



TWILIGHT IMPERIUM

QUARTA EDIÇÃO

GUIA DE REFERÊNCIA



USANDO ESTE GUIA

Este documento é a fonte definitiva de todas as regras de *Twilight Imperium: Quarta Edição*. Antes de utilizar este documento, os jogadores devem ler e entender as regras apresentadas no livreto *Aprenda a Jogar*. À medida em que surgirem dúvidas durante o jogo, os jogadores devem consultar este guia.

Este guia possui duas seções principais: conceitos avançados e glossário. A seção de conceitos avançados contém regras gerais que os jogadores devem aprender após jogarem sua primeira partida, incluindo as regras de preparação completa.

O glossário fornece aos jogadores regras detalhadas e esclarecimentos listados por tópicos em ordem alfabética. Recomenda-se que os jogadores usem o índice da página 30 para encontrar tópicos específicos dentro do glossário.

CONCEITOS AVANÇADOS

REGRAS DE OURO

As regras de ouro são conceitos fundamentais sobre os quais todas as outras regras do jogo são construídas.

- Se alguma informação deste Guia de Referência contradisser o livreto *Aprenda a Jogar*, o Guia de Referência tem prioridade.
- Se uma habilidade de carta contradisser informações contidas neste Guia de Referência, a carta tem prioridade. Se for possível seguir tanto o que é dito na carta quanto o que as regras especificam, isso deve ser feito.
- Se uma habilidade de carta ou de facção usar as palavras "não pode(m)", ela é absoluta e não pode ser anulada por outras habilidades.

MOMENTO

Se houver várias habilidades que os jogadores desejam resolver ao mesmo tempo, os jogadores se revezam para, em ordem de iniciativa, resolver uma habilidade cada um. Depois de cada jogador ter tido seu turno, os jogadores se revezam novamente em ordem de iniciativa para resolver habilidades. Esse processo se repete até que todos os jogadores resolvam todas as habilidades que desejem resolver nesse momento.

Se houver várias habilidades que os jogadores desejam resolver ao mesmo tempo durante a fase de estratégia, eles se revezam para resolver habilidades começando pelo porta-voz e seguindo em sentido horário. Para mais informações sobre momentos e resolução de habilidades, veja "Habilidades" na página 18.

PREPARAÇÃO COMPLETA

Esta seção descreve como preparar uma partida usando todas as regras avançadas. Note que alguns destes passos variam um pouco daqueles referentes à "Preparação do Primeiro Jogo".

PASSO 1 - DETERMINAR PORTA-VOZ: Determine aleatoriamente um jogador para receber o marcador de porta-voz; ele será o porta-voz.

PASSO 2 - ESCOLHER FACÇÕES: Cada jogador escolhe uma ficha de facção; essa será a sua facção nesta partida.

PASSO 3 - REUNIR OS COMPONENTES DE FACÇÃO: Cada jogador deve pegar os seguintes componentes correspondentes à sua facção. Cada jogador deve colocar sua ficha de facção e todos os seus componentes de facção em sua área do jogo. Os jogadores devem devolver todos os componentes de facção não utilizados à caixa do jogo.

- 1 peça de sistema natal
- 17 marcadores de controle
- 16 marcadores de comando
- 1 nota promissória de facção
- 2 cartas de tecnologia de facção
- marcadores específicos de facção

OBSERVAÇÃO: Apenas a Cooperativa Naalu, o Nekro Vírus e os Espectros de Creuss possuem marcadores específicos de facção.

PASSO 4 - ESCOLHER UMA COR: Cada jogador escolhe uma cor e pega os seguintes componentes correspondentes à cor escolhida: Cada jogador coloca suas unidades de plástico e sua ficha de comando em sua área do jogo.

- 59 unidades de plástico
- 1 ficha de comando
- 25 cartas de tecnologia
- 4 notas promissórias

Cada jogador reúne suas cartas de tecnologia de facção e cartas de tecnologia da cor específica em um baralho de tecnologia. Em um baralho de notas promissórias, cada jogador reúne suas cartas de nota promissória de facção e cartas de nota promissória da cor específica. Em seguida, ele coloca esses baralhos em sua área do jogo.

PASSO 5 - DISTRIBUIR CARTAS DE PLANETA INICIAIS: Cada jogador pega as cartas de planeta correspondentes aos planetas em seu sistema natal e as coloca viradas para cima em sua área do jogo.

