



TWILIGHT IMPERIUM

QUARTA EDIÇÃO

APRENDA A JOGAR





Meu nome é Mahthom Iq Seerva.

Eu sou o protetor Winnaran de Crônica dos Guardiões e escrevo agora da velha Torre de Annals, na antiga Cidade de Mecatol. Desde que herdei do meu pai os deveres da crônica, adquiri um apreço pelas vistas inspiradoras de grandes edifícios e torres antigas, assim como pelas intensas luzes vivazes que se estendem no horizonte. Todavia, assim como a sombra aos meus pés, eu nunca consigo fugir ou esquecer das fronteiras letalmente finitas dessa cidade. A menos de mil léguas da minha torre, enormes escudos nos protegem da poeira tóxica que vem do Mar da Desolação, o terrível ermo que cobre a maior parte do planeta.

Meu povo, os Winnarans, vem mantendo essa cidade em segurança por mais de três mil anos. Desde a época da Grande Praga, nós temos sido os guardiões do Trono Imperial, dos Registros Imperiais e do Conselho Galáctico de Mecatol Rex. De fato, temos sido fiéis à promessa que fizemos ao último Imperador.

Minhas mãos tremem enquanto escrevo, pois há acontecimentos se desenrolando que eu acredito serem um presságio de grandes mudanças. Prevejo que nossa guarda chegará ao fim enquanto ainda vivo.

E é por isso que entrei em contato. Tentarei dar um breve, porém verdadeiro resumo da história recente da nossa galáxia. Dou-lhe isso porque sei que você irá espalhar esse conhecimento para todo lado. Ao adentrarmos os anos perigosos que estão à nossa frente, temo que a galáxia terá grande necessidade do passado.

Dizem que os Imperadores Lazax surgiram das cinzas dos reis Mahact. Pouco se sabe de sua ascensão, mas é impossível negar que os Lazax devem ter sido um povo profundamente inteligente, benevolente e sábio. Após sua ascensão ao poder, sabemos que os Lazax escolheram como seu novo lar o planeta central de Mecatol Rex. O ano em que os Lazax chegaram em Mecatol Rex é registrado na Crônica Imperial como "primeiro", e é ele que marca o início do meu relato.

Por muito tempo, as fronteiras do Império Lazax se expandiram para fora. À medida em que sistemas inabitados eram descobertos e anexados ao Império, os Lazax permitiam que essas civilizações recém-descobertas se juntassem ao Conselho Galáctico: o órgão dirigente que representava as necessidades e a voz do povo do Império. As Grandes Raças: Xxchas, Hacans, Hylars, Humanos e N'oors eram todas representadas no conselho, assim como centenas de civilizações menores e sistemas independentes.

Ainda assim, com o passar dos anos, as descobertas de novas civilizações e sistemas planetários diminuíram. Pouco a pouco, o clima no Império mudou à medida em que o crescimento tecnológico e intelectual reduziram. Ansiando por avanço constante, as Grandes Raças começaram a cobiçar o poder dos Lazax e os recursos dos seus vizinhos. Ganância e ambição cresceram nos corações dos estadistas e conselheiros. O espírito do Império, que um dia fora nobre, tornou-se desconfiado e temeroso. Foi durante essa época que os primeiros conflitos entre as Grandes Raças foram registrados na Crônica Imperial. O Conselho Galáctico tornou-se um terreno fértil para intriga, e o tumulto trouxe uma época de espíões e assassinos. A princípio em segredo, e depois em público, as Grandes Raças começaram a construir suas frotas e exércitos. Muitos iniciaram uma expansão territorial que ia além de seu afretamento original. Conflitos nas fronteiras e disputas por recursos se proliferaram, corroendo os próprios alicerces do Império. Essa foi uma época de crescente escuridão conhecida como a Idade do Ocaso.

Ao longo da maior parte dessa época, os Lazax ainda possuíam autoridade inquestionável. Com a exceção de algumas pequenas rebeliões fracassadas, poucos tentaram desafiar os Imperadores abertamente. Cegos pelos milênios de domínio sem oposição, os Lazax não foram capazes de perceber a ambição e insatisfação que cresciam ao seu redor. Com o passar dos séculos, as tensões entre as Grandes Raças foram se aprofundando, assim como seus desejos por poder e controle. No fim, o ódio era a única coisa que tinham em comum: ódio pelos Lazax, pelo governo Imperial e pela arrogância benevolente dos imperadores.

Um pequeno caso próximo ao Buraco de Minhoca Quann foi a fâsca que incendiaria a galáxia.

Protestando o descuido em relação ao comércio Imperial, o Barão de Letnev iniciou um bloqueio do tráfego que passava pelo Buraco de Minhoca Quann. Visto que os irritadiços Letnevs costumavam causar problemas, o Imperador, despreocupado e sem pressa, buscou resolver o conflito por meio do Conselho Galáctico.

No entanto, o bloqueio obstruiu uma boa parte das atividades comerciais de Sol e impediu que suprimentos essenciais chegassem a um punhado de colônias do sistema, que logo foram assoladas por fome e doenças. Após quase oito meses de debates em vão no Conselho Galáctico, a paciência da Federação de Sol se esgotou. Sem aviso prévio, as naves Letnev que faziam o bloqueio foram atacadas e aniquiladas por uma força tarefa de Sol que agiu sem mandado Imperial, e, assim, a Passagem Quann foi reaberta.

Irritado com a militância unilateral dos Letnev e dos Sol, o Imperador tentou consolidar seu controle emitindo o Decreto Maandu: uma norma que colocava todas as naves de guerra sob supervisão Imperial.

O Decreto Maandu foi a pedra que estilhaçou o frágil Império. As civilizações Letnev, Sol e Jol-Nar anunciaram suas retiradas imediatas do Conselho, levando a galáxia a uma guerra civil. O Conflito Quann marcou o início da Era do Crepúsculo.

Enquanto uma civilização lutava contra a outra - e enquanto milhares de disputas territoriais irrompiam no período de poucos anos -, os Lazax tentavam impedir que seu Império decadente desmoronasse. Frotas Imperiais lutaram pelas galáxias, mas, no final das contas, suas forças foram reduzidas demais. No septuagésimo-terceiro ano da guerra, uma aliança entre Sol, Jol-Nars e Hacans realizou um ataque surpresa em Mecatol Rex. O último Imperador Lazax e toda a sua família foram mortos durante os primeiros bombardeios feitos pelos humanos de Sol, e nenhum sucessor foi nomeado.

De todos os planetas da galáxia, nenhum deles foi mais devastado pela guerra do que Mecatol Rex. Dentro de apenas alguns anos, a ecologia do planeta foi destruída pelos bombardeios, a população foi quase dizimada e seus campos verdes se transformaram num ermo tóxico.

Depois da morte do Imperador e da perda do mundo do trono, o controle Imperial ruiu. Os Lazax começaram a ser perseguidos pela galáxia na vingativa onda de assassinatos hoje conhecida como a Grande Praga. A praga durou apenas vinte anos e resultou na dizimação quase total da raça Lazax. Até recentemente, não via-se um Lazax na galáxia por mais de três mil anos.

As Guerras Crepusculares continuaram por séculos, mas nenhuma raça foi forte o suficiente para tomar o trono e arriscar sofrer um destino semelhante ao do Imperador. Lentamente, a força das grandes civilizações ruiu à medida em que suas economias sucumbiram e em que o conhecimento e a tecnologia foram perdidos na destruição e tensão da longa guerra.

E, assim, a Era do Crepúsculo chegou ao fim num lento suspiro. O período que seguiu, hoje conhecido como Anos Sombrios, foi uma época de colapso econômico, cultural e intelectual. As Grandes Raças se retiraram para suas próprias pequenas áreas de segurança no espaço, abandonando aquilo que não eram mais capazes de manter pela força. Depois de vários milênios, os Anos Sombrios chegaram ao fim, iniciando um calmo e incerto período de reconstrução.

Enquanto escrevo estas palavras, as Grandes Raças da galáxia reobtiveram elementos de sua antiga força. Aqui, em Mecatol Rex, o Conselho Galáctico está ganhando influência novamente enquanto civilizações novas e antigas estão recolonizando os sistemas vizinhos abandonados durante os Anos Sombrios.

Sinais de grandes mudanças estão por toda parte. Este ano, como se surgissem de uma antiga profecia, os Lazax retornaram da escuridão da história em uma forma cibernética. Para mim, suas vindas são como o primeiro sopro de vento de uma terrível tempestade. É como se a galáxia estivesse despertando - como se uma fera antiga acordasse de um sono em uma caverna escura.

Logo chegará o dia em que um novo Império surgirá. Pelo bem de todos, espero que o novo Imperador tenha não somente o poder para tomar o trono, como também a força para conquistar a paz.

Caso contrário, temo que um mar de desolação irá afogar todos nós.

OBJETIVO DO JOGO

Durante uma partida de *Twilight Imperium*, os jogadores irão barganhar, planejar e travar guerras entre eles para completar objetivos. O primeiro jogador que acumular 10 pontos de vitória reivindica o Trono Imperial e vence o jogo.

COMPONENTES



17 Fichas de Fação



6 Fichas de Comando



51 Peças de Sistema



354 Unidades de Plástico
(59 Unidades em 6 Cores)



8 Cartas de Estratégia



8 Dados de Dez Lados



1 Trilha de Pontos de Vitória



59 Cartas de Planeta



40 Cartas de Objetivo



80 Cartas de Ação



50 Cartas de Pauta



41 Cartas de Nota Promissória



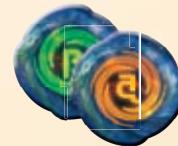
1 Marcador de Porta-Voz



122 Cartas de Tecnologia



62 Cartas de Tecnologia de Aprimoramento de Unidade



2 Marcadores de Buraco de Minhoca Creuss Alfa/Beta



1 Marcador Naalu "0"



1 Marcador dos Guardiões



2 Marcadores de Assimilador Nekro X/Y



272 Marcadores de Comando



289 Marcadores de Controle



48 marcadores de Bem de Comércio e Commodity (Dupla Face)



49 Marcadores de Infantaria



49 Marcadores de Caças

UTILIZANDO ESTE LIVRETO

O propósito deste livreto é ensinar novos jogadores a jogar *Twilight Imperium*. Recomenda-se que os jogadores leiam este livreto por completo antes de jogar pela primeira vez.

