabuleiro outras vezes na partida. Se um evento que representa a classe do invasor for resolvido, o invasor será alocado no tabuleiro novamente, seguindo as mesmas regras acima.



RETORNO À ESTAÇÃO

Durante um turno de Retorno à Estação, você devolve **todas** as suas **naves,** uma a uma, do tabuleiro e do Ferro-Velho para sua estação. As naves que você devolver do **tabuleiro e da Zona de Conserto** do Ferro-Velho poderão ser usadas para **ativar módulos** na sua estação.

ETAPAS DO RETORNO

1. Ativar módulos
2. Devolver todas as naves
3. Descartar energia

> Se você não tiver **nenhuma** nave restante na sua Baía de Lançamento no início do seu turno, você **deverá** Retornar à Estação.



ETAPA 1 ATIVAR MÓDULOS

Durante esta etapa, você pode ativar qualquer quantidade de **módulos** na sua estação, em qualquer ordem, para receber os benefícios impressos deles. Para ativar um módulo, pegue **1 nave** de qualquer lugar do **tabuleiro** *(ou da Zona de Conserto do Ferro-Velho)* e coloque-a no módulo, ou pegue **1 energia** da sua área de reserva e coloque-a no módulo.

Além disso, você deve seguir estas regras:

- Você não pode ativar um módulo que já tenha uma nave ou energia sobre ele.
- Você só pode ativar um módulo usando **energia** se já tiver ativado um módulo na **mesma fileira** usando uma **nave.**
- Você **não** pode ativar módulos com quaisquer **marcadores de dano** sobre eles.
- As naves na área superior do Ferro-Velho não podem ser usadas para ativar módulos. No entanto, as naves que foram movidas para a Zona de Conserto na parte inferior do tabuleiro do Ferro-Velho podem ser usadas para ativar módulos. Isso inclui naves movidas para a Zona de Conserto durante o turno atual.
- **MÓDULOS DE CIÊNCIA:** Ao contrário de outros módulos, os módulos de ciência **não** podem ser ativados individualmente quando você Retorna à Estação. Em vez disso, você pode ativá-los por meio do seu módulo de **Reator Primário** *(veja abaixo à esquerda)*. Isso deve ser feito com uma **nave.**
- **ENTRADAS DA LUA:** Se um módulo tiver um **espaço de lua** no lado de **entrada** de uma ação, você só poderá ativá-lo depois de alocar uma lua nele.

MÓDULOS CENTRAIS



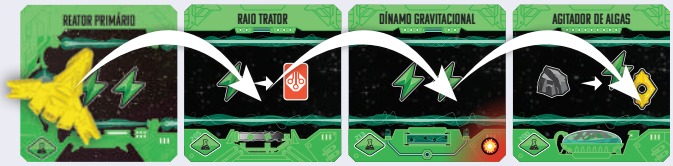
REATOR PRIMÁRIO: Receba 2 energias e ative **qualquer quantidade** de seus outros módulos de ciência.

CONTRAMESTRE: Pague o custo de recursos para construir 1 nova nave na sua Baía de Lançamento ou realize 1 ação de conserto.

TESOURARIA: Receba 1 crédito.

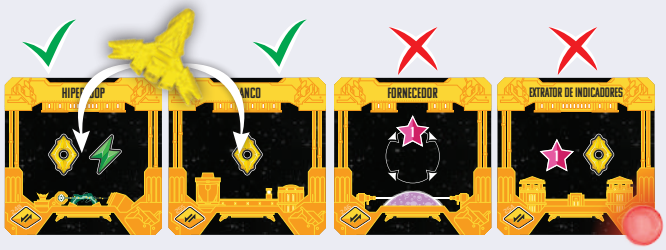
ARQUITETO: Compre 1 carta tática ou pague os custos de recursos e de líderes para construir um desenvolvimento em um planeta não desenvolvido onde você tenha um transportador.





EXEMPLO

Uma única nave ativa todos os módulos de ciência não danificados.



EXEMPLO

O Fornecedor (incompleto) e o Extrator de Indicadores (danificado) não podem ser ativados.

ETAPA 2 DEVOLVER TODAS AS NAVES

Depois de terminar de ativar módulos, devolva **todas** as suas naves dos **módulos**, do **Ferro-Velho** e do **tabuleiro** para a **Baía de Lançamento** na sua estação. Remova todos os **marcadores de dano** de quaisquer naves com **escudos.**

Você **não** pode optar por deixar naves para trás no tabuleiro ou no Ferro-Velho, a menos que um efeito de jogo diga o contrário.

ETAPA 3 DESCARTAR ENERGIA

Após devolver as naves para a Baía de Lançamento, devolva para a reserva toda a energia que você gastou para ativar módulos.

Se você jogou quaisquer cartas táticas com habilidades de sustentação, elas também são descartadas neste momento.

AÇÕES LIVRES

Você pode realizar qualquer quantidade de ações livres durante o seu turno, independentemente de estar realizando um turno de Lançamento ou de Retorno à Estação. As ações livres podem ser usadas a qualquer momento no seu turno, incluindo imediatamente antes ou depois de outras ações.

Alocar uma Ficha de Lua e Jogar Cartas Táticas são as únicas duas ações livres que podem ser realizadas **em qualquer turno**. O restante só pode ser realizado **no seu turno**.

EM QUALQUER TURNO

- Alocar uma Ficha de Lua
- Jogar Cartas Táticas

NO SEU TURNO

- Usar uma Carta de Desenvolvimento
- Descartar uma Ficha de Descoberta/Supremacia
- Recrutar Líderes
- Abandonar uma Lua
- Coletar Recursos Bônus
- Usar Habilidades da Facção

ALOCAR UMA FICHA DE LUA

A **qualquer momento,** você pode alocar uma lua da sua **área de luas reivindicadas** em um **espaço de lua** em um módulo ou na área de Operações Táticas na sua estação.

Quando você alocar uma lua, você **não poderá mais descartá-la** para receber o benefício dela. Se você **substituir** uma lua que já está alocada, você deverá descartá-la **sem** receber o benefício dela.

EXEMPLO

Aloque luas em módulos e Operações Táticas para usar os benefícios delas de diferentes maneiras.



JOGAR CARTAS TÁTICAS

As cartas táticas são **recursos** que você pode receber durante a partida e jogar para realizar ações especiais. Cada carta tática indica quando pode ser jogada.

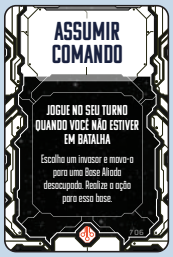
Depois de jogar e resolver completamente uma carta tática, coloque-a em uma pilha de descarte virada para cima ao lado do baralho. Se o baralho estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

EXEMPLO

Aqui estão alguns exemplos de quando as cartas táticas podem ser jogadas.



TIPOS DE CARTAS TÁTICAS



AÇÃO

Pode ser jogada no momento indicado. Algumas podem ser jogadas nos turnos de outros jogadores. **Não** pode ser jogada durante a batalha.



EVENTO

Pode ser jogada no momento indicado no seu turno. Quando jogada, avance imediatamente o **marcador de eventos** 1 espaço.



SUSTENTAÇÃO

Pode ser jogada no momento indicado no seu turno. Mantenha esta carta em jogo até que você Retorne à Estação. *(Cartas de Sustentação são descartadas com a energia na etapa final do Retorno à Estação).*



DIPLOMACIA

Pode ser jogada **apenas** durante a etapa de **Diplomacia** de uma batalha da qual você estiver participando. Você só pode jogar **1** carta de Diplomacia por batalha.



BATALHA

Pode ser jogada no momento indicado durante a **batalha.** A maioria só pode ser jogada se você tiver naves na batalha. Você pode jogar **qualquer quantidade de cartas de batalha** durante uma única batalha.