PASSO 6 - CRIAR UM TABULEIRO DE JOGO: Coloque a peça de sistema referente a Mecatol Rex no centro da área comum do jogo - este será o centro da galáxia. A galáxia será composta de três anéis que cercam Mecatol Rex. Os sistemas natais de cada jogador ficarão em uma posição definida no terceiro anel. Use o diagrama de "Preparação do Tabuleiro do Jogo" para calcular onde os sistemas natais dos jogadores serão colocados com base na posição do jogador ao redor da área do jogo. Em seguida, crie o tabuleiro do jogo seguindo os seguintes passos:

- SEPARAR SISTEMAS:** Separe as peças de sistema em duas pilhas usando a cor presente no verso de cada peça: uma pilha de peças de verso azul e uma pilha de peças de verso vermelho. Peças de sistema de verso verde são sistemas natais e não devem ser separadas em pilhas dessa maneira.
- DISTRIBUIR PEÇAS DE SISTEMA:** Embaralhe cada pilha de peças de sistema e coloque o monte virado para baixo. Em seguida, distribua as peças de sistema, viradas para baixo, para cada jogador de acordo com a quantidade de jogadores:
 - **TRÊS JOGADORES:** Seis peças azuis e duas peças vermelhas são distribuídas para cada jogador.
 - **QUATRO JOGADORES:** Cinco peças azuis e três peças vermelhas são distribuídas para cada jogador.

- **CINCO JOGADORES:** Quatro peças azuis e duas peças vermelhas são distribuídas para cada jogador.
- **SEIS JOGADORES:** Três peças azuis e duas peças vermelhas são distribuídas para cada jogador.

OBSERVAÇÃO: Para uma partida com cinco jogadores, uma peça de sistema extra será necessária. Antes de colocar as peças de sistema, o porta-voz compra uma peça de sistema de verso vermelho aleatória e a coloca virada para cima em qualquer espaço adjacente a Mecatol Rex.

- iii. **COLOCAR PEÇAS DE SISTEMA:** Primeiramente, os jogadores colocam seus sistemas natais nas posições aproximadas onde eles serão conectados à galáxia. Em seguida, começando pelo porta-voz e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca uma peça de sistema virada para cima no primeiro anel em volta de Mecatol Rex. Depois que o último jogador tiver colocado sua primeira peça, ele coloca uma segunda peça. Em seguida, a ordem de colocação de peças é revertida e segue em sentido anti-horário até que chegue ao porta-voz novamente, o qual colocará duas peças. Depois, a colocação é novamente revertida e segue em sentido horário. Esse processo é repetido até que os jogadores tenham colocado todas as suas peças.

Cada anel em volta de Mecatol Rex deve ser construído por completo antes que qualquer peça possa ser colocada no próximo anel. Peças de sistema de anomalias **não podem** ser colocadas umas do lado das outras a menos que não exista outra opção. Além disso, peças de sistema que contiverem o mesmo tipo de buraco de minhoca **não podem** ser colocadas uma do lado da outra a menos que não exista outra opção. Após colocar todas as peças de sistema distribuídas, os jogadores anexam seus sistemas natais ao resto da galáxia.

OBSERVAÇÃO: Durante uma partida com cinco jogadores, três deles terão uma pequena desvantagem com base nas posições iniciais dos seus sistemas natais no tabuleiro do jogo. Depois de criar o tabuleiro do jogo, esses jogadores recebem bens de comércio com base em suas posições. Use o diagrama à direita para determinar quantos bens de comércio cada um desses jogadores receberá.

PASSO 7 - POSICIONAR MARCADOR DOS GUARDIÕES: Coloque o marcador dos guardiões no centro do tabuleiro do jogo em Mecatol Rex.

PASSO 8 - EMBARALHAR BARALHOS COMUNS: Embaralhe separadamente os baralhos de cartas de ação, de pauta, de objetivos da fase I, de objetivos da fase II e de objetivos secretos, colocando-os na área comum do jogo.

PASSO 9 - CRIAR ESTOQUE: Reúna e crie pilhas separadas na área comum do jogo para marcadores de bem de comércio, marcadores de caça e marcadores de infantaria.