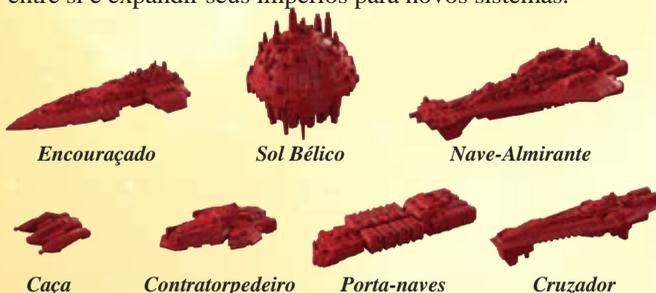
Neste jogo também está incluso um Guia de Referência, que descreve regras detalhadas e exceções que não estão presentes neste livreto. À medida em que surgirem dúvidas durante o jogo, os jogadores devem consultar o Guia de Referência, e não este livreto.

CONCEITO-CHAVE: UNIDADES

Durante uma partida de *Twilight Imperium*, as UNIDADES de cada jogador são representadas por miniaturas de plástico. Existem três tipos de unidades: NAVES, FORÇAS TERRESTRES e ESTRUTURAS.

Naves

Naves representam as unidades de exploração espacial. Os jogadores usam essas unidades para participar de combates entre si e expandir seus impérios para novos sistemas.



Forças Terrestres

As forças terrestres representam os soldados rasos. Os jogadores usam essas unidades para invadir planetas ou para defender seus territórios.



Estruturas

Estruturas representam instalações militares construídas por um império para dar suporte à sua iniciativa de guerra.



Reforços

O estoque pessoal de unidades e marcadores de comando inutilizados de um jogador formam os seus REFORÇOS. Ao produzir unidades e ganhar marcadores de comando durante o jogo, os jogadores pegarão esses componentes dos seus reforços.

CONCEITO-CHAVE: SISTEMAS E PLANETAS

O tabuleiro de jogo de *Twilight Imperium* é formado usando peças modulares de sistemas. Cada peça representa um único SISTEMA na galáxia, que pode conter um ou mais planetas ou outros corpos celestes.

Posicionando Unidades em Peças de Sistema

Quando uma unidade for colocada em um sistema, ela deve ser posicionada em uma de duas áreas da peça. Estruturas e forças terrestres geralmente são colocadas em planetas, ao passo que naves são colocadas no espaço - a área estrelada que cerca os planetas.



Estruturas e forças terrestres são colocadas em planetas.



Naves são colocadas no espaço.

Planetas

À medida em que os jogadores se movem pela galáxia e expandem seus impérios além de seus sistemas natais, eles ganharão controle de novos PLANETAS.

Quando um jogador ganha controle de um planeta, ele pega a carta daquele planeta do baralho de cartas de planeta ou do jogador que o controlava anteriormente e a coloca virada para baixo em sua área do jogo.

Cada carta de planeta mostra dois valores: RECURSOS à esquerda em amarelo e INFLUÊNCIA à direita em azul. Os jogadores gastam recursos para adquirir novas unidades e tecnologias. Os jogadores gastam influência para ganhar marcadores de comando e para votar durante a fase de pauta.



Carta de Planeta Virada Para Cima

Se em algum momento um jogador estiver em controle de um planeta mas não possuir unidades nele, ele deve colocar no planeta um dos marcadores de controle correspondentes à sua facção para marcar seu controle.



Marcador de Controle

PREPARAÇÃO DO PRIMEIRO JOGO

Ao jogar pela primeira vez, os jogadores seguem os seguintes passos para preparar o jogo. Alguns componentes não são usados no primeiro jogo e serão explicados detalhadamente no fim deste livreto.



1. **DETERMINE O PORTA-VOZ:** Determine aleatoriamente um jogador para pegar o marcador de porta-voz. Esse jogador será o porta-voz e jogará primeiro quando a partida começar.

2. **DESIGNAR FACÇÕES:** Cada jogador controla uma facção com pontos fortes e fracos que são únicos. Cada facção possui uma ficha que mostra os atributos e habilidades das suas unidades, assim como as habilidades únicas da facção em si. Reúna as seguintes fichas de facção:

-  O Reino Xxcha
-  A Baronía de Letnev
-  A Federação de Sol
-  Os Sardakk N'oors
-  Os Emirados de Hacan
-  As Universidades de Jol-Nar

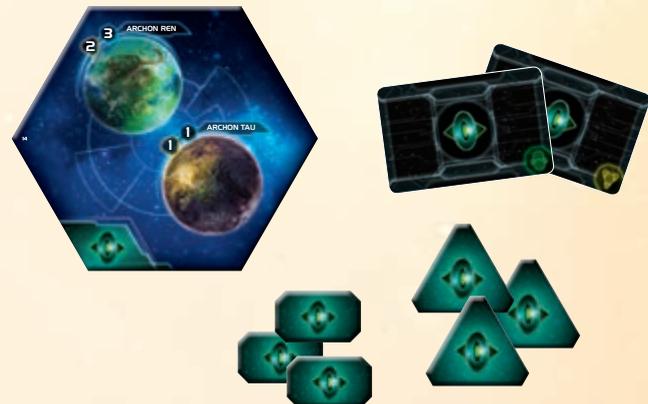
O porta-voz deve entregar a cada jogador uma ficha de facção aleatória da lista acima.



3. **REUNIR OS COMPONENTES ESPECÍFICOS DAS FACÇÕES:** Cada jogador deve pegar os seguintes componentes correspondentes à sua facção:

- ◆ 1 peça de sistema natal
- ◆ 17 marcadores de controle
- ◆ 16 marcadores de comando
- ◆ 2 cartas de tecnologia

Os componentes específicos de facção de cada jogador contêm um símbolo de facção que corresponde ao símbolo em sua ficha de facção. Cada jogador deve colocar sua ficha de facção e todos os seus componentes de facção à sua frente. Devolva todos os componentes de facção não utilizados à caixa do jogo.



4. **ESCOLHER UMA COR:** Cada jogador escolhe uma cor e pega os seguintes componentes correspondentes à cor escolhida:

- ◆ 59 unidades de plástico
- ◆ 1 ficha de comando
- ◆ 25 cartas de tecnologia

Cada jogador desliza a borda da sua ficha de comando sob sua ficha de facção e posiciona os outros componentes por perto.



5. **REUNIR CARTAS DE PLANETA INICIAIS:** Cada jogador pega as cartas de planeta correspondentes aos planetas em seu sistema natal e as coloca viradas para cima próximas à sua ficha de facção.

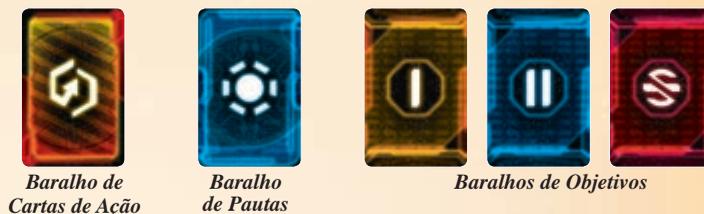


6. CRIAR O TABULEIRO DE JOGO: Os jogadores criam o tabuleiro de jogo usando o diagrama correspondente ao número de jogadores mostrado na página 22. Jogadores experientes criam um tabuleiro de jogo personalizado no início de cada jogo, assim como será explicado adiante.



7. POSICIONAR MARCADOR DE GUARDIÕES: Coloque o marcador de guardiões no centro do tabuleiro do jogo em Mecatol Rex.

8. EMBARALHAR BARALHOS COMUNS: Embaralhe as cartas de ação, pauta, objetivos da fase I, objetivos da fase II e objetivos secretos em baralhos diferentes e coloque-os próximos ao tabuleiro do jogo.



9. CRIAR O ESTOQUE: Próximo ao tabuleiro do jogo, crie pilhas separadas para marcadores de bem de comércio, infantaria e naves de caça.



10. REUNIR CARTAS DE ESTRATÉGIA: Coloque cada uma das oito cartas de estratégia viradas para cima e ao alcance do porta-voz.



11. REUNIR OS COMPONENTES INICIAIS: Cada jogador pega a tecnologia inicial e as unidades iniciais listadas no verso da sua ficha de facção. Cada jogador coloca as cartas de tecnologia viradas para cima próximas à ficha de facção e às unidades em seu sistema natal. Se um jogador possuir diversos planetas em seu sistema natal, recomenda-se que ele coloque sua doca espacial e sua infantaria no planeta com o maior valor de recursos. Cada jogador coloca três marcadores de comando em seu acervo tático, três marcadores de comando em seu acervo de frota (com o desenho da nave virado para cima), e dois marcadores de comando em seu acervo de estratégias. Esses acervos ficam na ficha de comando do jogador.



12. PREPARAR OBJETIVOS:

- Cada jogador compra um objetivo secreto e o mantém escondido dos outros jogadores.
- Coloque a trilha de pontos de vitória próximo ao tabuleiro do jogo com o lado de 0-10 virado para cima. Em seguida, cada jogador coloca seu marcador de controle no espaço "0" da trilha.
- O porta-voz compra cinco cartas de objetivo da fase I do baralho e as coloca viradas para baixo em uma fileira acima da trilha de pontos de vitória. Em seguida, ele compra cinco cartas de objetivo da fase II do baralho e as coloca viradas para baixo em uma fileira abaixo da trilha de pontos de vitória.
- O porta-voz revela os dois primeiros objetivos da fase I.



JOGANDO O JOGO

Twilight Imperium é jogado no decorrer de uma série de **RODADAS**, cada uma das quais contém as seguintes quatro **FASES** que os jogadores devem resolver em ordem.

1. **FASE DE ESTRATÉGIA:** Durante essa fase, cada jogador escolhe uma carta de estratégia. Essas cartas fornecem ao jogador poderosas habilidades para serem usadas durante a fase de ação. Cada carta também possui um número que determina a ordem de turnos da rodada.
2. **FASE DE AÇÃO:** A maior parte da ação do jogo acontece durante essa fase. Isso inclui mover unidades, produzir unidades, resolver combate e usar cartas de estratégia.
3. **FASE DE SITUAÇÃO:** Durante essa fase, os jogadores realizam passos de limpeza em preparação para a próxima rodada do jogo.
4. **FASE DE PAUTA:** Durante essa fase, os jogadores votam em pautas políticas que podem ter consequências duradouras no jogo. A fase de pauta é adicionada ao jogo depois que um jogador ganha o controle de Mecatol Rex.