LIMITE DE CARTAS TÁTICAS

No início da partida, você tem um limite de **5 cartas táticas na mão.** Você deve descartar até esse limite no final do seu turno. Você pode aumentar o limite avançando na **trilha de civilização.**



Limite: 5

USAR UMA CARTA DE DESENVOLVIMENTO



Se você tiver uma carta de desenvolvimento não utilizada, você poderá **virá-la para baixo** a qualquer momento no seu turno para usar a habilidade de 1x nela.

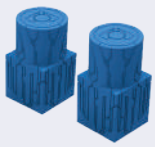
EXEMPLO

Receba 1 módulo qualquer ao usar esta carta de desenvolvimento de cidade e, em seguida, vire-a.

DESCARTAR UMA FICHA DE DESCOBERTA OU DE SUPREMACIA



Se você tiver uma ficha de descoberta ou de supremacia não utilizada, você poderá **descartá-la** a qualquer momento no seu turno para receber o benefício dela.



RECRUTAR LÍDERES

A qualquer momento no seu turno, você pode recrutar **qualquer quantidade de líderes** da sua cor de qualquer região ou regiões onde você tenha naves. Coloque cada um deles na área de líderes da sua estação.

ABANDONAR UMA FICHA DE LUA



A qualquer momento no seu turno, você pode **descartar** uma lua que você reivindicou para receber os **recursos** e/ou **PV** impressos nela. Se você descartar uma lua com um **ícone de conserto** nela, você poderá consertar 1 nave ou módulo danificado.

Você pode descartar uma lua como parte do pagamento de um **custo de recurso.** Coloque cada lua que você descartar em uma pilha virada para cima ao lado do tabuleiro *(separada das luas viradas para baixo que ainda não foram colocadas).*



COLETAR RECURSOS BÔNUS

Cartas de evento ou outros efeitos podem colocar **recursos bônus** em certas regiões no tabuleiro. A qualquer momento no seu turno, você pode receber qualquer quantidade de recursos bônus de qualquer região ou regiões onde você tenha naves.

USAR HABILIDADES DA FACÇÃO

Muitas habilidades de facção descrevem quando entram em vigor, mas, a menos que seja especificado o contrário, o jogador pode usar as habilidades da facção dele como ações livres no próprio turno.



NAVES ESTELARES

Cada jogador usa a própria frota de naves para explorar Andromeda's Edge. Durante a partida, você irá **construir** naves de diferentes tipos e então **Lançá-las** no tabuleiro para receber recursos, desenvolver planetas e lutar contra adversários.

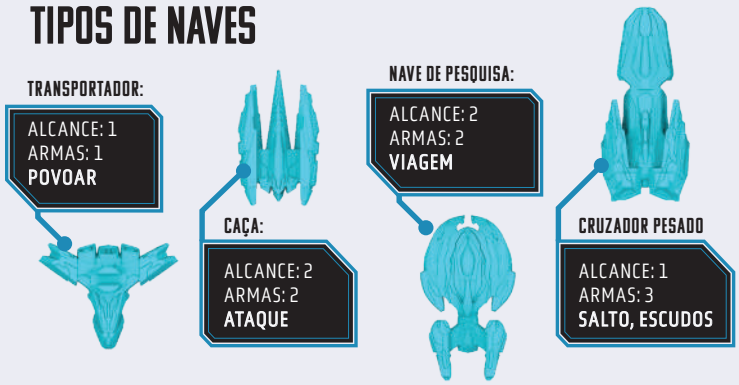
Quando suas naves **Retornarem à Estação**, você as usará para ativar **módulos** na sua estação para obter recursos e ações extras.

CONSTRUINDO SUA FROTA

No início da partida, você tem **3 transportadores** prontos para serem Lançados. As naves que você construiu são mantidas na sua **Baía de Lançamento** até que você faça o Lançamento delas no tabuleiro.

Você pode gastar recursos para construir naves adicionais quando visitar o **Hangar** *(Base Aliada)* ou ativar o **módulo do Contramestre** na sua estação.

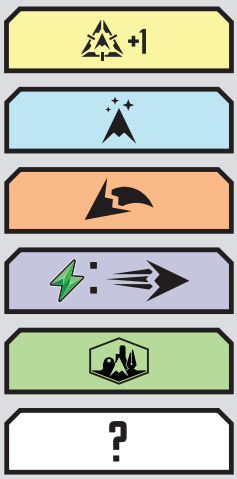
TIPOS DE NAVES



Existem **4 tipos** de naves que você pode construir. Você tem 3 transportadores adicionais, um caça, uma nave de pesquisa e um cruzador pesado. Cada tipo de nave tem um valor de **alcance e armas**, e habilidades únicas, que são exibidas na sua Baía de Lançamento.

HABILIDADES DAS NAVES

Cada nave na sua frota possui **habilidades** diferentes que as ajudam a se destacar em exploração, desenvolvimento ou combate. As naves dos jogadores e dos invasores podem ter as seguintes habilidades:



MIRA: Aumenta a rolagem mínima na batalha, afetando todos os dados da nave *(máx. 5)*.

VIAGEM: Quando esta nave é Lançada ou se move, ela pode entrar em uma nebulosa.

ATAQUE: Durante um primeiro Lançamento, esta nave pode ser Lançada para uma região ocupada.

SALTO: Quando esta nave é Lançada ou se move, você pode gastar 1 energia para dar a ela alcance infinito.

POVOAR: Permite desenvolvimentos em um planeta. Esta habilidade está presente apenas em transportadores.

HABILIDADE PERSONALIZADA: Uma habilidade especial para esta nave. Consulte o apêndice para esclarecimentos.

APRIMORAMENTO DE NAVES

No início da partida, cada jogador recebe **5 peças de aprimoramento de nave**: 1 para cada um dos tipos de nave e 1 aprimoramento específico da facção. Quando você vir o símbolo de aprimoramento, você poderá colocar 1 dessas peças sobre o espaço dessa nave na sua Baía de Lançamento. Isso substitui as especificações básicas e pode conceder novas habilidades a todas as naves desse tipo. Além disso, se você tiver uma nave disponível desse tipo quando fizer o aprimoramento, você imediatamente **construirá** essa nave **sem custo!**

A forma principal de aprimorar naves é por meio da trilha de progresso da indústria *(consulte Trilhas de Progresso, pág. 19)*, mas existem outras maneiras.

> Cada tipo de nave pode ser aprimorado uma vez. Quando todas as 4 naves tiverem sido aprimoradas, os aprimoramentos adicionais não terão efeito.

ESPECIFICAÇÕES DA NAVE

- **A** **CUSTO DE RECURSOS:** O custo para construir 1 nave deste tipo.
- **B** **VALOR DE ALCANCE:** A distância máxima *(em número de regiões)* entre suas outras naves e o local que você vai alocar esta nave quando **Lançá-la** da sua estação. Também é a distância que esta nave pode se mover para se **juntar a uma batalha**.
- **C** **VALOR DE ARMAS:** O número de dados que esta nave rola em **batalha**.
- **D** **ÍCONES DE ESCUDO:** Escudos impedem que uma nave seja **enviada para o Ferro-Velho** como resultado de perder uma batalha ou outros efeitos de jogo.
- **E** **HABILIDADES:** Habilidades especiais que esta nave possui.



Nave básica na estação | Nave aprimorada

MÓDULOS

Os remanescentes da civilização precursora estão espalhados pela Margem. Você pode adquirir essa tecnologia na forma de **módulos** que você pode adicionar à sua estação. Cada módulo que você recebe melhora suas capacidades quando você **Retorna à Estação**.

Os módulos de estação vêm em **4 tipos,** que são correspondentes a 4 das 5 trilhas de progresso *(ciência, indústria, comércio e civilização)*. Sempre que você receber um novo módulo, coloque-o na fileira do tipo correspondente no seu tabuleiro de estação. Em seguida, avance 1 espaço na trilha de progresso correspondente. Os módulos na sua estação podem ser rearranjados a qualquer momento.