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

PASSO 11 - REUNIR OS COMPONENTES INICIAIS: Cada jogador ganha as tecnologias iniciais e as unidades iniciais listadas no verso da sua ficha de facção. Cada jogador coloca as cartas de tecnologia viradas para cima próximas à sua ficha de facção e às unidades iniciais em seu sistema natal.



Cada jogador coloca três marcadores de comando em seu acervo tático, três marcadores de comando em seu acervo de frota e dois marcadores de comando em seu acervo de estratégias.

PASSO 12 - PREPARAR OBJETIVOS: Prepare os objetivos da seguinte forma:

- i. Cada jogador compra dois objetivos secretos e escolhe um com o qual ficar. Sem revelá-los, embaralhe os objetivos secretos não escolhidos de volta no baralho de objetivos secretos.
- ii. Coloque a trilha de pontos de vitória próximo ao tabuleiro do jogo. Em conjunto, os jogadores decidem se irão jogar com o lado de 10 espaços ou com o lado de 14 espaços da trilha de pontos de vitória. Cada jogador coloca seu marcador de controle no espaço "0" da trilha.
- iii. O porta-voz distribui cinco cartas de objetivo da fase I e as coloca viradas para baixo em uma fileira abaixo da trilha de pontos de vitória. Em seguida, ele distribui cinco cartas de objetivo da fase II e as coloca viradas para baixo em uma fileira abaixo dos objetivos da fase I.
- iv. O porta-voz revela os dois primeiros objetivos da fase I.

GLOSSÁRIO

Este glossário fornece aos jogadores regras detalhadas de *Twilight Imperium: Quarta Edição*, organizadas por tópico. Recomendase que os jogadores usem o índice da página 30 para encontrar tópicos específicos dentro do glossário.

1 AÇÃO ESTRATÉGICA

Durante a fase de ação, o jogador ativo pode realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da sua carta de estratégia.

- 1.1 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da sua carta de estratégia, todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem resolver a habilidade secundária da carta de estratégia.
 - Os jogadores não precisam resolver as habilidades secundárias da carta de estratégia do jogador ativo.
- 1.2 Depois que cada jogador tiver a oportunidade de resolver a habilidade secundária de uma carta de estratégia, o jogador ativo esgota sua carta de estratégia de modo que ela fique virada para baixo - isso indica que ele não pode usar essa carta novamente nesta rodada e isso é um lembrete de que agora ele pode passar durante um dos seus turnos futuros.
 - Em partidas com três ou quatro jogadores, um jogador deve resolver ações estratégicas usando ambas as suas cartas de estratégia escolhidas antes de poder passar.
- 1.3 Quando um jogador estiver resolvendo as habilidades primárias ou secundárias de uma carta de estratégia, ele resolve cada efeito da habilidade de cima para baixo.

TÓPICOS RELACIONADOS: Carta de Estratégia, Cartas de Objetivo, Fase de Ação, Pontos de Vitória

2 AÇÃO TÁTICA

A ação tática é o principal método pelo qual os jogadores produzem unidades, movimentam naves e estendem seu domínio dentro da galáxia. Para realizar uma ação tática, o jogador ativo executa os seguintes passos:

- 2.1 **PASSO 1 - ATIVAÇÃO:** O jogador ativo deve ativar um sistema que não contenha um marcador de comando seu.
 - Para ativar um sistema, o jogador ativo coloca nesse sistema um marcador de comando do seu acervo tático. Esse sistema torna-se o sistema ativo.
 - Marcadores de comando de outros jogadores não impedem que um jogador ative um sistema.
- 2.2 **PASSO 2—MOVIMENTAÇÃO:** Seguindo as regras de movimentação, o jogador ativo pode mover quaisquer naves suas que possuam um valor de movimento suficiente saindo de quaisquer sistemas onde não existam marcadores de comando seus e movendo-se rumo ao sistema ativo.
 - Naves com valores de capacidade podem transportar forças terrestres e caças ao se moverem.

- O jogador pode optar por não mover naves.
 - Depois do passo de “Mover Naves”, os jogadores podem usar as habilidades de “Artilharia Espacial” de suas unidades presentes no sistema ativo.
- 2.3 **PASSO 3 - COMBATE ESPACIAL:** Se dois jogadores possuírem naves no sistema ativo, eles devem resolver um combate espacial.
 - Se o jogador ativo for o único a ter naves no sistema, ele pula este passo.
 - 2.4 **PASSO 4 - INVASÃO:** O jogador ativo pode usar suas habilidades de “Bombardeio”, alocar unidades para planetas e resolver combates terrestres contra as unidades de outros jogadores.
 - 2.5 **PASSO 5 - PRODUÇÃO:** O jogador ativo pode resolver as habilidades de “Produção” das suas unidades presentes no sistema ativo.
 - O jogador ativo pode fazer isso mesmo se não tiver movido unidades ou alocado forças terrestres durante essa ação tática.