Essas fases se repetem em rodadas sucessivas até que um jogador acumule 10 pontos de vitória e vença o jogo.

Essas fases serão descritas em detalhes nas seções seguintes.

FASE DE ESTRATÉGIA

Durante a **FASE DE ESTRATÉGIA**, os jogadores se revezam para selecionar uma carta de estratégia que os fornece uma ação única que pode ser usada durante a fase de ação. Jogadores de primeira viagem podem não saber qual carta de estratégia escolher e devem consultar as visões gerais das cartas de estratégia no fim desta página e na próxima.

Começando com o porta-voz e continuando em sentido horário, cada jogador escolhe uma das cartas de estratégia da área comum do jogo e a coloca virada para cima próxima à sua ficha de facção. Depois que um jogador escolhe uma carta de estratégia, ela fica indisponível para os outros jogadores durante esta rodada do jogo.

Cada carta de estratégia mostra um número entre "1" e "8" no canto superior direito. Durante a fase de ação, os jogadores se revezam em ordem de acordo com o número impresso em sua carta de estratégia escolhida, começando pelo número "1". Isso se chama **ORDEM DE INICIATIVA**.

Depois de cada jogador escolher uma carta de estratégia, o porta-voz coloca um bem de comércio em cada carta de estratégia que não foi escolhida. Durante fases de estratégia futuras, quando um jogador escolher uma carta de estratégia em que exista um ou mais bens de comércio, ele ganha esses bens.

VISÃO GERAL DE CARTAS DE ESTRATÉGIA

LIDERANÇA 1

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Ganhe 3 marcadores de comando.
- ◆ Gaste qualquer quantidade de influência para ganhar 1 marcador de comando para cada 3 de influência que gastar.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste qualquer quantidade de influência para ganhar 1 marcador de comando para cada 3 de influência que gastar.

DIPLOMACIA 2

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Escolha 1 sistema que não seja o de Mecatol Rex e que contenha um planeta sob seu controle; cada outro jogador coloca um marcador de comando, dos seus respectivos reforços, no sistema escolhido. Em seguida, prepare cada planeta esgotado sob seu controle nesse sistema.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para preparar até 2 planetas esgotados.

POLÍTICA 3

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Escolha um jogador que não seja o porta-voz. Esse jogador ganha o marcador de porta-voz.
- ◆ Compre duas cartas de ação.
- ◆ Olhe as 2 primeiras cartas do baralho de pauta. Coloque cada carta no topo ou fundo do baralho, seguindo qualquer ordem.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para comprar 2 cartas de ação.

CONSTRUÇÃO 4

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Coloque 1 SDP ou 1 doca espacial em um planeta sob seu controle
- ◆ Coloque 1 SDP em um planeta sob seu controle.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Coloque 1 marcador do seu acervo de estratégias em qualquer sistema; você pode colocar 1 doca espacial ou 1 SDP em um planeta sob seu controle nesse sistema.

1. **Liderança:** um jogador pode escolher esta carta para ganhar mais marcadores de comando, permitindo que ele realize mais ações durante a fase de ação.
2. **Diplomacia:** Um jogador deve escolher esta carta caso se sinta ameaçado, impedindo que outros jogadores ataquem seu sistema.
3. **Política:** Um jogador pode escolher esta carta para comprar cartas de ação, aumentando a variedade de habilidades disponíveis para ele.
4. **Construção:** Um jogador pode escolher esta carta para produzir estruturas planetárias, como docas espaciais e unidades de SDP (Sistema de Defesa Planetário).

FASE DE AÇÃO

A FASE DE AÇÃO é a fase principal do jogo, durante a qual os jogadores produzem unidades, movimentam naves, colocam estratégias em prática e interagem com outros jogadores.

Durante a fase de ação, os jogadores se revezam em ordem de iniciativa. Durante o turno de um jogador, ele se torna o **JOGADOR ATIVO** e pode realizar **uma** ação. Depois de cada jogador ter seu turno, os turnos dos jogadores recomeçam em ordem de iniciativa. A ordem de iniciativa pode se repetir dessa maneira por diversas vezes em uma única fase de ação. A fase de ação não termina até que cada jogador tenha passado (veja abaixo).

Há três tipos de ação: **AÇÕES TÁTICAS**, **AÇÕES ESTRATÉGICAS** e **AÇÕES DE COMPONENTE**. Elas serão descritas em detalhes adiante.

Se um jogador não desejar realizar uma ação durante seu turno, ele pode **PASSAR**. Depois que um jogador passa, seu turno passa a ser pulado pelo resto da fase de ação. Um jogador não pode passar até que tenha realizado uma ação estratégica, algo que será explicado mais adiante. Depois de cada jogador ter passado, a rodada segue para a fase de situação.

AÇÃO TÁTICA

Uma ação tática permite que um jogador movimente suas naves, inicie combate, invada planetas, produza unidades e, alternativamente, interaja com o tabuleiro do jogo.

Para entender uma ação tática, os jogadores precisam entender vários outros conceitos do jogo, como movimentos e combate. Por tal motivo, os passos de uma ação tática estão resumidos abaixo, mas não serão descritos em detalhe por ora.

1. **ATIVAZÃO:** O jogador ativo deve **ATIVAR** um sistema pegando um marcador de comando do seu acervo tático e colocando-o nesse sistema.
2. **MOVIMENTAÇÃO:** O jogador ativo pode **MOVER** naves de qualquer variedade de outros sistemas para dentro de outro sistema. Naves também podem transportar forças terrestres de um sistema para outro.
3. **COMBATE ESPACIAL:** Se diversos jogadores possuírem naves no sistema ativo, eles devem resolver um **COMBATE ESPACIAL**.
4. **INVASÃO:** O jogador ativo pode alocar forças terrestres para desembarcarem em planetas no sistema ativo. Se outro jogador possuir unidades nesses planetas, os jogadores devem resolver um **COMBATE TERRESTRE**.
5. **PRODUÇÃO:** Se o jogador ativo possuir uma doca espacial no sistema ativo, ele pode **PRODUZIR UNIDADES** gastando recursos.

Um jogador talvez não resolva todos os passos citados acima durante toda ação tática. Por exemplo, um jogador pode escolher não mover unidades durante o passo de "Movimentação", mas ainda pode produzir unidades durante o passo de "Produção".

VISÃO GERAL DE CARTAS DE ESTRATÉGIA

COMÉRCIO **5**

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Ganhe 3 bens de comércio.
- ◆ Reabasteça commodities.
- ◆ Escolha quaisquer outros jogadores. Esses jogadores usam a habilidade secundária desta carta de estratégia sem gastar um marcador de comando.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para reabastecer commodities.

REPOSICIONAMENTO **6**

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Remova 1 dos seus marcadores de comando do tabuleiro do jogo; em seguida, ganhe 1 marcador de comando.
- ◆ Redistribua quaisquer marcadores de comando presentes na sua ficha de comando.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para usar a habilidade **PRODUÇÃO** de 1 das suas docas espaciais em seu sistema natal.

TECNOLOGIA **7**

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Pesquise 1 tecnologia.
- ◆ Gaste 6 recursos para pesquisar 1 tecnologia.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste um marcador do seu acervo de estratégias e 4 recursos para pesquisar 1 tecnologia.

IMPERIAL **8**

HABILIDADE PRIMÁRIA:

- ◆ Ao cumprir todos os pré-requisitos de 1 objetivo público, complete-o imediatamente.
- ◆ Ganhe 1 ponto de vitória se controlar Mecatol Rex; caso contrário, compre 1 objetivo secreto.

HABILIDADE SECUNDÁRIA:

- ◆ Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para comprar 1 objetivo secreto.

5. **Comércio:** Um jogador pode escolher esta carta para ganhar bens de comércio e commodities, os quais ele pode usar para produzir unidades extras ou trocar com outros jogadores.

6. **Reposicionamento:** Um jogador pode escolher esta carta para permitir que algumas de suas naves se movam duas vezes ou para construir uma unidade e movê-la na mesma rodada.

7. **Tecnologia:** Um jogador pode escolher esta carta para pesquisar uma nova tecnologia que o fornecerá uma nova habilidade ou aprimoramento de unidade.

8. **Imperial:** Um jogador pode escolher esta carta para comprar um objetivo secreto extra, fornecendo-lhe mais rotas para a vitória.

AÇÃO ESTRATÉGICA

Cada carta de estratégia tem **HABILIDADE PRIMÁRIA** e uma **HABILIDADE SECUNDÁRIA**.

Quando um jogador realiza uma ação estratégica, ele resolve a habilidade primária da sua carta de estratégia. Após resolver essa habilidade, todos os **outros jogadores** podem resolver a habilidade secundária dessa carta de estratégia. O jogador ativo **não pode** resolver a habilidade secundária da sua própria carta de estratégia.

Depois que cada jogador tiver a oportunidade de resolver a habilidade secundária de uma carta de estratégia, o jogador ativo esgota essa carta virando-a para baixo. Os jogadores não podem resolver habilidades de cartas de estratégia esgotadas, mas os números das cartas esgotadas ainda são usados para determinar a ordem de iniciativa.



Esgotando uma Carta de Estratégia

Um jogador **não pode passar** durante a fase de ação a menos que sua carta de estratégia esteja esgotada. Isso significa que cada jogador deve realizar uma ação estratégica em algum momento durante a fase de ação, o que garante que todos os outros jogadores tenham uma oportunidade de resolver a habilidade secundária dessa carta de estratégia. Um jogador que tenha passado durante a fase de ação ainda pode resolver a habilidade secundária das cartas de estratégia de outros jogadores.

AÇÕES DE COMPONENTE

Uma ação de componente é uma ação impressa em um componente do jogo. Várias cartas de ação, fichas de facção e até mesmo cartas de tecnologia possuem ações de componente. Cada um desses efeitos é precedido pela palavra "Ação".



Exemplos de Ações de Componente

CONCEITO-CHAVE: FICHA DE COMANDO

Para navegar pela fase de ação com êxito em *Twilight Imperium*, é necessário administrar os marcadores de comando com cuidado. Quando um jogador ganhar um marcador de comando, ele deve colocá-lo em qualquer um dos três acervos: o **ACERVO TÁTICO**, o **ACERVO DE FROTAS** ou o **ACERVO DE ESTRATÉGIAS**.