COMPRAR OU ADQUIRIR MÓDULOS

Sempre que você receber **1 ou mais** módulos, siga as seguintes etapas:

1. Escolha módulos das colunas indicadas. Se houver um ——— acima do módulo, ele não é gratuito. Pague os **custos de recurso** representados no tabuleiro para qualquer módulo que você receber dessa maneira.

EXEMPLO


Receba um módulo de indústria


Receba um módulo de indústria pagando o custo do tabuleiro


Receba qualquer módulo pagando o custo do tabuleiro

2. Adicione cada módulo à fileira apropriada na sua estação. Se algum módulo tiver 1 ou mais **ícones de dano** no canto inferior direito, coloque 1 marcador de dano nele por ícone.

3. Para cada módulo recebido ao longo da partida, você sempre avançará 1 espaço na **trilha de progresso** correspondente.

4. Ao adquirir módulos por meio das regiões dos Campos Maximus ou de Odessa, se você não puder ou não quiser comprar 2 módulos, você deverá descartar 1 módulo da coluna indicada para o segundo módulo. Você deve comprar 1 módulo antes de descartar qualquer outro. O módulo descartado é colocado no fundo do baralho dele.

5. No final de qualquer ação ou ação livre em que módulos são recebidos, atualize as colunas de módulos deslizando os módulos para baixo para preencher quaisquer espaços vazios e revelando novos dos baralhos. Essa atualização é feita por ação única de recebimento de módulo.

EXEMPLO

Um jogador usa o Campo Maximus para comprar 2 módulos e depois joga uma carta tática como uma ação livre para receber mais um. Os módulos seriam atualizados após as 2 compras e novamente após a ação livre.

ALOCANDO LUAS NOS MÓDULOS

Alguns módulos têm **espaços de ficha de lua** onde você pode alocar as luas que você reivindicou.

- **ENTRADA DA LUA:** Se um espaço de lua estiver no lado de **custo** *(à esquerda da seta)* de uma ação, então os recursos da lua alocada se tornam o **custo** para ativar o módulo. Um módulo com um **espaço de entrada vazio** não pode ser ativado até que uma lua seja alocada lá. Uma lua com um **ícone de conserto** não pode ser alocada como uma entrada.

- **SAÍDA DA LUA:** Se um espaço de lua **não** estiver no lado do custo de uma ação, então você **receberá** os recursos da lua alocada sempre que ativar o módulo.

EXEMPLO

Com esta lua alocada, este jogador pode gastar 1 nanocarbono por 1 carta tática e 1 crédito





EXEMPLO

Com esta lua alocada, este jogador pode realizar 1 ação de conserto e receber 1 titânio quando ativar o módulo.

Se um espaço de lua tiver **PV** impressos nele, você pontuará esses PV **uma vez**, ao alocar uma lua nele.

- **ESPAÇOS DE MEIA-LUA:** Todos os módulos de indústria têm **espaços de meia-lua** em cada lado, formando um espaço completo quando 2 deles são colocados lado a lado.

Você **só** pode alocar uma lua em um espaço **completo**. Depois de fazer isso, você receberá o benefício da lua alocada ao ativar os módulos em **ambos** os lados dela. A ordem em que você os ativa não importa.



EXEMPLO

Quando este jogador ativou AMBOS os módulos, ele recebeu 1 crédito e 1 PV da lua.

Se você reordenar sua fileira de indústria **separando** 2 módulos de indústria com uma lua alocada entre eles, você deverá **descartar** a lua *(sem receber os recursos dela)*.

Você ainda **pode** ativar a ação principal de um módulo de indústria que tenha espaços de meia-lua incompletos ou não preenchidos.

DESENVOLVIMENTOS



Os diversos planetas da Margem são um terreno fértil para metrópoles movimentadas, fábricas a pleno vapor e monólitos para sua supremacia. Porém, você terá de chegar até eles antes das outras facções.

Existem **5 tipos** de desenvolvimentos que você pode construir, cada um correspondendo a 1 das **trilhas de progresso.** Cada planeta só pode ter **1 desenvolvimento** de um **tipo específico** *(indicado à esquerda da peça do planeta)*. Uma vez que alguém tenha construído um desenvolvimento em um planeta, **ninguém** mais poderá construir lá.

CONSTRUINDO UM DESENVOLVIMENTO

Ao realizar uma ação de desenvolvimento , você deve ter:

- Um **transportador** em um planeta não desenvolvido.
- A quantidade suficiente *(ou superior)* de **líderes recrutados** na sua estação, dependendo do tipo de desenvolvimento *(anotado na **peça do planeta**)*.
- A quantidade suficiente *(ou superior)* de **recursos** para pagar o **custo de desenvolvimento** impresso no lado esquerdo da **peça do planeta.**

Há **3 planetas** de cada tipo no jogo, o que significa que um máximo de **3 desenvolvimentos** de cada tipo podem ser construídos.

Sempre que você construir um desenvolvimento, siga estas etapas:

1. Pague o **custo de recursos do planeta.** Descarte os **líderes** que você gastou da sua estação, removendo-os de jogo.
2. Reivindique uma **peça de desenvolvimento** do tipo apropriado e aloque-a **no topo do seu transportador** no planeta.
3. Reivindique uma **carta de desenvolvimento** do tipo apropriado, colocando-a virada para cima perto da sua estação, e receba os benefícios listados abaixo em **Benefícios das Cartas de Desenvolvimento**.

Ao construir um desenvolvimento, você pode construí-lo em **qualquer** planeta onde você tenha um transportador (não apenas na região ativa, se houver).

ATRIBUINDO LÍDERES AOS DESENVOLVIMENTOS

Construir um desenvolvimento também requer líderes habilidosos para supervisionar as operações. Cada tipo de desenvolvimento requer um certo número de líderes *(que é o mesmo em todos os planetas que apoiam esse desenvolvimento)*.

Os líderes que você atribui para construir desenvolvimentos se tornam permanentemente parte do desenvolvimento e não poderão ser devolvidos à sua estação ou recrutados novamente em outro momento. Embora as peças de líder sejam removidas de sua estação, cada peça de desenvolvimento exibe a quantidade de líderes atribuídos a ela, o que é importante para pontuar com desenvolvimentos.

EXEMPLO

Para construir uma cidade neste planeta de gelo, você precisa de 3 líderes que já estejam na sua estação.



POVOANDO DESENVOLVIMENTOS



Quando você constrói um desenvolvimento, você deve usar um transportador para povoá-lo. Este transportador se torna permanentemente parte do desenvolvimento. Ele não pode retornar à sua estação ou à sua reserva, e você não poderá construí-lo novamente em outro momento.

Você sempre deve ter pelo menos 1 nave, o que significa que não pode usar sua última nave para criar um desenvolvimento, deixando-o sem naves.

BENEFÍCIOS DAS CARTAS DE DESENVOLVIMENTO



- **A** Avance 1 espaço na trilha de progresso correspondente.
- **B** Marque PV com base na quantidade de líderes no planeta desenvolvido e em regiões adjacentes *(consulte a próxima página)*.
- **C** Uma habilidade de carta de desenvolvimento de uso único que poderá ser usada imediatamente ou em turnos futuros. Vire a carta de desenvolvimento após usar a habilidade.
- **D** **DADO DE BÔNUS DE BATALHA:** Receba +1 dado ao participar de uma batalha em uma região adjacente a este desenvolvimento.

HABILIDADES DOS DESENVOLVIMENTOS

Cada carta de desenvolvimento que você recebe dá acesso a uma ação livre de uso único na partida. Se você construir vários desenvolvimentos do mesmo tipo, você poderá reivindicar várias cópias da mesma carta e usar cada uma delas uma vez.