TÓPICOS RELACIONADOS: Artilharia Espacial, Barreira Anti-caça, Bombardeio, Combate Espacial, Combate Terrestre, Fase de Ação, Ficha de Comando, Invasão, Movimentação, Produzir Unidades

3 ACERVO DE FROTA

O acervo de frota é uma área da ficha de comando do jogador.

- 3.1 O número de marcadores de comando no acervo de frota de um jogador indica o número máximo de naves, exceto de caça, que ele pode ter em um sistema.
- 3.2 Os jogadores colocam marcadores de comando em seu acervo de frota com o desenho da nave virado para cima.
- 3.3 Se, em algum momento, o número de naves de um jogador em um sistema for maior que o número de marcadores em seu acervo de frota, o jogador escolhe e destrói naves excedentes nesse sistema.
- 3.4 Os jogadores não gastam marcadores de comando desse acervo.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ficha de Comando, Marcadores de Comando, Naves, Peças de Sistema

4 AÇÕES DE COMPONENTE

Uma ação de componente é um tipo de ação que o jogador pode realizar durante seu turno de uma fase de ação.

- 4.1 Ações de componente podem ser encontradas em diversos componentes do jogo, incluindo cartas de ação, cartas de tecnologia e fichas de facção. Cada ação de componente é indicada por um cabeçalho com a palavra “Ação”.
- 4.2 Para realizar uma ação de componente, um jogador lê o texto da ação e segue as instruções descritas.
- 4.3 Uma ação de componente não pode ser realizada se sua habilidade não puder ser completamente resolvida.

- 4.4 Se uma ação de componente for cancelada, ela não gasta a ação do jogador.

TÓPICOS RELACIONADOS: Cartas de Ação, Fase de Ação, Habilidades, Tecnologia

5 ACORDOS

Um acordo é um compromisso entre dois jogadores que pode ou não incluir uma transação envolvendo componentes físicos.

- 5.1 Os jogadores podem fazer acordos uns com os outros a qualquer momento, mesmo se não forem vizinhos. No entanto, acordos que incluem uma transação devem seguir as regras de transações, incluindo aquela que dita que os jogadores devem ser vizinhos.
- 5.2 Acordos podem ser vinculativos ou não-vinculativos conforme suas condições.
- 5.3 Se os termos de um acordo puderem ser resolvidos imediatamente, o acordo é vinculativo. Quando um acordo é vinculativo, o jogador deve aderir aos termos do compromisso e quaisquer transações, se houver alguma, que foram combinadas.
- 5.4 Se os termos de um acordo não puderem ser resolvidos imediatamente, o acordo é não-vinculativo. Quando um acordo é não-vinculativo, o jogador não precisa aderir a qualquer parte do compromisso se optar por não fazê-lo.

TÓPICOS RELACIONADOS: Bens de Comércio, Notas Promissórias

6 ADJACÊNCIA

Duas peças de sistema são adjacentes uma à outra se quaisquer bordas das peças estiverem encostadas uma na outra.

- 6.1 Um sistema com um buraco de minhoca é considerado adjacente a um sistema que possua um buraco de minhoca correspondente.
- 6.2 Uma unidade ou planeta é adjacente a todas as peças de sistema que sejam adjacentes à peça de sistema que contém essa unidade ou planeta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Buracos de Minhoca, Movimentação, Vizinhos

7 ANEXAR

Alguns efeitos de jogo instruem os jogadores a anexar uma carta a uma carta de planeta. Uma carta anexada a uma carta de planeta a modifica de alguma forma.

- 7.1 Para anexar uma carta a uma carta de planeta, o jogador coloca a carta com o efeito de anexar parcialmente debaixo da carta de planeta.
- 7.2 Se um jogador ganhar ou perder controle do planeta que contém a carta com o efeito de anexar, a carta anexada permanece com o planeta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Carta de Pauta, Controle, Planetas

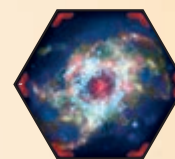
8 ANOMALIAS

Uma anomalia é uma peça de sistema que possui regras únicas.