ACERVO TÁTICO

Durante a fase de ação, os jogadores podem gastar marcadores de comando do seu acervo tático para realizar ações táticas.

ACERVO DE FROTAS

Os jogadores colocam marcadores de comando em seu acervo de frotas com o desenho da nave virado para cima. Os jogadores não gastam esses marcadores de comando como gastam os marcadores de comando de seus outros acervos. Em vez disso, o número de marcadores no acervo de frotas de um jogador é o número máximo de naves, exceto naves de caça, que ele pode ter em cada sistema. Se um jogador em algum momento possuir um número maior de naves em um sistema do que o número de marcadores em seu acervo de frotas, ele deve retirar naves do sistema e devolvê-las aos seus reforços até que o número de naves no sistema deixe de exceder o número de marcadores no acervo de frotas.

ACERVO DE ESTRATÉGIAS

A maioria das habilidades secundárias em cartas de estratégia exige que o jogador gaste um marcador do seu acervo de estratégias para resolver a habilidade. Os jogadores devem se esforçar para manter marcadores em seus acervos de estratégias para que possam usar as habilidades secundárias das cartas de estratégia dos outros jogadores.

FASE DE SITUAÇÃO

Durante a FASE DE SITUAÇÃO, os jogadores realizam várias tarefas de manutenção, incluindo consertar unidades e completar objetivos. Para resolver a fase de situação, os jogadores realizam os seguintes passos em ordem:

- 1. COMPLETAR OBJETIVOS:** Em ordem de iniciativa, cada jogador pode concluir até um objetivo público e um objetivo secreto se ele cumprir as exigências das cartas correspondentes. Essa é a principal maneira de ganhar pontos de vitória, os quais são necessários para vencer o jogo. Os objetivos serão descritos em detalhes mais adiante.
- 2. REVELAR O OBJETIVO PÚBLICO:** O porta-voz vira para cima a próxima carta não revelada de objetivo público. O primeiro objetivo da fase II não é revelado até que todos os objetivos da fase I sejam revelados.
- 3. COMPRAR CARTAS DE AÇÃO:** Cada jogador compra uma carta do topo do baralho de cartas de ação.
- 4. REMOVER MARCADORES DE COMANDO:** Cada jogador remove do tabuleiro do jogo todos os seus marcadores de comando e os devolve aos seus reforços.
- 5. GANHAR E REDISTRIBUIR MARCADORES DE COMANDO:** Cada jogador ganha dois marcadores de comando dos seus reforços. Em seguida, ele pode redistribuir quaisquer marcadores de comando em sua ficha de comando movendo-os entre seus acervos tático, de frotas e de estratégias.
- 6. PREPARAR CARTAS:** Cada jogador prepara todas as suas cartas esgotadas, incluindo cartas de planeta, de tecnologia e de estratégia.

CONCEITO-CHAVE: CARTAS PREPARADAS E ESGOTADAS

Muitas cartas têm um estado **PREPARADO** e um estado **ESGOTADO**. Uma carta esgotada deve ser virada para baixo, indicando que os valores e habilidades na frente da carta não podem ser usados.

Durante a fase de situação, todas as cartas esgotadas ficam preparadas. Uma carta preparada deve ser virada para cima, indicando que os valores e habilidades na frente da carta podem ser usados.



Carta Preparada



Carta Esgotada

7. CONSERTAR UNIDADES: Algumas unidades podem ter sido tombadas de lado durante a fase de ação para indicar que foram danificadas. Os jogadores consertam essas unidades durante esse passo posicionando-as de pé. Isso será descrito em detalhes depois.

8. DEVOLVER CARTAS DE ESTRATÉGIA: Cada jogador devolve sua carta de estratégia à área comum do jogo. Em seguida, se o marcador de guardiões não estiver mais em Mecatol Rex (o planeta no centro do tabuleiro do jogo), a rodada segue para a fase de pauta. Caso contrário, uma nova rodada começa com a fase de estratégia.



O marcador dos guardiões indica que os jogadores iniciam uma nova rodada.



Se não houver marcador dos guardiões, os jogadores seguem para a fase de pauta.

FASE DE PAUTA

Depois que o marcador de guardiões for removido de Mecatol Rex, uma nova fase é adicionada a cada rodada pelo resto do jogo: a FASE DE PAUTA.

Durante essa fase, o conselho galáctico se reúne para discutir questões que afetam toda a galáxia. Os jogadores votam em resultados em duas pautas, estabelecendo leis e políticas que possuem repercussões duradouras.

Votar em pautas será descrito em detalhes mais adiante.

Após resolver essa fase, uma nova rodada começa com a fase de estratégia.



VENCENDO O JOGO

Um jogo de *Twilight Imperium* acaba imediatamente quando um jogador ganhar 10 PONTOS DE VITÓRIA. Os jogadores ganham pontos de vitória completando OBJETIVOS. Existem dois tipos de objetivo:

◆ **OBJETIVOS PÚBLICOS:** Durante a preparação, o porta-voz revela dois objetivos públicos, e mais deles são revelados no decorrer do jogo. Qualquer quantidade de jogadores pode completar cada um desses objetivos.

Importante: Um jogador não pode completar objetivos públicos se não controlar todos os planetas do seu sistema natal.

◆ **OBJETIVOS SECRETOS:** Cada jogador começa o jogo com um objetivo secreto que ele pode ver, mas deve manter escondido dos outros jogadores. Um jogador pode completar seus próprios objetivos secretos, mas não aqueles pertencentes a outros jogadores.

Importante: Um jogador não pode ter mais de três objetivos secretos completos ou incompletos no total. Se ele comprar um objetivo secreto e possuir mais de três, ele deve escolher um dos seus objetivos secretos incompletos e devolvê-lo ao baralho. Em seguida, ele embaralha o baralho de objetivos secretos.

Momentos dos Objetivos

Cada objetivo especifica quando um jogador pode completá-lo, seja durante a fase de situação ou durante a fase de ação. Esse momento é indicado diretamente abaixo do título de uma carta. Se um jogador completar um objetivo durante a fase de situação, ele deve cumprir as exigências da carta durante o passo de "Completar Objetivos" da fase de situação para completar esse objetivo. Por exemplo, se um objetivo indicar que um jogador deve controlar seis planetas fora do seu sistema natal, ele deve estar em controle desses planetas quando completar o objetivo - tê-los controlado anteriormente não é suficiente.

Os jogadores podem completar objetivos gastando recursos, influência ou marcadores, da forma como estiver descrito na carta de objetivo. Para completar um objetivo assim, um jogador deve pagar o custo especificado no momento indicado na carta.

Se o momento de um objetivo especificar "Fase de Ação", um jogador poderá completá-lo durante a fase de ação imediatamente após cumprir as exigências.

Completando Objetivos

Se um jogador cumprir as exigências de um objetivo no momento indicado na carta, ele pode completá-lo. Para isso, o jogador pega seu marcador e avança com ele na trilha de pontos de vitória um número de espaços igual ao valor indicado na carta de objetivo.



Completando um Objetivo de Dois Pontos

Após completar um objetivo, um jogador coloca um marcador de controle do seu estoque nessa carta de objetivo para indicar que ele o completou e não pode fazê-lo novamente nesta partida. Se ele completar um objetivo secreto, ele coloca a carta virada para cima à sua frente antes de colocar um marcador de controle sobre ela.

Importante: Cada jogador pode completar apenas um objetivo público e um objetivo secreto durante cada fase de situação e cada passo da fase de ação.

Imperium Rex

O jogo pode acabar mais cedo se nenhum jogador tiver pontuado 10 pontos de vitória e não houver mais objetivos a serem revelados. Quando o porta-voz for revelar um objetivo, mas não puder fazê-lo, o jogo acaba imediatamente e o jogador com mais pontos de vitória vence. Caso haja empate, o jogador empatado que vier primeiro na ordem de iniciativa vence o jogo.

JÓGOS COM TRÊS E QUATRO JOGADORES

Ao jogar uma partida com três ou quatro jogadores, deve-se implementar as seguintes regras:

- ◆ **A FASE DE ESTRATÉGIA:** Após cada jogador ter escolhido uma carta de estratégia durante a fase de estratégia, os jogadores repetem o processo de seleção de carta de estratégia até que cada jogador tenha escolhido uma segunda carta de estratégia dentre as cartas disponíveis.
- ◆ **ORDEM DE INICIATIVA:** A carta de estratégia com a menor numeração de cada jogador é usada para determinar sua posição na ordem de iniciativa.
- ◆ **PASSAR:** Um jogador não pode passar durante a fase de ação a menos que ambas as suas cartas de estratégia estejam esgotadas.

A AÇÃO TÁTICA

Esta seção contém regras detalhadas para a realização da ação tática. Para realizar uma ação tática, os jogadores seguem estes passos em ordem:

1. ATIVAÇÃO
2. MOVIMENTAÇÃO
3. COMBATE ESPACIAL
4. INVASÃO
5. PRODUÇÃO

Esses passos serão descritos em detalhes nas seções seguintes:

1. ATIVAÇÃO

O jogador ativo deve escolher um sistema no qual ele gostaria de focar sua ação tática. Ele **ATIVA** esse sistema pegando um marcador de comando do seu acervo tático e colocando-o no sistema. Esse será o **SISTEMA ATIVO** pelo resto da ação tática. Um jogador não pode ativar um sistema que já contenha um dos seus marcadores de comando, mas ele pode ativar um sistema que possua marcadores de comando de outros jogadores. Um jogador também não pode ativar um sistema se ele não possuir marcadores de comando em seu acervo tático.

2. MOVIMENTAÇÃO

Durante o passo de movimentação de uma ação tática, o jogador ativo pode escolher mover algumas das suas unidades **para dentro** do sistema ativo.

Cada nave possui um valor de movimento impresso em sua ficha de facção. Esse valor indica a distância que a nave pode viajar para alcançar o sistema ativo. Por exemplo, uma nave com um valor de movimento igual a "1" pode se mover apenas para sistemas adjacentes.

Para resolver esse passo, o jogador escolhe qualquer uma das suas unidades que possa se mover para o sistema ativo e a coloca nesse sistema. Ao mover uma nave, um jogador deve obedecer às seguintes regras:

- ✦ Uma nave deve finalizar seu movimento no sistema ativo.
- ✦ Uma nave não pode atravessar um sistema que contenha naves de outros jogadores, exceto naves de caça.
- ✦ Um jogador não pode mover unidades para fora de um sistema que contenha um dos seus marcadores de comando.