OBSERVATÓRIO (CIÊNCIA)

Vire esta carta para olhar secretamente a pilha de fichas de descoberta no espaço de **descobertas do observatório** e escolher 1 para reivindicar.



FÁBRICA (INDÚSTRIA)

Vire esta carta para realizar 2 **ações de conserto**.



ESPAÇOPORTO (COMÉRCIO)

Vire esta carta e gaste 2 recursos quaisquer para receber 3 recursos quaisquer.



CIDADE (CIVILIZAÇÃO)

Vire esta carta para escolher **qualquer 1 módulo** disponível e adicioná-lo à sua estação **sem custo.**



OBELISCO (SUPREMACIA)

Vire esta carta para receber **4 energias.**

DESENVOLVIMENTOS NO TABULEIRO

Construir um desenvolvimento em um planeta não impede que outros jogadores lancem as naves deles para esse planeta ou que o ativem. Os desenvolvimentos não contam como ocupação de planetas *(apenas as naves contam)*. Isso é importante para determinar onde você poderá alocar naves durante os turnos de Lançamento subsequentes.

PONTUAÇÃO DE DESENVOLVIMENTO

Quando você constrói um desenvolvimento, você marca **PV** igual à **quantidade total de líderes** no planeta desenvolvido **e** em todas as regiões adjacentes, até um **máximo de 10 PV.** Conte os líderes que pertencem a **todos os jogadores,** incluindo os líderes não recrutados, a quantidade de líderes atribuídos impressa no **novo desenvolvimento** que você construiu e a quantidade de líderes atribuídos em quaisquer **desenvolvimentos adjacentes** já construídos.

EXEMPLO



O jogador roxo constrói uma fábrica. Agora ele vai pontuar o desenvolvimento. Ele vai pontuar:

- 2 pelos líderes azuis adjacentes na nebulosa
- 2 pelos líderes dentro da fábrica
- 1 pelo líder verde adjacente no Escritório de Desenvolvimento
- 2 pelos líderes roxo e verde no Campo de Odessa

7 **O jogador roxo marca um total de 7 PV ao construir este desenvolvimento.**

? No fim da partida, cada um dos seus desenvolvimentos **também** marcará PV com base no seu **nível de desenvolvimento** na trilha de progresso correspondente.

TRILHAS DE PROGRESSO

As 5 trilhas de progresso fornecem várias recompensas durante a partida e são uma fonte significativa de PV no final dela. Você pode avançar nas trilhas de progresso construindo desenvolvimentos, comprando módulos, descartando fichas e *(no caso da supremacia)* vencendo batalhas ou jogando cartas táticas importantes.

Todas as 5 trilhas contêm espaços de desenvolvimento e eventos.

ESPAÇOS DE DESENVOLVIMENTO



Cada trilha de progresso tem 3 níveis que representam um desenvolvimento. No fim da partida, cada um dos seus desenvolvimentos marcará PV com base no nível mais alto que você alcançou na trilha correspondente.

ESPAÇOS DE EVENTO



Quando qualquer jogador alcançar um espaço de trilha de progresso com um ícone de evento, avance imediatamente o marcador de eventos 1 espaço *(consulte Trilha de Eventos, pg. 20)*.

ESPAÇOS ESPECÍFICOS DA TRILHA

Cada trilha de progresso também contém espaços únicos.

TRILHA DE CIÊNCIA



Quando você alcançar um **espaço de ficha de descoberta,** olhe secretamente a pilha de fichas nele, reivindique qualquer uma delas e mantenha-a perto da sua estação. Você pode mantê-la virada para baixo até usá-la. Você pode usá-la como uma **ação livre** no seu turno.

TRILHA DE INDÚSTRIA



Quando você alcançar um espaço de **aprimoramento de nave**, escolha qualquer uma das peças de aprimoramento de nave da sua reserva e coloque-a no espaço adequado na sua **Baía de Lançamento.**

Lembre-se: sempre que você recebe um novo aprimoramento de nave, você pode construir imediatamente uma nave desse tipo sem custo!

Todas as naves do tipo correspondente recebem os novos valores e habilidades na peça de aprimoramento.

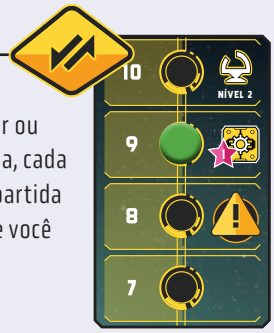
TRILHA DE SUPREMACIA



Se você for o **primeiro** a alcançar um espaço de ficha de supremacia, reivindique a ficha do espaço e mantenha-a perto da sua estação. Você pode usá-la como uma **ação livre** no seu turno.

Se você alcançar um espaço de supremacia e a **ficha estiver ausente,** em vez disso, marque **2 PV.**

TRILHA DE COMÉRCIO



Os recursos não gastos na Margem geralmente não valem nada! Se você alcançar ou passar pelo 1º ou 2º espaços de cofre na trilha, cada **recurso** não gasto que você tiver no fim da partida valerá **PV** igual ao maior **bônus de cofre** que você alcançou.

TRILHA DE CIVILIZAÇÃO



Quando você alcançar um espaço de **limite de cartas táticas**, o número de **cartas táticas** que você pode manter ao final do seu turno aumentará.

Então, você poderá **comprar** cartas táticas **imediatamente** até alcançar seu novo limite máximo de cartas na mão.



A TRILHA DE EVENTOS

Ao longo da partida, certas ações, como comprar módulos ou avançar nas trilhas de progresso, farão com que o marcador avance na **trilha de eventos**. Quando o marcador alcançar o **final da trilha,** um novo **planeta** será revelado imediatamente e uma **carta de evento** deverá ser resolvida ao final do turno atual.

Durante a preparação, um baralho de eventos foi escolhido:

AURORA GALÁCTICA

A Aurora Galáctica inclui 10 cartas de evento que geralmente beneficiam os jogadores quando um evento é desencadeado. Isso é, exceto pelos invasores emergindo da nebulosa...



CREPÚSCULO CÓSMICO

O Crepúsculo Cósmico inclui 10 cartas de evento que impõem desafios ainda maiores aos jogadores. O Crepúsculo Cósmico é recomendado para jogadores avançados que buscam um modo de jogo mais difícil.



DESENCADEANDO UM EVENTO

Se o marcador de eventos alcançar o **fim da trilha** no seu turno, você deverá fazer o seguinte:

1. Revele imediatamente a **peça de planeta** do topo da pilha e coloque-a no próximo espaço vazio no tabuleiro (em ordem, da esquerda para a direita e de cima para baixo).
2. Empilhe no planeta 3 **fichas de lua** que correspondam à cor do planeta e vire-as para cima, de modo que a ficha no topo da pilha fique visível.
3. Coloque o **marcador de eventos** na sua estação para lembrá-lo de **resolver uma carta de evento** ao final do seu turno.



RESOLVER CARTA DE EVENTO

Se o marcador de eventos estiver na sua estação no final do seu turno, você deverá revelar uma carta de evento do baralho e então resolver cada um dos efeitos a seguir, em ordem:

1. **MARQUE PV:** Cada jogador marca o número de PV impresso ao lado do próprio marcador na trilha de progresso indicada, menos 1 PV por módulo danificado na própria estação (até um mínimo de 0 PV).
2. **ALOQUE UM NOVO INVASOR:** Encontre a carta de invasor da letra da classe indicada e coloque-a virada para cima perto do tabuleiro. Em seguida, aloque a figura do invasor na região listada em sua carta de invasor.
3. **EFEITO ESPECIAL:** Resolva o efeito especial conforme instruído.
4. **REINICIE A TRILHA DE EVENTOS:** Devolva o marcador de eventos ao espaço inicial na trilha e descarte a carta de evento virada para cima ao lado do tabuleiro de eventos.