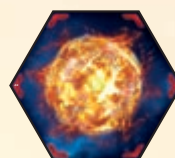
- 8.1 Uma anomalia é identificada por um contorno vermelho nos cantos da peça.
- 8.2 Há quatro tipos de anomalias: campos de asteroides, nebulosas, supernovas e fissuras de gravidade.
- 8.3 Cada tipo de anomalia é identificado por seu desenho, assim como mostrado a seguir:



Campo de Asteroides



Nebulosa



Supernova



Fissura de Gravidade

TÓPICOS RELACIONADOS: Campo de Asteroides, Fissura de Gravidade, Movimentação, Nebulosa, Peças de Sistema, Supernova

9 APRIMORAMENTOS DE UNIDADE

Um aprimoramento de unidade é um tipo de carta de tecnologia.

- 9.1 Aprimoramentos de unidade compartilham um nome com uma unidade que vem impresso na ficha de facção dos jogadores, mas possuem um número romano mais alto. Por exemplo, a unidade “Porta-naves I” de um jogador é aprimorada pela tecnologia de aprimoramento de unidade “Porta-naves II”.
- A facção Nekro Vírus pode aprimorar suas unidades com unidades do mesmo tipo (por exemplo, “encouraçado” ou “infantaria”) mesmo se seus nomes não forem correspondentes. Se o jogador Nekro Vírus ganhar uma tecnologia de aprimoramento de unidade do mesmo tipo de unidade que uma tecnologia de aprimoramento de unidade que ele já possui, o aprimoramento anterior é substituído e ele deve usar o mesmo marcador de Assimilador Valefar utilizado para copiar o aprimoramento anterior.
- 9.2 Os jogadores colocam aprimoramentos de unidade que tenham ganhado virados para cima em suas fichas de facção, cobrindo a unidade que compartilha o nome com a carta de aprimoramento.
- 9.3 A seta branca próxima ao valor de um atributo na ficha de facção indica que o atributo melhorará quando sua unidade for aprimorada.
- 9.4 Depois que um jogador ganha uma carta de aprimoramento de unidade, cada uma das suas unidades que correspondam a esse aprimoramento é considerada possadora dos atributos e habilidades impressos na carta de aprimoramento. Quaisquer atributos anteriores dessa unidade, como aquele impresso na ficha de facção do jogador, passam a ser ignorados.

TÓPICOS RELACIONADOS: Tecnologia

10 ARTILHARIA ESPACIAL

(HABILIDADE DE UNIDADE)

Uma unidade que possui a habilidade “Artilharia Espacial” pode usá-la durante dois passos diferentes da ação tática de um jogador: depois do subpasso de “Mover Naves” (Ofensiva de Artilharia Espacial) e durante uma invasão (Defesa de Artilharia Espacial).

10.1 Um jogador **não** precisa ser o jogador ativo para usar as habilidades de “Artilharia Espacial” das suas unidades.

10.2 OFENSIVA DE ARTILHARIA ESPACIAL

Durante uma ação tática, depois do subpasso de “Mover Naves” do passo de “Movimentação”, os jogadores podem resolver as habilidades de “Artilharia Espacial” das suas unidades realizando os seguintes passos:

10.3 **PASSO 1** - Começando pelo jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada jogador pode usar a habilidade “Artilharia Espacial” de cada unidade sua no sistema ativo rolando um número específico de dados para cada unidade dessa; essas são chamadas rolagens de artilharia espacial. Um acerto é gerado para cada dado rolado cujo resultado seja igual ou maior que o valor de “Artilharia Espacial” da unidade.

- Se uma unidade possuir uma habilidade de “Artilharia Espacial”, ela estará presente em sua ficha de facção e em suas cartas de tecnologia.
- A “Artilharia Espacial” é mostrada como “Artilharia Espacial X (Y)”. O X é o valor mínimo necessário para que um dado gere um acerto, e Y é o número de dados a serem rolados. Nem todas as habilidades de “Artilharia Espacial” vêm acompanhadas por um valor (Y); uma rolagem de artilharia espacial para uma unidade assim usa apenas um dado.
- Se um jogador possuir a tecnologia “Artilharia de Espaço Profundo”, ele pode usar a habilidade “Artilharia Espacial” das suas unidades de SDP presentes em sistemas adjacentes ao sistema ativo. Os acertos ainda são designados a unidades no sistema ativo.
- Efeitos de jogo que rerrolam, modificam ou afetam rolagens de combate de alguma outra maneira não afetam rolagens de artilharia espacial.