Algumas naves possuem um valor de capacidade impresso em suas fichas de facção. Quando uma nave dessas se move, ela pode **TRANSPORTAR** uma quantidade de naves de caça e forças terrestres em qualquer combinação até o valor de capacidade. Forças terrestres e naves de caça transportadas movem-se para o sistema ativo junto com a nave que as está transportando. Essas unidades devem permanecer com a nave na área espacial, embora forças terrestres possam ser capazes de desembarcar em planetas durante o passo de invasão. As naves do jogador ativo também podem pegar e transportar forças terrestres e naves de caça de sistemas pelos quais passarem que não contenham marcadores de comando seus.

EXEMPLO DE MOVIMENTO

O jogador Xxcha ativa o sistema Wellon [1]. Ele pretende mover seu porta-naves para esse sistema junto com suas duas unidades de infantaria e duas naves de caça [2]. Seu porta-naves pode ser movido para o sistema pois ele tem um valor de movimento igual a "1" [3]. A nave também pode transportar a infantaria e as naves de caça pois tem uma capacidade igual a "4".

O jogador Xxcha possui duas outras naves que têm valores de movimento altos o suficiente para chegar ao sistema ativo. No entanto, seu cruzador [4] está em um sistema que já foi ativado, e seu contratorpedeiro [5] não pode passar por um sistema que contenha a nave de outro jogador [6]. Assim, nenhuma dessas naves podem ser movidas para o sistema Wellon.

BURACOS DE MINHOCA

Algumas peças de sistema contêm **BURACOS DE MINHOCA**. Há dois tipos de buracos de minhoca básicos - alfa e beta - como indicado no símbolo do buraco de minhoca. Sistemas que contenham buracos de minhoca idênticos são adjacentes um ao outro para todos os efeitos.



Buraco de Minhoca Alfa



Buraco de Minhoca Beta

ANOMALIAS

Algumas peças de sistema contêm **ANOMALIAS**. Esses sistemas restringem a movimentação e possuem regras especiais que os regem.

Campo de Asteroides

- ♦ Uma nave não pode se mover através ou para dentro de um campo de asteroide.

Nebulosa

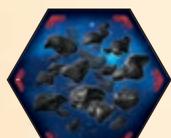
- ♦ Uma nave não pode se mover **através** de uma nebulosa, mas pode se mover **para dentro** de uma.
- ♦ Uma nave de um defensor em uma nebulosa aplica +1 ao resultado de cada uma das suas rolagens de combate.
- ♦ Uma nave que estiver se movendo para fora de uma nebulosa possui um valor de movimento igual a 1.

Supernova

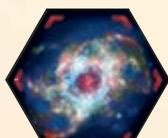
- ♦ Uma nave não pode se mover através ou para dentro de uma supernova.

Fissura de Gravidade

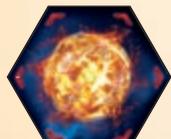
- ♦ Uma nave que estiver se movendo através ou para fora de uma fissura de gravidade aplica +1 ao seu valor de movimento e então rola um dado; se o resultado for de 1-3, a nave é destruída.



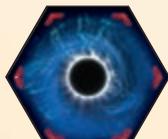
Campo de Asteroides



Nebulosa



Supernova



Fissura de Gravidade

OFENSIVA DE ARTILHARIA ESPACIAL

Depois que a nave do jogador ativo se mover para o sistema ativo, as unidades de cada jogador no sistema ativo podem usar suas habilidades de "Artilharia Espacial" contra as naves do jogador ativo nesse sistema. O jogador ativo também pode usar as habilidades de "Artilharia Espacial" de suas unidades nesse momento. A habilidade "Artilharia Espacial" será explicada detalhadamente mais adiante.

CONCEITO-CHAVE: CAPACIDADE

O número de naves de caça e forças terrestres que um jogador possui na área espacial de um sistema não pode exceder a capacidade somada das naves do jogador presentes nesse sistema. Por exemplo, se um jogador possuir dois porta-naves em um sistema, cada um com uma capacidade de "4", esse jogador não pode ter uma soma maior que oito de suas naves de caça e forças terrestres presentes na área espacial desse sistema. Forças terrestres em planetas não contam contra essa limitação.

Se, em qualquer momento, o número de naves de caça e forças terrestres de um jogador na área espacial de um sistema exceder a capacidade das suas naves nesse sistema, as unidades excedentes serão destruídas.

Durante combate, as naves de caça e as forças terrestres de um jogador podem exceder a capacidade de suas naves, mas, no fim do combate, quaisquer unidades excedentes são destruídas.

3. COMBATE ESPACIAL

Se diversos jogadores possuírem naves no sistema ativo, eles devem resolver um combate espacial nesse sistema. Durante combate, o jogador ativo é o **ATACANTE** e o outro jogador é o **DEFENSOR**.

Os jogadores resolvem o combate espacial realizando os seguintes passos em ordem:

- BARREIRA ANTI-CAÇA:** As unidades de cada jogador podem usar suas habilidades de "Barreira Anti-Caça".
- ANUNCIAR RETIRADA:** Cada jogador pode optar por anunciar uma retirada. Uma retirada não ocorrerá imediatamente; as unidades irão bater em retirada no fim da rodada de combate.

Se um jogador desejar bater em retirada com quaisquer das suas forças terrestres que estiverem em planetas no sistema ativo, ele deve removê-las dos planetas e levá-las para a área espacial durante esse passo.

- ROLAGEM DE COMBATE:** Cada jogador rola um dado para cada nave que possuir no sistema ativo. Se o resultado da rolagem de dado de uma unidade for igual ou maior ao valor de combate da unidade mostrado na ficha de facção, a rolagem gera um **ACERTO**. O número total de acertos que um jogador gera será usado no próximo passo.

Em vez disso, se o valor de combate de uma unidade contiver dois ou mais ícones de disparo, o jogador rola esse número de dados, possivelmente gerando um acerto com cada dado rolado.



Dois Ícones de Disparo

- DESIGNAR ACERTOS:** Cada jogador deve escolher e destruir uma das suas naves para cada acerto gerado pelo seu oponente. Os jogadores removem as naves destruídas do tabuleiro do jogo e as colocam em seus reforços.

Visto que os jogadores designam acertos às suas próprias unidades, uma boa estratégia seria designar acertos a unidades que custam menos para serem substituídas. Por isso, naves de caça são geralmente usadas para proteger o restante das naves de um jogador.

- v. **RETIRADA:** Se um jogador anunciar uma retirada durante o primeiro passo da rodada de combate, ele bate em retirada. Para bater em retirada, o jogador remove **todas** as suas naves do combate e as coloca em um sistema adjacente. O sistema escolhido não pode conter naves que pertençam a outro jogador e devem conter um planeta controlado pelo jogador em retirada ou pelo menos uma das suas unidades; caso contrário, o jogador não poderá bater em retirada.

Se o sistema escolhido não contiver um dos marcadores de comando desse jogador, ele deve pegar um marcador dos seus reforços e colocá-lo nesse sistema ao se retirar.

EXEMPLO DE COMBATE ESPACIAL

O jogador verde ativou e moveu naves para um sistema que contém naves do jogador amarelo [1]. Dessa forma, inicia-se um combate espacial.



Ambos jogadores rolam um dado para cada nave em combate espacial [2]. A rolagem do jogador verde gera apenas um acerto, ao passo que as rolagens do jogador amarelo geram dois acertos.

O jogador verde deve designar acertos a duas das suas naves. Ele opta por destruir duas de suas naves de caça. O jogador amarelo deve designar um acerto a uma das suas naves. Ele opta por destruir um dos seus cruzadores [3].



A próxima rodada de combate começa [4]. Nesta rodada, a rolagem do jogador verde gera dois acertos, ao passo que a rolagem do jogador amarelo gera um acerto.

O jogador verde designa um acerto e destrói um caça, ao passo que o jogador amarelo deve designar o acerto à sua única nave, um cruzador [5]. Visto que o jogador amarelo não possui naves restantes em combate, o combate acaba e o jogador verde vence.

Fim do Combate Espacial

Se ambos jogadores possuírem unidades restantes no combate no fim do passo "Retirada", eles devem resolver outra rodada de combate começando com o passo de "Anunciar Retirada". Depois que todas as unidades de um ou de ambos os lados forem destruídas ou baterem em retirada, o jogo segue para o passo de invasão.

Alguns objetivos exigem que um jogador vença um combate; um jogador vence um combate espacial se ele for o único jogador com naves restantes no sistema ativo no fim do combate.

4. INVASÃO

O jogador ativo pode invadir planetas no sistema ativo. Os jogadores resolvem uma invasão realizando os seguintes passos em ordem:

- i. **BOMBARDEIO:** Se quaisquer planetas no sistema ativo contiverem forças terrestres de outro jogador, o jogador ativo pode usar as habilidades de "Bombardeio" de qualquer uma das suas unidades presentes nesse sistema. Isso pode permitir que o jogador ativo destrua algumas das unidades do defensor antes de alocar forças terrestres. Bombardeios serão descritos em detalhes mais adiante.
- ii. **ALOCAR FORÇAS TERRESTRES:** O jogador ativo decide quais forças terrestres ele deseja alocar nos planetas. Para isso, ele pega quaisquer forças terrestres suas que estiverem com as suas naves na área espacial do sistema ativo e coloca cada uma no planeta que ele desejar invadir.
- iii. **DEFESA DE ARTILHARIA ESPACIAL:** Se outro jogador possuir um SDP (Sistema de Defesa Planetário) em quaisquer dos planetas para os quais o jogador ativo tiver alocado forças terrestres, ele pode conseguir destruir algumas dessas forças terrestres antes que elas pousem. A habilidade "Artilharia Espacial" será descrita detalhadamente mais adiante.
- iv. **COMBATE TERRESTRE:** Se vários jogadores possuírem forças terrestres no mesmo planeta, esses jogadores resolvem um combate terrestre. Combates terrestres em múltiplos planetas são resolvidos na ordem escolhida pelo jogador ativo.