Durante um evento, nenhuma ação pode ser realizada e nenhuma carta pode ser jogada, a menos que seja especificamente indicado (cartas táticas podem trazer exceções).





1. Esta carta pontuará na trilha de supremacia
2. Esta carta trará um invasor da classe B
3. Resolva o efeito especial conforme instruído
4. Reinicie o marcador de eventos com base na contagem de jogadores

BATALHA

Durante a etapa final de um turno de Lançamento, se a **região ativa** estiver ocupada por **2 ou mais jogadores** ou por **1 ou mais jogadores e pelos invasores,** uma **batalha** deverá ser resolvida. A batalha pode ocorrer mesmo se o **jogador ativo** não tiver naves na região ativa.

Todos com naves na região ativa **devem** participar da batalha *(incluindo os invasores; peça para alguém rolar os dados dos invasores!)*. Os jogadores que têm naves dentro do **alcance** da batalha também podem **optar** por participar movendo as naves deles para a batalha durante a etapa de **Escalada** *(veja a seguir)*.

Uma batalha pode acontecer **apenas** durante um **turno de Lançamento** e **apenas** na região ativa. Se as naves de um jogador ou invasor compartilharem uma região com naves adversárias em qualquer outro momento ou em qualquer região não ativa, nenhuma batalha será resolvida. Se, durante uma batalha, apenas 1 facção *(ou nenhuma)* permanecer, a batalha terminará.

BATALHA

1. Escalada
2. Diplomacia
3. Preparações para a Batalha
4. Rolagem dos Dados
5. Resultado
6. Dano às naves

ETAPA 1 ESCALADA

Começando com o jogador ativo e prosseguindo na ordem dos turnos, cada jogador com naves **dentro do alcance** da região ativa pode mover **qualquer quantidade dessas naves** para a região para participar da batalha. *(Isso inclui jogadores que não estão participando da batalha no momento)*. Cada jogador só tem **1** chance de tomar essa decisão.



EXEMPLO

Roxo, amarelo e azul escalam em uma batalha.

Se a região ativa for uma **nebulosa**, apenas naves com **Viagem** poderão participar de uma batalha nela.

ETAPA 2 DIPLOMACIA

Às vezes, a diplomacia pode encerrar conflitos imediatamente ou mudar as regras da batalha!

Começando com o jogador ativo e prosseguindo na ordem dos turnos, cada jogador participante pode jogar 1 *(e apenas 1)* carta tática de **diplomacia** da mão e resolver imediatamente os efeitos dela. Cada jogador só tem **1** chance de jogar uma carta de diplomacia.



ETAPA 3 PREPARAÇÕES PARA A BATALHA

Cada jogador participante conta quantos **dados** irá rolar e determina o **valor de mira** que irá usar em rerrolagens. Se os invasores estiverem participando, conte também os dados deles e determine o valor de mira deles.

Em seguida, começando pelo jogador ativo e prosseguindo na ordem dos turnos, cada jogador pode gastar qualquer quantidade de **energia** para receber +1 dado por energia gasta. Cada jogador só tem **1** chance de gastar energia. Gastar energia não aumenta o valor de mira.

- **ARMAS DAS NAVES:** Cada nave adiciona uma quantidade de dados igual ao **valor de armas** dela.



- **DESENVOLVIMENTOS:** Cada jogador adiciona **+1 dado** para cada um dos próprios desenvolvimentos na região ativa ou adjacente.



- **ENERGIA:** Cada jogador adiciona **+1 dado** para cada energia que gasta.



- **LIMITE DE DADOS:** Nenhum participante pode rolar mais de 6 dados no total.



- **VALOR DE MIRA:** O valor de mira de cada participante é a **quantidade de naves** que ele possui na região ativa, mais quaisquer bônus de mira, até um máximo de **5.**



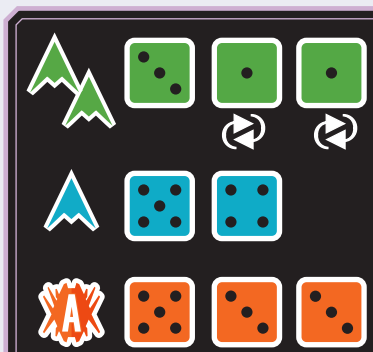
ETAPA 4
ROLAGEM DOS DADOS

Todos os participantes *(incluindo invasores)* rolam os dados simultaneamente. Em seguida, cada participante rerrola **todos** os resultados dos dados que forem **menores que** o próprio **valor de mira** até que cada um dos resultados dos dados **seja igual ou maior** que o próprio valor de mira.

VALOR DE MIRA

Cada participante da batalha tem um valor de mira que é o resultado mínimo que pode obter em cada um dos dados dele durante essa batalha. Sempre que um participante rolar um dado e obtiver um resultado abaixo do valor de mira dele, ele deverá rerrolar o dado até que o resultado seja igual ou maior que esse valor de mira.

O valor de mira de cada participante é a quantidade de naves que ele possui na região ativa, mais os modificadores de aprimoramentos de nave, cartas táticas e outros efeitos de jogo, até um máximo de 5. Se um modificador aumentar a mira de um participante acima de 5, ele ainda rerrolará apenas os resultados de 4 ou menos.



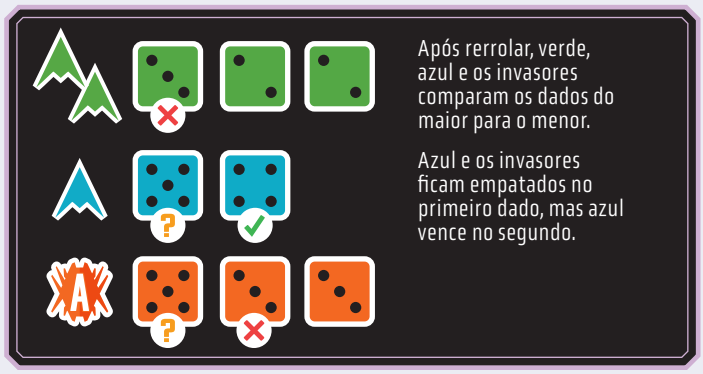
Após a rolagem inicial, o jogador verde obteve dois 1's. Ele tem duas naves na batalha, o que faz com que o valor de mira dele seja 2. Ele deve rerrolar os dois dados com resultado 1 até que eles tenham resultados maiores que o valor de mira dele. Nem o jogador azul nem os invasores precisam rerrolar dados.

Os invasores da classe 5 têm um valor de mira igual ao número das naves deles na região ativa. Outros tipos de invasores têm um valor de mira de 1 (mais bônus).



ETAPA 5
RESULTADO

Para determinar o vencedor, cada participante *(incluindo os invasores)* compara o **maior resultado de um único dado dele.** Se houver um **empate**, os jogadores empatados comparam o **próximo maior** resultado de um dado deles. *(Se um jogador empatado ainda tiver um dado para comparar, mas os adversários dele não tiverem, ele vencerá o empate).* Isso continua até que **não haja mais um empate.**



Após rerrolar, verde, azul e os invasores comparam os dados do maior para o menor.

Azul e os invasores ficam empatados no primeiro dado, mas azul vence no segundo.

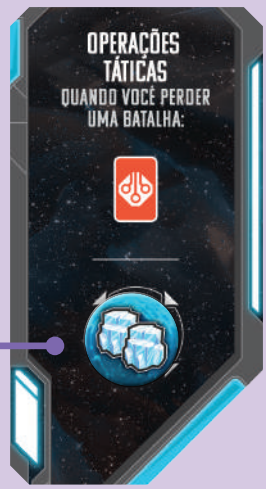
Se um empate não for resolvido depois que todos os dados forem comparados, não há vencedor e **todos perdem**.