10.4 Essa habilidade pode ser usada mesmo se nenhuma nave tiver sido movida durante o passo de “Mover Naves”.

10.5 **PASSO 2** - O jogador ativo deve escolher e destruir uma das suas naves no sistema ativo para cada resultado de acerto gerado contra as suas unidades.

- Se o jogador ativo estiver usando a habilidade “Artilharia Espacial” das suas unidades, ele escolhe um jogador que possua naves no sistema ativo. Esse jogador deve escolher e destruir uma das suas naves no sistema ativo para cada acerto gerado pela rolagem de artilharia espacial.

10.6 DEFESA DE ARTILHARIA ESPACIAL

Durante o passo de invasão da ação tática, depois que as forças terrestres forem alocadas para os planetas, os jogadores, exceto o jogador ativo, podem resolver as habilidades de “Artilharia Espacial” das suas unidades presentes nesses planetas realizando os seguintes passos:

10.7 **PASSO 1** - Cada jogador pode usar a habilidade “Artilharia Espacial” de cada unidade sua no planeta invadido rolando um número específico de dados para cada unidade dessa; isso é uma rolagem de artilharia espacial. Um acerto é gerado para cada dado rolado cujo resultado seja igual ou maior que o valor de “Artilharia Espacial” da unidade.

- Se uma unidade possuir uma habilidade de “Artilharia Espacial”, ela estará presente em sua ficha de facção e em suas cartas de tecnologia.
- A “Artilharia Espacial” é mostrada como “Artilharia Espacial X (Y)”. O X é o valor mínimo necessário para que um dado gere um acerto, e Y é o número de dados a serem rolados. Nem todas as habilidades de “Artilharia Espacial” vêm acompanhadas por um valor (Y); uma rolagem de artilharia espacial para uma unidade assim usa apenas um dado.
- Efeitos de jogo que rerrolam, modificam ou afetam rolagens de combate de alguma outra maneira não afetam rolagens de artilharia espacial.
- Efeitos de jogo que permitem o uso de habilidades de “Artilharia Espacial” contra naves em sistemas adjacentes não possuem efeito durante a Defesa de Artilharia Espacial.

10.8 **PASSO 2** - O jogador ativo deve escolher e destruir uma das suas forças terrestres no planeta para cada acerto gerado pela rolagem de artilharia espacial.

- Acertos só podem ser designados a unidades alocadas para o mesmo planeta que as unidades que estão usando a habilidade “Artilharia Espacial”.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Atacante, Defensor, Destruição, Invasão, Movimentação, Sistema Ativo, Suportar Dano

11 ATACANTE

Durante o combate, o jogador ativo é o atacante.

TÓPICOS RELACIONADOS: Combate Espacial, Defensor, Invasão

12 BARREIRA ANTI-CAÇA

(HABILIDADE DE UNIDADE)

Uma unidade com a habilidade “Barreira Anti-Caça” pode conseguir destruir os caças de um oponente no início da primeira rodada de um combate espacial. Durante o passo “Barreira Anti-Caça” de um combate espacial, os jogadores realizam os seguintes passos:

12.1 **PASSO 1** - Cada jogador rola dados para cada uma das suas unidades em combate que possua a habilidade “Barreira Anti-Caça”; isso se chama rolagem de barreira anti-caça. Um acerto é gerado para cada dado rolado cujo resultado seja igual ou maior que o valor de barreira anti-caça da unidade.

- Se uma unidade possuir uma habilidade “Barreira Anti-Caça”, essa habilidade é apresentada em sua ficha de facção e cartas de tecnologia.
- A habilidade “Barreira Anti-Caça” aparece como “Barreira Anti-Caça X (Y)”. O X é o valor mínimo necessário para que um dado gere um acerto, e Y é o número de dados a serem rolados.
- Efeitos de jogo que rerrolam, modificam ou afetam rolagens de combate de alguma outra maneira não afetam rolagens de barreira anti-caça.

12.2 **PASSO 2** - Cada jogador deve escolher e destruir um dos seus caças no sistema ativo para cada acerto gerado pela rolagem de barreira anti-caça do oponente.