Os jogadores resolvem combates terrestres no decorrer de uma série de rodadas que consistem em dois passos, seguindo as mesmas regras que os passos do combate espacial que possuem o mesmo nome:

1. Rolagem de Combate
2. Designar Acertos

Após designar acertos, se vários jogadores possuírem unidades restantes no planeta, eles resolvem outra rodada de combate terrestre começando pelo passo de "Rolagem de Combate". Depois que todas as unidades de um ou de ambos lados forem destruídas, prossiga para o próximo passo.

- v. **ESTABELECEER CONTROLE:** O jogador ativo ganha controle de cada planeta invadido que ainda contiver pelo menos uma das suas forças terrestres. Quando um jogador ganha controle de um planeta, ele ganha a carta de planeta correspondente e a coloca, esgotada, na sua área do jogo. Em seguida, se o planeta contiver estruturas pertencentes a outro jogador, essas estruturas são destruídas.

CONCEITO-CHAVE: GASTANDO RECURSOS E INFLUÊNCIA

Vários efeitos de *Twilight Imperium* exigem que um jogador gaste recursos ou influência.



Para gastar recursos e influência de um planeta, um jogador esgota a carta de planeta correspondente. Por exemplo, se um jogador precisar gastar dois recursos para produzir unidades, ele pode esgotar um planeta que possua um valor de recursos igual a "2", ou, em vez disso, esgotar dois planetas que possuam valores iguais a "1". O jogador pode esgotar um planeta que possua mais recursos, mas os recursos excedentes são perdidos.

5. PRODUÇÃO

O jogador ativo pode **PRODUZIR UNIDADES** usando docas espaciais no sistema ativo. Quando um jogador produz unidades, ele pode optar por produzir qualquer uma das unidades presentes em sua ficha de facção gastando uma quantidade de recursos igual ao custo da unidade escolhida.

Quando uma unidade é produzida, o jogador pega-a dos seus reforços e a coloca no sistema ativo. Os jogadores sempre devem colocar as naves na área espacial do sistema em que foram produzidas. Os jogadores sempre devem colocar as forças terrestres no planeta onde está a doca espacial que as produziram.

Ao produzir várias unidades por vez, os custos dessas unidades são somados para determinar o custo total.

A habilidade "Produção" de cada doca espacial possui um valor que limita o número de unidades que ela pode produzir durante esse passo. Um jogador não pode produzir mais unidades do que a soma dos valores de produção de suas unidades no sistema ativo.

Se o custo de uma unidade é acompanhado de dois ícones, como os valores de custo de naves de caça e infantaria, o jogador recebe duas unidades pelo custo indicado. Ao produzir essas unidades, cada unidade individual é subtraída do limite de produção.



Ícones de Duas Unidades

Quando um jogador deseja produzir uma unidade, mas não possui unidades desse tipo em seus reforços, ele pode remover uma das suas unidades desse tipo de um sistema que não contenha um dos seus marcadores de comando no tabuleiro e devolvê-la para os seus reforços.

Quando um jogador produzir uma unidade de caça ou de infantaria, mas não possui essas unidades em seus reforços, ele pode usar marcadores de caça ou de infantaria do estoque. Esses marcadores funcionam de forma idêntica às miniaturas de plástico desse tipo; no entanto, eles devem ser acompanhados por pelo menos uma miniatura desse tipo que corresponda à sua cor.

Se as docas espaciais de um jogador estiverem no mesmo sistema que as naves de outro jogador, essas docas espaciais ficam **BLOQUEADAS**. Docas espaciais bloqueadas não podem produzir naves. No entanto, elas ainda podem produzir forças terrestres.

EXEMPLO DE PRODUÇÃO

O jogador Xxcha ativa seu sistema natal [1]. Ele produzirá unidades na doca espacial localizada em Archon Tau [2].



Ele pretende produzir um porta-naves e o máximo de unidades de infantaria que puder. Sua doca espacial possui um valor de produção igual a "3", o que significa que ela pode produzir até três unidades. O custo de um porta-naves é de três recursos, e o custo de duas unidades de infantaria é um recurso [3], então ele precisará esgotar pelo menos quatro recursos no total para produzir as unidades.



Após esgotar ambas as suas cartas de planeta, ele ainda não possui um dos recursos, então deve gastar um bem de comércio (detalhes na página seguinte). Em seguida, ele coloca duas unidades de infantaria [4] em Archon Tau e um porta-naves [5] na área espacial dessa peça de sistema.



REGRAS ADICIONAIS

Esta seção contém regras adicionais que os jogadores precisam compreender para jogar sua primeira partida.

CARTAS DE AÇÃO

No decorrer do jogo, os jogadores acumularão cartas de ação. Os jogadores podem usar cartas de ação para resolver poderosas habilidades de uso único. Cada jogador pode possuir no máximo sete cartas de ação em sua mão. Se um jogador exceder esse número, ele deve escolher com quais sete cartas ele deseja ficar e então descartar o restante.

No topo de cada carta de ação, há uma indicação de quando ela pode ser usada. Quando uma carta de ação é usada, o jogador que a estiver usando revela a carta, resolve seu efeito e a descarta.

Se uma carta de ação começar com a palavra "Ação", ela pode ser usada como uma ação de componente durante o turno de um jogador na fase de ação.

BENS DE COMÉRCIO E COMMODITIES

BENS DE COMÉRCIO são uma moeda universal que os jogadores usarão para produzir unidades ou para subornar outros impérios. Um jogador pode gastar um bem de comércio como um recurso ou como uma influência.

Os jogadores também podem acumular **COMMODITIES**. Uma commodity representa um produto que é abundante dentro do império de um jogador. Commodities não possuem um valor próprio, mas se tornam bens de comércio ao serem dadas a outro jogador. Tanto bens de comércio quanto commodities são representados por lados opostos do mesmo marcador e existem em valores de "1" ou "3".



Bem de Comércio

Commodity

Durante o jogo, os jogadores podem **REABASTECER** commodities usando as habilidades da carta de estratégia "Comércio". Quando um jogador reabastece commodities, ele pega marcadores de commodity do estoque até possuir uma quantidade igual ao valor de commodities em sua ficha de facção. Um jogador não pode possuir mais commodities do que esse valor impresso.



Carta de Estratégia de "Comércio"



Valor de Commodities

Quando um jogador dá uma commodity a outro jogador, ela é convertida em um bem de comércio; o jogador que estiver recebendo a commodity vira o marcador para o seu lado de bem de comércio. É recomendado que os jogadores reabasteçam suas commodities usando a carta de estratégia "Comércio" e que as usem em transações de benefício mútuo.

VIZINHOS, TRANSAÇÕES E ACORDOS

À medida em que os jogadores forem invadindo planetas e movendo suas naves pela galáxia, eles certamente entrarão em contato com os impérios de outros jogadores. Embora isso geralmente leve à guerra por planetas e sistemas, isso não precisa acontecer. Planetas vizinhos podem realizar transações pacíficas de comércio entre si.

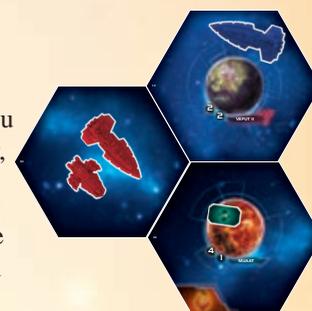
Se um jogador possuir uma unidade ou controlar um planeta em um sistema que for adjacente a outro sistema que contenha uma unidade ou planeta controlado por outro jogador, esses dois jogadores são **VIZINHOS**.

Durante o turno do jogador ativo, ele pode negociar uma **TRANSAÇÃO** com um ou mais vizinhos seus, mesmo durante um combate. Como parte de uma transação, os jogadores negociantes podem trocar qualquer quantidade de bens de comércio e commodities.

O jogador ativo pode negociar apenas uma vez com cada vizinho por turno. Depois que uma transação for finalizada, outras transações não podem ocorrer entre esses mesmos jogadores nesse turno.

Os jogadores frequentemente irão negociar transações que vão além de simples trocas de bens. Essas transações são chamadas de **ACORDOS**. Por exemplo, o jogador ativo pode mover suas naves para um sistema que contenha o SDP de outro jogador, momento no qual o jogador ativo pode oferecer um bem de comércio ao dono desse SDP para abster-se de usar a habilidade de "Artilharia Espacial". Devido ao fato de que esse efeito pode ser resolvido imediatamente, esse acordo é um **ACORDO VINCULATIVO**. Quando um acordo é vinculativo, o jogador deve honrar sua parte do combinado. No exemplo anterior, se o dono do SDP concordar com esse acordo e pegar o bem de comércio, ele não poderá disparar seu SDP, pois isso violaria o acordo.

No entanto, nem todos os acordos são vinculativos. Por exemplo, um jogador pode oferecer um bem de comércio a outro jogador para atacar um jogador específico durante um turno posterior. Devido ao fato de que esse efeito não pode ser resolvido imediatamente, esse acordo é um **ACORDO NÃO-VINCULATIVO**. O jogador que recebeu o bem de comércio, apesar dos termos do acordo, não é obrigado a honrar sua parte do combinado e pode decidir cumprir ou ignorar o acordo.



O jogador vermelho é vizinho tanto do jogador azul quanto do jogador Xxcha.

TECNOLOGIA

Durante o jogo, os jogadores ganharão tecnologia na forma de cartas de tecnologia. Tecnologias fornecem poderosas habilidades aos jogadores e os permitem aprimorar suas unidades. Cada jogador possui um baralho idêntico de cartas de tecnologia que ele pode examinar a qualquer momento, assim como uma quantidade de cartas de tecnologia de facção que ele colocou de lado durante a preparação.

Há quatro cores básicas de tecnologia. A cor de uma tecnologia é indicada por um símbolo verde, vermelho, azul ou amarelo localizado no canto inferior direito da carta. Os jogadores usam esses símbolos quando pesquisam tecnologia.



Carta de Tecnologia Vermelha

Cada jogador começa com uma quantidade de tecnologias iniciais que é indicada no verso de sua ficha de facção. Além disso, durante o jogo, um jogador pode pesquisar novas tecnologias do seu baralho. Um jogador deve colocar suas tecnologias iniciais e qualquer tecnologia que pesquisar viradas para cima em sua área do jogo.

Depois que uma tecnologia estiver virada para cima na área de jogo de um jogador, ele terá **POSSE** dessa tecnologia. As tecnologias de posse de um jogador continuam em jogo pelo resto da partida e suas habilidades podem ser usadas de acordo com o que é descrito na carta.