Uma vez que um vencedor é determinado, resolva os seguintes resultados:

- **JOGADOR VENCEDOR:** Se um jogador venceu, ele avança 1 espaço na **trilha de supremacia.** Se algum invasor foi derrotado, o vencedor também reivindica a **recompensa** na carta do invasor *(apenas uma vez para os invasores da classe 5 juntos)*.
- **JOGADORES DERROTADOS:** Cada jogador derrotado pode realizar a ação **Operações Táticas** na própria estação *(veja a seguir)*.

OPERAÇÕES TÁTICAS

Sempre que você perder uma batalha, você poderá usar a ação de Operações Táticas na sua estação. Isso permite que você compre 1 carta tática ou receba o benefício em uma ficha de lua que você alocou ali.



Com essa lua alocada, você pode escolher entre receber 1 ou 2 ao perder uma batalha.

Lembre-se de que você pode alocar uma lua a **qualquer momento,** inclusive quando estiver prestes a usar operações táticas.

ETAPA 6

DANO ÀS NAVES

- **JOGADORES DERROTADOS:** Todas as naves derrotadas sofrem dano. Se uma nave não tiver escudos, ou se os escudos dela estiverem danificados *(veja a seguir)*, essa nave será enviada para o Ferro-Velho. Sempre que uma nave de um **jogador** é enviada para o Ferro-Velho, ela é alocada na **área superior** do **Ferro-Velho.**

- **INVASORES DERROTADOS:** Se algum invasor foi derrotado, um **único** invasor na região ativa sofre dano e é devolvido à carta de invasor dele, a menos que ele tenha escudos não danificados. Os invasores nunca são alocados no Ferro-Velho.

ESCUDOS

Alguns tipos de naves têm um ou mais ícones de escudo impressos na Baía de Lançamento ou na carta de invasor. Quando uma nave com ícones de escudo sofrer dano, coloque 1 marcador de dano em 1 dos ícones de escudo dela e ela permanecerá na região.





Uma vez que um ícone de escudo esteja coberto com um marcador de dano, ele está danificado. Se todos os escudos de uma nave estiverem danificados, na próxima vez que ela receber um marcador de dano, ela será enviada para o Ferro-Velho. Todos os marcadores de dano permanecem *(até a última etapa do Retorno à Estação)*. Os escudos danificados podem ser recarregados usando a ação de conserto, removendo o marcador de dano.

Sempre que a nave de um jogador sofre dano em batalha ou por outro efeito de jogo e não possui escudos, ela é **enviada para o Ferro-Velho** e removida do tabuleiro.

Nem tudo está perdido! Suas naves no Ferro-Velho retornarão à sua Baía de Lançamento na próxima vez que você **Retornar à Estação**, e poderão ser lançadas novamente em turnos futuros.



DANOS E CONSERTOS

As naves e os módulos sofrem danos e são consertados durante a partida. Gerenciar os danos é importante, pois ter muitas naves danificadas interfere na sua capacidade de usar os módulos, e os danos aos módulos reduzirão sua pontuação ao resolver as cartas de evento e ao registrar a pontuação final.

Alguns módulos entram em jogo já danificados. Observe que adquirir 1 desses módulos danificados não é "sofrer dano". Perder batalhas, eventos e efeitos de cartas táticas podem causar danos a naves e módulos.

Quando um efeito de jogo, como um evento ou carta tática, **danificar um módulo** na sua estação, coloque **1 marcador de dano** em um módulo não danificado à sua escolha, se possível. *(Você pode danificar um módulo central.)*

CONSERTO

Sempre que você realizar uma ação de **conserto** *(por exemplo, visitando o **Hangar** ou descartando uma **ficha de lua** com um ícone de conserto)*, escolha **1** das seguintes opções. Se consertar várias vezes com uma única ação, você poderá escolher a mesma opção ou uma diferente a cada vez.

- **CONSERTAR UMA NAVE NO FERRO-VELHO:** Mova 1 de suas naves da área superior do **Ferro-Velho** para a área de **Zona de Conserto** na parte inferior. As naves na Zona de Conserto não poderão ser lançadas de volta ao tabuleiro até que façam o Retorno à Estação, mas **poderão** ser usadas para ativar **módulos** ao retornarem.



- **RECARREGAR ESCUDOS:** Remova **1 marcador de dano** de 1 dos **ícones de escudo** de suas naves na sua Baía de Lançamento.

- **CONSERTAR UM MÓDULO DE ESTAÇÃO:** Remova **1 marcador de dano** de 1 módulo na sua estação.

- **NADA PARA CONSERTAR:** Se você **não** tiver naves ou módulos para consertar, receba **1 PV.**

EXEMPLO DE BATALHA

O jogador amarelo lança um transportador para um planeta amarelo de comércio e reivindica uma lua. O Abdutor Sauceriano tem alcance 2 e se move para a região ativa durante o Ataque Invasor. A batalha deve ser resolvida porque a região ativa está ocupada por 2 ou mais adversários e/ou invasores.



1 ESCALADA

O jogador amarelo escala primeiro, juntando-se à batalha com um transportador dentro do alcance 1 e pagando 1 energia para Saltar com o cruzador pesado dele para a região ativa, a 2 espaços de distância.

O jogador azul decide em seguida, juntando-se com 1 transportador dentro do alcance 1 e o caça dele dentro do alcance 2.



2 DIPLOMACIA

O jogador amarelo escolhe não jogar uma carta de diplomacia e passa. O jogador azul joga "Frequências de Saudação" e recebe 1 PV para cada nave adversária na região ativa. Ele recebe 4 PV. A carta também permite que qualquer jogador encerre a batalha. Nenhum jogador escolhe encerrar.



3 PREPARAÇÕES PARA A BATALHA

O jogador amarelo já estará rolando 6 dados de armas nesta batalha, 1 para cada transportador, 3 para o cruzador pesado e mais 1 para o Obelisco adjacente dele. Ele não realiza ações durante as Preparações para a Batalha.

O jogador azul precisa de mais poder de fogo, então ele gasta 2 energias para receber 2 dados de armas adicionais, totalizando 5.



4 ROLAGEM DOS DADOS

Todos os dados, incluindo os dados dos invasores, são rolados simultaneamente, e estes são os resultados.



Mira:
O jogador azul tem 2 naves na batalha, então o valor de mira dele é 2. Ele rerrola quaisquer resultados 1. O jogador amarelo tem 3 naves, resultando em um valor de mira de 3. Ele rerrola quaisquer resultados 1 ou 2. Após as rerrolagens, estes são os resultados finais.

5 RESULTADO

Comparando o maior dado de cada adversário, amarelo e azul estão empatados, mas o invasor é derrotado. Comparando o segundo maior dado, o jogador azul tem um valor mais alto. O jogador azul vence a batalha.

Jogador vencedor:
O jogador azul avança 1 espaço na trilha de Supremacia. O jogador azul também recebe a recompensa por derrotar o invasor.



6 DANO

Invasor e jogador derrotados:
O Abdutor Sauceriano sofre dano e é devolvido para a carta dele. As naves do jogador amarelo ficam danificadas. Ele envia os 2 transportadores dele para o Ferro-Velho e coloca um marcador de dano no ícone de escudo do cruzador pesado dele. O cruzador pesado permanece na região ativa. O jogador amarelo realiza a ação de Operações Táticas na própria estação. Neste caso, ele pode escolher entre comprar 1 carta tática ou receber 1 crédito por causa da lua alocada dele.



FIM DA PARTIDA

Quando o **marcador de PV** de qualquer jogador alcança ou ultrapassa o marcador de terminus na trilha de PV, isso desencadeia o fim da partida.

Quando o fim da partida for desencadeado, **remova imediatamente o marcador de eventos da trilha de eventos.** As cartas de evento não podem ser desencadeadas durante os turnos finais da partida.