- Se um jogador tiver que designar mais acertos do que a quantidade de caças que ele possui no sistema ativo, os acertos excedentes não terão efeito.

TÓPICOS RELACIONADOS: Combate Espacial, Destruído

13 BENS DE COMÉRCIO

Um bem de comércio representa o poder de compra e troca de um jogador que vai além dos recursos primários do seu planeta.



- 13.1 Bens de comércio e commodities são representados por lados opostos do mesmo marcador.
- 13.2 Quando um jogador ganha um bem de comércio, ele pega um marcador de bem de comércio do estoque e o coloca na área de bens de comércio da sua ficha de comando, certificando-se de que o lado de bem de comércio esteja virado para cima.
- 13.3 Um jogador pode gastar bens de comércio a qualquer momento durante o jogo.
- 13.4 Um jogador pode gastar um bem de comércio em uma das seguintes maneiras:
- Em vez de gastar um recurso.
 - Em vez de gastar uma influência. No entanto, bens de comércio não podem ser gastos para dar votos durante a fase de pauta.
 - Para resolver um efeito que exija especificamente que um bem de comércio seja gasto.
- 13.5 Um jogador pode trocar seus bens de comércio com outros jogadores durante uma transação.
- 13.6 Quando um jogador recebe um marcador de commodity de outro jogador, quem recebeu o marcador coloca-o em sua área de bens de comércio com o lado de bem de comércio virado para cima.
- Esse marcador passa a não ser mais um marcador de commodity; agora ele é um marcador de bem de comércio.
- 13.7 Marcadores de bem de comércio possuem valores de um e três. Um jogador pode converter os valores desses marcadores conforme necessário.

TÓPICOS RELACIONADOS: Acordos, Commodities, Influência, Recursos, Transações

14 BLOQUEIO

A unidade de um jogador que inclua “Produção” fica bloqueada se estiver em um planeta no qual existam naves de outro jogador, mas não existam naves suas.

- 14.1 Um jogador não pode usar uma unidade bloqueada para produzir naves; ele ainda pode usar a unidade bloqueada para produzir forças terrestres.

TÓPICOS RELACIONADOS: Produzir Unidades, Naves.

15 BOMBARDEIO (HABILIDADE DE UNIDADE)

Uma unidade com a habilidade “Bombardeio” pode conseguir destruir as forças terrestres de outro jogador durante uma invasão. Durante o passo de “Bombardeio” de uma invasão, os jogadores realizam os seguintes passos:

- 15.1 **PASSO 1** — O jogador ativo escolhe qual planeta cada uma das suas unidades com habilidade “Bombardeio” irá bombardear. Em seguida, ele rola dados para cada uma dessas unidades; isso se chama rolagem de bombardeio. Um acerto é produzido para cada dado rolado cujo resultado seja igual ou maior que o valor de “Bombardeio” da unidade.
- Se uma unidade possuir uma habilidade “Bombardeio”, essa habilidade é apresentada em sua ficha de facção e cartas de tecnologia.
 - A habilidade “Bombardeio” aparece como “Bombardeio X (Y)”. O X é o valor mínimo necessário para que um dado produza um acerto, e Y é o número de dados a serem rolados. Nem todas as habilidades de “Bombardeio” possuem um valor (Y); uma rolagem de bombardeio para unidades assim usa apenas um dado.
 - Efeitos de jogo que rerrolam, modificam ou afetam rolagens de combate de alguma outra maneira não afetam rolagens de bombardeio.
 - Vários planetas em um sistema podem ser bombardeados, “mas os jogadores devem declarar qual planeta uma unidade irá bombardear antes de realizar a rolagem de bombardeio.
 - A habilidade “Arado” dos L1Z1X não afeta as próprias forças terrestres do jogador L1Z1X.
 - Planetas que contêm unidades com a habilidade “Escudo Planetário” não podem ser bombardeados.
- 15.2 **PASSO 2**—O jogador em controle do planeta que está sendo bombardeado escolhe e destrói uma das suas forças terrestres presentes nesse planeta para cada acerto produzido pela rolagem de bombardeio.
- Se um jogador tiver que designar mais acertos do que a quantidade de forças terrestres que ele possui, os acertos excedentes não terão efeito.