Algumas tecnologias possuem a palavra "Ação" no texto de sua carta; os jogadores podem resolver essas cartas usando uma ação de componente durante a fase de ação.

Algumas tecnologias são tecnologias de aprimoramento de unidade. Tecnologias de aprimoramento de unidade correspondem a uma unidade da ficha de facção de um jogador. Quando um jogador ganha uma tecnologia de aprimoramento de unidade, ele coloca sua carta sobre a unidade correspondente em sua ficha de facção. A seta branca próxima ao valor de um atributo na ficha de facção indica que o atributo melhorará quando sua unidade for aprimorada.

Quando uma unidade é aprimorada, todas as unidades do jogador que forem desse tipo, tanto no tabuleiro quanto nos seus reforços, agora terão os atributos mostrados na tecnologia de aprimoramento de unidade.



Tecnologia de Aprimoramento de Unidade



Pesquisando Tecnologia

Os jogadores ganham novas tecnologias **PESQUISANDO**-as, geralmente usando a carta de estratégia "Tecnologia". Para pesquisar uma tecnologia, os jogadores devem cumprir os **PRÉ-REQUISITOS** da tecnologia que desejam pesquisar. Pré-requisitos estão impressos em forma de coluna no lado inferior esquerdo de cada carta de tecnologia, contendo um ou mais símbolos que correspondem às quatro cores básicas de tecnologia. Algumas tecnologias não possuem pré-requisitos e podem ser pesquisadas sem ter posse de tecnologia alguma.

Para cumprir os pré-requisitos de uma tecnologia, um jogador deve possuir uma tecnologia correspondente para cada símbolo de pré-requisito na carta que ele deseja pesquisar. Por exemplo, um jogador que possuir duas tecnologias vermelhas pode pesquisar a tecnologia "Armadura de Durânio", visto que ela possui dois pré-requisitos vermelhos.



Visto que a "Armadura de Durânio" possui dois pré-requisitos vermelhos, um jogador deve possuir pelo menos duas tecnologias vermelhas para pesquisá-la.

Depois que o jogador pesquisar a tecnologia da "Armadura de Durânio", outro pré-requisito vermelho é cumprido, assim como indicado no canto inferior direito da carta; da próxima vez que esse jogador pesquisar uma tecnologia, ele poderá pesquisar uma tecnologia que possua três símbolos vermelhos como um pré-requisito. Tecnologias de aprimoramento de unidade, diferentemente de outras tecnologias, podem ter pré-requisitos compostos de várias cores. Além disso, tecnologias de aprimoramento de unidade não cumprem pré-requisitos ao pesquisar tecnologia.

Especialidades Tecnológicas

Alguns planetas fornecem uma **ESPECIALIDADE TECNOLÓGICA** ao jogador. Especialidades tecnológicas são extremamente valiosas e ajudam os jogadores a pesquisar novas tecnologias.



Se um jogador controlar um planeta que possua um símbolo de especialidade tecnológica, ele pode esgotar esse planeta ao pesquisar tecnologia para ignorar um pré-requisito correspondente à especialidade tecnológica. Ao pesquisar tecnologia, os jogadores podem esgotar planetas por suas especialidades tecnológicas ou por seus recursos, mas não por ambos.

ATRIBUTOS DE PLANETAS

A maioria dos planetas fora de sistemas natais possui um **ATRIBUTO DE PLANETA**. Há três tipos de planetas: **CULTURAIS**, **NOCIVOS** e **INDUSTRIAIS**. Atributos de planetas não possuem efeitos de jogo próprios, mas são referidos em algumas cartas e habilidades.



Planeta Cultural



Planeta Nocivo



Planeta Industrial

HABILIDADES DE UNIDADES

Muitas unidades do jogo possuem habilidades de unidade que aparecem como tópicos de palavras-chave em fichas de facção e cartas de tecnologia de aprimoramento de unidade. As regras dessas habilidades são as seguintes:

ESCUDO PLANETÁRIO

Se uma unidade possuir a habilidade de "Escudo Planetário", o planeta em que essa unidade está localizada não é um alvo válido para as habilidades de "Bombardeio" de outras unidades.

SUPORTAR DANO

Se uma unidade possuir a habilidade de "Suportar Dano", ela pode ficar **DANIFICADA** para cancelar um acerto. Uma unidade danificada fica tombada para o lado, mas, fora isso, funciona como antes.



Encouraçado Intacto



Encouraçado Danificado

Uma unidade danificada não pode usar "Suportar Dano" até que seja consertada durante a fase de situação ou por outro efeito do jogo.

PRODUÇÃO

Uma unidade com a habilidade de "Produção", como uma doca espacial, pode produzir novas unidades. Essa habilidade é sempre seguida de um valor que dita o número máximo de unidades que podem ser produzidas por uma unidade com essa habilidade. Ver "Produção" na página 16.

HABILIDADES DE ATAQUE

As seguintes habilidades requerem que um jogador role dados para determinar se as unidades de outro jogador serão atingidas ou não: "Barreira Anti-Caça", "Bombardeio" e "Artilharia Espacial".

Essas habilidades são sempre seguidas de um número que determina o resultado mínimo da rolagem de dado para que um acerto seja gerado. Por exemplo, "Bombardeio 5" indica que o jogador rola um único dado e, se o resultado for de 5 ou mais, um acerto será gerado.

Algumas dessas habilidades são seguidas de um segundo número apresentado entre parênteses. Esse número indica quantos dados o jogador rolará.

Por exemplo, quando um jogador usa uma habilidade que diz "Artilharia Espacial 5 (x3)", ele rola três dados e cada um com um resultado de 5 ou mais gera um acerto. Se uma habilidade que exige rolagem não contiver um número entre parênteses, o jogador rola apenas um dado.

Acertos gerados por habilidades devem ser designados imediatamente. Quando um acerto é gerado contra as unidades de um jogador, ele escolhe uma de suas unidades e a destrói.

Os jogadores usam cada uma dessas habilidades em momentos diferentes e podem atingir diferentes tipos de unidades, assim como descrito abaixo:

- ♦ **BARREIRA ANTI-CAÇA:** O jogador usa essa habilidade durante o passo de "Barreira Anti-Caça" da primeira rodada de combate espacial. Esses acertos só podem ser designados a naves de caça.
- ♦ **BOMBARDEIO:** O jogador usa essa habilidade durante o passo de "Bombardeio" de uma invasão. O jogador bombardeado só pode designar esses acertos a forças terrestres no planeta que está sendo bombardeado. Se houver vários planetas no sistema, o jogador ativo deve escolher - antes de rolar os dados - quais das suas unidades no sistema bombardearão quais planetas.
- ♦ **ARTILHARIA ESPACIAL:** Um jogador pode usar essa habilidade em dois momentos diferentes, assim como indicado a seguir:
 - ♦ Após o passo de "Movimento" de uma ação tática, **todos os jogadores** podem usar as habilidades de "Artilharia Espacial" de suas unidades presentes no sistema ativo. O jogador dono das unidades que foram alvo da habilidade deve designar esses acertos a naves presentes nesse sistema.
 - ♦ Durante o passo de "Artilharia Espacial de Defesa" de uma invasão, o jogador em controle do planeta invadido pode usar as habilidades de "Artilharia Espacial" das suas unidades presentes nesse planeta. O jogador invasor deve designar esses acertos às suas forças terrestres que estão invadindo o planeta.



O CONSELHO GALÁCTICO

Esta seção contém regras para a fase de pauta, que é adicionada ao jogo depois que um jogador ganha controle de Mecatol Rex. A fase de pauta envolve muitas negociações e manobras políticas.

GUARDIÕES DE MECATOL REX

O marcador dos guardiões representa os encarregados que protegem Mecatol Rex até que uma das grandes raças possa reivindicar o trono.



Os jogadores podem mover unidades livremente para dentro do sistema de Mecatol Rex, mas não podem alocar forças terrestres para o planeta até que o marcador dos guardiões seja removido. Para remover esse marcador, o jogador ativo deve gastar seis de influência antes de alocar forças terrestres para o planeta. Se o jogador não puder gastar seis de influência, ele não poderá alocar forças terrestres para esse planeta.

Quando um jogador remover o marcador dos guardiões, ele deve colocá-lo em sua área do jogo e ganhar um ponto de vitória. Visto que o conselho galáctico agora pode se reunir em Mecatol Rex, a fase de pauta é adicionada como a última fase de cada rodada, incluindo a rodada durante a qual um jogador tenha ganhado controle de Mecatol Rex.

A FASE DE PAUTA

Após a fase de pauta ser adicionada ao jogo, o conselho galáctico vota em questões que afetam toda a galáxia. Essas questões são chamadas PAUTAS e são representadas por cartas de pauta. Cada carta de pauta possui textos que incluem uma variedade de possíveis RESULTADOS. Cada resultado afetará o jogo, e os jogadores votarão para cada resultado que desejarem obter.

Para resolver a fase de pauta, os jogadores realizam os seguintes passos em ordem:

1. **PRIMEIRA PAUTA**
 - i. **REVELAR PAUTA**
 - ii. **VOTAR**
 - iii. **RESOLVER RESULTADO**
2. **SEGUNDA PAUTA**
 - i. **REVELAR PAUTA**
 - ii. **VOTAR**
 - iii. **RESOLVER RESULTADO**
3. **PREPARAR PLANETAS**

1. PRIMEIRA PAUTA

Para resolver uma pauta, os jogadores realizam os seguintes passos em ordem:

i. Revelar Pauta

O porta-voz compra uma carta de pauta do topo do baralho de pautas e a lê em voz alta para todos os jogadores, incluindo seus possíveis resultados.

ii. Votar

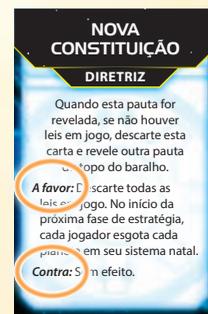
Começando com o jogador à esquerda do porta-voz e seguindo em sentido horário, cada jogador vota a favor de um único resultado.

Quando for a vez de um jogador votar, ele pode esgotar qualquer quantidade dos seus planetas. Cada planeta contribui com um número de votos igual ao seu valor de influência.