O jogador ativo completa o turno atual dele, e cada jogador joga mais 1 turno, incluindo o jogador que desencadeou o fim da partida. Os jogadores então avançam para **a pontuação final.** Após a pontuação final, o jogador com **mais PV** é o vencedor.

PONTUAÇÃO FINAL

1. **TRILHAS DE PROGRESSO:** Cada jogador marca os PV impressos ao lado do próprio **marcador** em cada uma das 5 trilhas de progresso.

2. **DESENVOLVIMENTOS:** Cada jogador marca PV para cada um dos próprios desenvolvimentos com base no **nível de desenvolvimento** mais alto que alcançou na trilha de progresso correspondente.

NÍVEL DE DESENVOLVIMENTO	NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3
PV POR DESENVOLVIMENTO	5	7	10

3. **MÓDULOS DANIFICADOS:** Cada jogador perde **2 PV** para cada módulo danificado na própria estação. *(Sem perda de PV para naves danificadas.)*

4. **BÔNUS DE COFRE:** Cada jogador marca PV para cada **recurso** não gasto que possui *(incluindo cartas táticas)* com base no maior **bônus de cofre** que alcançou na **trilha de comércio**.

5. **MÓDULOS DE CIVILIZAÇÃO:** Cada jogador marca qualquer **PV de fim da partida** em módulos de civilização não danificados na própria estação.

6. **LÍDERES:** Cada jogador marca **1 PV** por líder restante na própria estação.

7. **OUTROS:** As habilidades das facções podem marcar PV adicionais.

RESOLUÇÃO DE EMPATES

Se houver um empate, o jogador empatado com mais **módulos** vence. Se o empate persistir, o jogador empatado com mais **recursos** vence. Se ainda houver empate, a vitória é compartilhada na Margem.

Até a próxima!

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

A partida termina, e o jogador amarelo tem 62 PV.

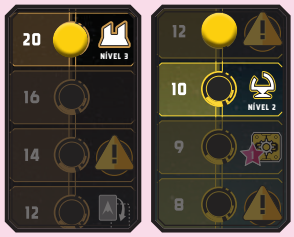
TRILHAS DE PROGRESSO



O jogador amarelo marca 9 PV por ciência, 20 PV por indústria, 10 PV por supremacia, 12 PV por comércio e 8 PV por civilização. O total dele agora é 121. Como ele ultrapassou a marca de 0 na trilha de pontuação, ele também vira o marcador de PV para o outro lado.

DESENVOLVIMENTOS

O jogador amarelo construiu 1 fábrica e 2 portos espaciais. A fábrica dele está no nível 3 devido à posição dele no topo da trilha de indústria, então ela marca 10 PV. Os portos espaciais estão no nível 2, então cada um deles marca 7 PV. O total dele agora é 145.



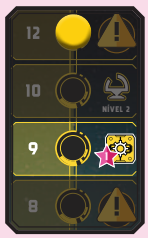
MÓDULOS DANIFICADOS

O jogador amarelo tem 4 módulos danificados na estação dele, então ele perde 8 PV. O total dele agora é 137.



BÔNUS DE COFRE

O jogador amarelo alcançou o primeiro espaço do bônus de cofre na trilha de comércio, então ele receberá 1 PV por recurso que ele possui. Ele termina a partida com 2 titânios, 0 nanocarbono, 0 gelo, 1 crédito, 4 energias e 3 cartas táticas, totalizando 10 recursos. Ele recebe 10 PV. O total dele agora é 147.



MÓDULOS DE CIVILIZAÇÃO

O jogador amarelo terminou a partida com 2 módulos de pontuação final de civilização não danificados. O Ministério da Terra o recompensa com 10 PV; 4 PV + 2 PV para cada um dos 3 desenvolvimentos que ele possui. O Coletivo de Cognição o recompensa com 6 PV; 3 PV + 1 PV para cada uma das 3 cartas táticas que ele possui. O total dele aumenta em 16, chegando a 163.



LÍDERES

Ele possui 2 líderes na estação, rendendo 2 PV. A pontuação final dele é 165.



REGIÕES ESPECIAIS

PREPARAÇÃO

As regiões especiais adicionam efeitos únicos e bônus de pontuação à partida. Você pode escolher as 2 peças Quasar ou as 2 peças Vortex para incluir na sua partida.

Antes de colocar qualquer outra peça inicial no tabuleiro, coloque as peças de região especial selecionadas nos espaços marcados com ① e ② no tabuleiro. Em seguida, coloque todas as outras peças iniciais normalmente, pulando as regiões especiais. Coloque a mesma quantidade de planetas e Bases Aliadas que você normalmente colocaria.

Nenhuma das peças de região especial no jogo base usa o ícone . Ele pode ser ignorado ao jogar o jogo base.

PONTUAÇÃO

No fim da partida, após a pontuação de desenvolvimento, cada jogador recebe os PV indicados para cada desenvolvimento que ele possui adjacente a cada Quasar ou Vórtice. Um desenvolvimento pode estar adjacente a ambas as regiões especiais e receber ambos os bônus.

ALOCANDO INVASORES

Ao usar os Quasares ou os Vórtices, os invasores que começarem em um espaço de nebulosa aleatório agora serão alocados nessas regiões especiais. Ao rolar um dado para alocar os invasores, observe os números dos dados nos Quasares ou Vórtices em jogo.

QUASARES



Nenhuma nave consegue alcançá-los, mas a sorte emitida pelo brilho fascinante deles alcança até os planetas próximos.

NÃO HÁ AÇÕES EM UM QUASAR

- As naves dos jogadores não podem ser Lançadas para um Quasar. Nem as naves dos jogadores nem os invasores podem se mover através de Quasares, mesmo se tiverem a habilidade Viagem. O Alcance deve ser determinado contando ao redor, e não através, de cada Quasar.

VÓRTICES



Naves pacientes podem colher grandes riquezas desses fluxos contínuos de matéria e energia.

USANDO UM VÓRTICE

- **Quando você faz o Lançamento** de uma nave para um Vórtice, você recebe o benefício indicado.
- **No início do seu turno**, você receberá o benefício indicado em um Vórtice se tiver 1 ou mais naves nele. Naves adicionais no Vórtice não aumentam este benefício.
- Um jogador com naves em mais de 1 Vórtice recebe o benefício de cada Vórtice que ocupar.

CARTAS DE DESTINO

Você consegue unir a margem? Cultivar novas fontes de alimento? Ou até encontrar a cura? Seu destino o aguarda em Andromeda's Edge!



Este conjunto opcional de cartas pode ajudar a direcionar jogadores novatos e também conceder uma vantagem estratégica para veteranos mais experientes.

PREPARAÇÃO

No início da partida, distribua 2 cartas de destino para cada jogador. Cada jogador escolhe 1 para manter e devolve a outra para a caixa sem revelá-la.

PONTUAÇÃO FINAL

No fim da partida, adicione uma etapa para contar a pontuação das cartas de destino após contar a pontuação dos líderes. Cada jogador revela e **anuncia corajosamente o próprio destino** *(só porque é divertido!)*, marcando a pontuação bônus pelas conquistas.

Cada carta de destino retrata 2 objetivos de trilha de progresso. Para alcançar um objetivo e receber o bônus de PV retratado, seu marcador deve estar na posição mais alta **ou empatada pela mais alta** na trilha. Você pode alcançar ambos os objetivos.

MODO 2X2

PREPARAÇÃO

Os jogadores formam equipes de 2. Cada jogador se senta ao lado do companheiro de equipe. Cada jogador escolhe e controla a própria facção, como em uma partida normal com 4 jogadores.

Para escolher um jogador inicial, cada jogador rola seus 6 dados normalmente, mas cada equipe combina as rolagens e compara a nova rolagem em equipe com a rolagem da equipe adversária. O jogador mais à esquerda na equipe vencedora será o jogador inicial. A ordem dos jogadores segue no sentido horário.

BATALHA

Ao verificar se uma batalha ocorre, se a região ativa contiver apenas naves pertencentes à mesma equipe, nenhuma batalha será resolvida.

Quando 2 companheiros de equipe participam de uma batalha juntos, eles combinam as forças. Cada companheiro de equipe conta seus dados de forma independente *(até um máximo de 6)*, determina o próprio valor de mira e gasta recursos. Após todos terminarem de rolar os dados, cada equipe combina as jogadas *(até um total de 12 dados por equipe)* e compara com a outra equipe e os invasores.

Quando 2 companheiros de equipe vencem uma batalha em que ambos participaram, ambos avançam 1 espaço na trilha de supremacia, e ambos recebem a recompensa dos invasores *(se houver)*. Se 2 companheiros de equipe alcançarem um espaço de ficha de supremacia ao mesmo tempo, o jogador ativo decidirá qual deles a receberá. Se eles alcançarem um espaço de evento ao mesmo tempo, o marcador de eventos avançará 2 espaços.

COLABORAÇÃO

Os companheiros de equipe podem colaborar das seguintes maneiras:

- **ADVERSÁRIOS:** Os companheiros de equipe não são considerados adversários. No entanto, são considerados "outros jogadores".
- **INFORMAÇÕES OCULTAS:** Os companheiros de equipe podem compartilhar informações ocultas entre si, incluindo cartas táticas, cartas de eventos e fichas viradas para baixo.
- **TRANSFERÊNCIA DE RECURSOS/FICHAS:** Uma vez por turno, como uma ação livre, o jogador ativo pode transferir qualquer 1 dos seguintes **para ou de seu** companheiro de equipe:
  - 1 recurso *(incluindo 1 carta tática)*
  - 1 lua reivindicada mas não alocada
  - 1 ficha de supremacia
  - 1 ficha de descoberta

  Os dois companheiros de equipe devem concordar com as transferências.
- **TRANSFERÊNCIA DE MÓDULOS:** Na primeira vez que o jogador ativo adquire um módulo no próprio turno, ele pode fazer com que o companheiro de equipe receba o módulo no lugar dele. O companheiro de equipe avança na trilha de progresso correspondente à fileira em que o módulo é colocado na estação dele *(em vez do jogador ativo)*.

PONTUAÇÃO FINAL

No fim da partida, cada equipe cria uma única pontuação de equipe somando as pontuações dos 2 companheiros de equipe. A equipe com a pontuação mais alta vence.

CRÉDITOS

- **DESIGN:** Luke Laurie, Maximus Laurie
- **ARTE:** Sergio Chaves
- **DESENVOLVIMENTO:** Peter Vaughan
- **PRODUÇÃO:** Brad Brooks, Peter Vaughan, Lauren Ino, Chris Strain
- **DESIGN GRÁFICO:** Duane Nichols
- **DESIGN GRÁFICO ADICIONAL:** Snow Conrad, Layne Huber, Matt Paquette, Chris Strain, Stevo Torres, Andrew Wall
- **DESIGN DO LOGOTIPO:** Matt Paquette
- **MODELAGEM 3D:** Erick Tosco
- **PROJETO DA BANDEJA E DO ARMAZENAMENTO *(EDIÇÃO DELUXE)*:** Noah Adelman, Game Trayz
- **RENDERIZAÇÃO:** Victor Almeida Ferreira
- **COMUNICAÇÃO:** Rozie Powell
- **ATENDIMENTO AO CLIENTE:** Judy Neff
- **ARTE ADICIONAL:** Sandara Tang
- **PÁGINA DA CAMPANHA:** Peter Vaughan, Lauren Ino, Oniro, Andrew Wall, Layne Huber
- **PROTÓTIPO:** LongPack, Print & Play, Mike DePasquale *(miniaturas de resina 3D)*
- **EDIÇÃO DO MANUAL DE REGRAS:** Jason Harris
- **EDIÇÃO ADICIONAL DO MANUAL DE REGRAS:** Jeff Fraser, Peter Vaughan, Luke e Maximus Laurie
- **AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:** Lucky Duck Games, Gamefound, Daniel Tosco, Alexei Menardo, Mike Vander Veen, Rich Malena, The Full 42, Not Bored Gaming, Hungry Gamer, Tim Chuon, Quackalope
- **PLAYTESTERS:** Randy Angle, Thomas Brown, William Brown III, David Brubeck, Elli Burns, Jonny Pac Cantin, Scott Caputo, Áxel Cisneros, Glenn Cotter, Steven Cox, E. Ambriz DeColosio *(Mex-E-King)*, Michael Dunsmore, Eric Eikmeier, Jeff Fennel, Corey Feinsod, Kathie Fischer, Ellian Gal-On, Shay Gal-On, Bryan Galvan, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Steve Reuben Gunasigh, Ryan Hampton, Cailiegh Hostetter, Robert Hughes, Melinda Keller, Alex Lane, Ryan Little, Kori Maner, Floyd McWilliams, Scott Mills, Catherine Mohan, Alexander Morrison, Garrett Payne, Alex Rivero, Cliff Rowley, Theresa Rowley, Gregg Saruwatari, Steven Schwartz, Mark Shynert, Noah Spears, Kyle Talbert, Jason Tamura, Corey Thompson,AJ Thurston, Kenny Tracy, Mike Vander Veen, Sea Lin Yao

GALÁPAGOS

- **GESTÃO DO PROJETO:** Matheus Passeri
- **TRADUÇÃO:** Isabela Balian
- **REVISÃO:** Gabriel Novaes, Luis Perdomo
- **DIAGRAMAÇÃO:** Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

v1.0

© **Cardboard Alchemy** Todos os direitos reservados


exemplo de OU:
1 nanocarbono ou 1 gelo


exemplo de entrada e saída:
gaste 1 nanocarbono para receber 1 crédito


exemplo de "todos os jogadores":
cada jogador recebe 1 titânio


dano


qualquer recurso (incluindo cartas táticas)


alcance de uma nave ou invasor


escudo


receba um módulo de ciência pagando o custo do tabuleiro


receba um módulo de ciência


avance na trilha científica


avance em qualquer trilha de progresso


avance o marcador de eventos


carta de evento


a menos que a carta indique o contrário, olhe as 2 primeiras cartas de evento, coloque 1 no topo e 1 no fundo do baralho de eventos


pague o custo apropriado para construir 1 nave


realize 1 conserto
se não houver consertos, você poderá receber 1 PV


pague o custo apropriado para construir um desenvolvimento


naves não podem entrar nesta região


ficha de supremacia


ficha de descoberta


espaço de ficha de descoberta
bordas brancas: espaço de descoberta do observatório


receba 1 aprimoramento (receba essa nave também)


avance 1 espaço na trilha de pontos de vitória


bônus de cofre (o número da estrela indica os PV por recurso no fim da partida)


o limite da mão aumenta
compre cartas táticas até sua mão ficar cheia


vire a carta de desenvolvimento para cima


vire a carta de desenvolvimento para baixo


espaço de ficha de lua reivindicada na estação do jogador (máx. de 4 luas reivindicadas)


espaço para ficha de lua


receba 1 PV quando alocar uma lua aqui


espaços de meia-lua
você não pode alocar uma lua até que um espaço completo seja criado por 2 módulos


ficha de lua


resultado do dado de 1 nebulosa/regiões especiais:
os números representam onde os invasores definidos aleatoriamente podem ser alocados


líder


visto em cartas de desenvolvimento
esta região e adjacentes: fornece 1 dado de armas na batalha


visto em Quasares/Vórtices
receba 1 PV por desenvolvimento adjacente no fim da partida