Resultados

Os resultados nos quais um jogador pode votar depende do tipo de pauta:

- ◆ **A FAVOR OU CONTRA:** O jogador vota "A favor" ou "Contra" a pauta. A carta de pauta terá resultados diferentes de acordo com o resultado que receber mais votos.
- ◆ **ELEGER JOGADOR:** O jogador vota no jogador de sua escolha, podendo, inclusive, votar em si mesmo.
- ◆ **ELEGER PLANETA:** O jogador vota no planeta de sua escolha. A menos que a pauta especifique o contrário, esse planeta deve ser controlado por um jogador.



Ao votar, o jogador anuncia em voz alta o resultado no qual está votando. Por exemplo, um jogador pode dizer "estou dando três votos para eleger o jogador Hacan" ou "estou dando três votos contra esta pauta".

Um jogador só pode votar em um resultado por pauta. Por exemplo, ele não pode dar votos para dois jogadores diferentes. No entanto, ele pode escolher simplesmente não votar.

Transações

Durante cada votação, os jogadores podem negociar transações livremente com outros jogadores, mesmo se não forem vizinhos. Cada jogador negocia até uma transação com cada outro jogador enquanto resolve a votação de cada pauta. Isso geralmente envolve convencer jogadores a votar em certos resultados usando bens de comércio ou promessas futuras.

iii. Resolver Resultado

Os jogadores contam os votos e resolvem o resultado mais votado. Cada pauta pertencerá a um de dois tipos: uma DIRETRIZ ou uma LEI.

Diretrizes

Ao resolver uma diretriz, os jogadores resolvem o resultado que recebeu mais votos e imediatamente descartam a carta de pauta.

Leis

Ao resolver uma lei, se um resultado "A favor" tiver recebido mais votos ou se a lei exigir uma eleição, o efeito da lei se torna uma parte permanente do jogo. Os jogadores resolvem o resultado e colocam a carta de pauta na área comum do jogo, a menos que o efeito especifique o contrário.

Se um resultado "Contra" tiver recebido mais votos, os jogadores resolvem o efeito do resultado e imediatamente descartam a pauta.

Empates

Se múltiplos resultados receberem o mesmo número de votos depois de todos os jogadores terem votado, o porta-voz decide qual resultado empatado será resolvido.

2. SEGUNDA PAUTA

Os jogadores resolvem a segunda pauta seguindo as mesmas regras e passos do passo 1, "Primeira Pauta".

3. PREPARAR PLANETAS

Cada jogador prepara todas as suas cartas de planeta. Em seguida, a fase de pauta termina e os jogadores iniciam a próxima rodada, começando com a fase de estratégia.

PARE!

Agora os jogadores sabem todas as regras necessárias para jogar sua primeira partida. À medida em que surgirem dúvidas no decorrer do jogo, recomenda-se que os jogadores consultem o Guia de Referência para obter respostas referentes ao assunto em questão em vez de consultar este livreto de Aprenda a Jogar.

Os jogadores que já estiverem familiarizados com o jogo devem ler as regras de uma preparação completa e de notas promissórias na próxima coluna.

Pax magnifica bellum gloriosum!

REGRAS AVANÇADAS

Após os jogadores terem jogado sua primeira partida, eles devem usar as regras encontradas nesta seção.

PREPARAÇÃO COMPLETA

Este livreto contém regras para uma "Preparação do Primeiro Jogo" de forma resumida a fim de facilitar a primeira partida dos jogadores. Durante a preparação de um jogo padrão, os jogadores têm uma variedade maior de facções para escolher, várias das quais são mais complexas do que aquelas sugeridas na "Preparação do Primeiro Jogo".

Durante a preparação, os jogadores recebem um punhado de peças de sistema para criar a galáxia em vez de usar um mapa predefinido. As regras completas para a preparação encontram-se na seção "Preparação Completa" da página 2 do Guia de Referência. Além disso, durante a preparação, os jogadores receberão notas promissórias, que são um tipo de carta que pode ser usada para facilitar negociações entre os jogadores. Por fim, os jogadores que desejarem jogar uma partida mais longa podem usar o lado de 14 espaços da trilha de pontos de vitória.

NOTAS PROMISSÓRIAS

Cada jogador começa o jogo com cinco cartas de nota promissória; quatro delas correspondem à cor escolhida pelo jogador e a outra é uma carta específica de facção. Uma nota promissória ajuda os jogadores a negociar uns com os outros criando um contrato exequível entre eles.

Um jogador pode oferecer uma nota promissória a outro jogador como parte de uma transação. Cada nota promissória contém um texto que descreve o efeito da carta e indica quando a carta pode ser resolvida. Um jogador não pode resolver sua própria nota promissória, mas pode resolver as notas que receber de uma transação com outros jogadores.

Quando um jogador resolver uma nota promissória, ele deve revelar a carta e resolver o efeito constante no texto. Embora algumas notas promissórias permaneçam em jogo após serem resolvidas, uma nota promissória geralmente é devolvida ao seu dono original e pode ser oferecida novamente por tal jogador como parte de uma transação.

Quando um jogador oferece uma nota promissória a outro jogador como parte de uma transação, quem está oferecendo pode, se desejar, permitir que quem está recebendo veja a carta oferecida. Um jogador não pode trocar mais de uma nota promissória durante uma única transação. Os jogadores também podem trocar notas promissórias que receberam de outros jogadores. Isso não exige permissão do dono original da nota promissória.



PREPARAÇÃO DA GALÁXIA PARA TRÊS JOGADORES

Combine os números no canto mais à esquerda de cada peça de sistema com o mapa predefinido à direita para criar uma galáxia para três jogadores.

Após colocar as peças de sistema da galáxia predefinida, cada jogador coloca seu sistema natal no espaço do sistema verde indicado no diagrama ao lado que estiver mais próximo à sua posição na mesa.



PREPARAÇÃO DA GALÁXIA PARA QUATRO JOGADORES

Combine os números no canto mais à esquerda de cada peça de sistema com o mapa predefinido à esquerda para criar uma galáxia para quatro jogadores.

Após colocar as peças de sistema da galáxia predefinida, cada jogador coloca seu sistema natal no espaço do sistema verde indicado no diagrama ao lado que estiver mais próximo à sua posição na mesa.

PREPARAÇÃO DA GALÁXIA PARA CINCO JOGADORES

Combine os números no canto mais à esquerda de cada peça de sistema com o mapa predefinido à direita para criar uma galáxia para cinco jogadores.

Após colocar as peças de sistema da galáxia predefinida, cada jogador coloca seu sistema natal no espaço do sistema verde indicado no diagrama ao lado que estiver mais próximo à sua posição na mesa.

Durante uma partida com cinco jogadores, o jogador mais próximo a dois outros jogadores recebe quatro bens de comércio extras para começar o jogo. Os dois jogadores em cada lado desse jogador recebem dois bens de comércio cada um, e os dois jogadores restantes, que não estão a duas peças de distância de qualquer outro jogador, não recebem bens de comércio extras.



PREPARAÇÃO DA GALÁXIA PARA SEIS JOGADORES

Combine os números no canto mais à esquerda de cada peça de sistema com o mapa predefinido à esquerda para criar a galáxia para seis jogadores.

Após colocar as peças de sistema da galáxia predefinida, cada jogador coloca seu sistema natal no espaço do sistema verde indicado no diagrama ao lado que estiver mais próximo à sua posição na mesa.

REFERÊNCIA RÁPIDA

VISÃO GERAL DO JOGO

- Fase de Estratégia:** Os jogadores escolhem cartas de estratégia começando pelo porta-voz e seguindo em sentido horário.
- Fase de Ação:** Os jogadores se revezam em ordem de iniciativa, repetindo o processo até que cada jogador tenha passado.
- Fase de Situação:** Os jogadores realizam passos de limpeza em preparação para a próxima rodada do jogo.
- Fase de Pauta:** Os jogadores compram e resolvem duas pautas.

AÇÕES

Há três tipos de ações diferentes que os jogadores podem realizar durante a fase de ação:

Ação Estratégica

Um jogador realiza a ação primária da sua carta de estratégia escolhida. Em seguida, os outros jogadores realizam a habilidade secundária dessa carta.

Ações de Componente

Um jogador pode realizar uma ação concedida a ele por sua ficha de facção, por uma tecnologia ou por uma carta de ação.

Ação Tática

Um jogador pode realizar uma ação tática gastando um marcador de comando do seu acervo tático. Ele deve resolver os seguintes passos:

- Ativação**
- Movimentação**
 - Mover Naves
 - Ofensiva de Artilharia Espacial
- Combate Espacial**
 - Barreira Anti-Caça
 - Anunciar Retirada
 - Rolagem de Combate
 - Designar Acertos
 - Retirada
- Invasão**
 - Bombardeio
 - Alocar Forças Terrestres
 - Defesa de Artilharia Espacial
 - Combate Terrestre
 - Estabelecer Controle
- Produção**

FASE DE SITUAÇÃO

- Completar Objetivos
- Revelar Objetivo Público
- Comprar Cartas de Ação
- Remover Marcadores de Comando
- Ganhar e Redistribuir Marcadores de Comando
- Preparar Cartas
- Consertar Unidades
- Devolver Cartas de Estratégia

ATRIBUTOS DE PLANETAS



CULTURAL



NOCIVO



INDUSTRIAL

REGRAS FREQUENTEMENTE IGNORADAS

- Os jogadores não devem resolver a fase de pauta até que algum jogador tenha removido o marcador dos guardiões de Mecatol Rex.
- Os jogadores não podem passar na fase de ação até que tenham realizado uma ação estratégica.
- Ao realizar uma ação estratégica, os jogadores não podem usar a habilidade secundária de suas próprias cartas de estratégia.
- Os jogadores podem produzir unidades em uma doca espacial no sistema ativo durante suas ações táticas mesmo se não moverem naves ou invadirem planetas.
- Naves só podem alocar forças terrestres para o sistema ativo.
- Jogadores podem exceder a capacidade de suas naves durante combate.
- Os jogadores têm um limite de duas unidades de SDP e uma doca espacial para cada planeta.
- Tecnologias de aprimoramento de unidade não cumprem pré-requisitos.
- Cada jogador pode trocar apenas uma nota promissória como parte de uma única transação.
- Os jogadores com unidades aprimoradas de SDP no mesmo sistema em que há um buraco de minhoca podem usar as habilidades de "Artilharia Espacial" dessas unidades para disparar através do buraco de minhoca.
- Os jogadores podem trocar notas promissórias dadas a eles por outros jogadores.
- Um jogador tem um limite de três objetivos secretos, incluindo objetivos secretos concluídos e não concluídos.