TÓPICOS RELACIONADOS: Escudo Planetário, Invasão

16 BURACOS DE MINHOCA

Alguns sistemas contêm buracos de minhoca. Sistemas que contêm buracos de minhoca idênticos são adjacentes.

- 16.1 Há dois tipos básicos de buracos de minhoca: alfa e beta.
- 16.2 Unidades de SDP aprimoradas pela tecnologia de aprimoramento de unidade “SDP II—Artilharia de Espaço Profundo” podem usar suas habilidades de “Artilharia Espacial” através de buracos de minhoca.
- 16.3 Os jogadores podem ser vizinhos e realizar transações através de buracos de minhoca.
- 16.4 Há um tipo avançado de buraco de minhoca: delta. Esse buraco de minhoca segue todas as regras normais de buracos de minhoca.
 - Esse buraco de minhoca está presente na peça de sistema Portão de Creuss e na peça do sistema natal dos Espectros de Creuss.

TÓPICOS RELACIONADOS: Adjacência, Movimentação, Peças de Sistema, Vizinhos

17 CAMPO DE ASTEROIDES

Um campo de asteroides é uma anomalia que afeta a movimentação.

- 17.1 Uma nave não pode se mover através ou para dentro de um campo de asteroides.

TÓPICOS RELACIONADOS: Anomalias

18 CAPACIDADE (ATRIBUTO)

Capacidade é um atributo de algumas unidades e aparece nas fichas de facção dessas unidades e em cartas de tecnologia.

- 18.1 O valor de capacidade de uma unidade indica a soma máxima de caças e forças terrestres que ela pode transportar.
- 18.2 A soma dos valores de capacidade das naves de um jogador em um sistema determina o número de caças e forças terrestres que ele pode ter na área espacial desse sistema.

- 18.3 Se um jogador tiver mais caças e forças terrestres na área espacial de um sistema do que a capacidade total das suas naves presentes nesse sistema, ele deve escolher e destruir as unidades excedentes.

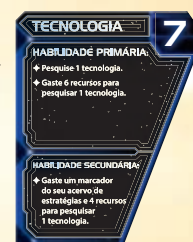
- Forças terrestres em planetas não contam nessa capacidade.
- Os caças e forças terrestres de um jogador podem exceder a capacidade durante combate. No fim do combate, esse jogador deve destruir as unidades excedentes.

- 18.4 Caças e forças terrestres não são designadas a naves específicas, exceto quando estão sendo transportadas.

TÓPICOS RELACIONADOS: Capacidade, Movimentação, Transporte

19 CARTA DE ESTRATÉGIA

Cartas de estratégia determinam a ordem de iniciativa e fornecem a cada jogador uma poderosa habilidade que ele pode usar uma vez durante a fase de ação.



- 19.1 Durante a fase de estratégia, cada jogador escolhe uma carta de estratégia da área comum do jogo e a coloca em sua área de jogo virada para cima.
- 19.2 Cada carta de estratégia possui um lado preparado e um lado esgotado.
 - O lado preparado contém o nome da carta de estratégia, o número de iniciativa e as habilidades.
 - O lado esgotado contém o número de iniciativa da carta de estratégia.
- 19.3 Um jogador só pode resolver a habilidade **primária** de suas **próprias** cartas de estratégia.
- 19.4 Um jogador só pode resolver a habilidade **secundária** de cartas de estratégia escolhidas por **outros jogadores**.
- 19.5 Há sete cartas de estratégia, cada uma com um nome e um número de iniciativa.
- 19.6 O número de iniciativa na carta de estratégia de um jogador determina a ordem de iniciativa para a fase de ação e a fase de situação.
- 19.7 Uma carta de estratégia tem uma habilidade primária e uma habilidade secundária. Essas habilidades são resolvidas durante uma ação estratégica.
- 19.8 Cada carta de estratégia fica na área comum do jogo ou na área de jogo de um jogador.
 - Cartas de estratégia na área comum do jogo ficam disponíveis para serem escolhidas pelos jogadores durante a fase de estratégia.
 - Uma carta de estratégia na área de jogo de um jogador pertence a ele até que seja devolvida à área comum do jogo durante a fase de situação.

TÓPICOS RELACIONADOS: Comércio, Construção, Diplomacia, Fase de Estratégia, Imperial, Liderança, Ordem de Iniciativa, Política, Reposicionamento, Tecnologia (Carta de Estratégia)

20 CARTA DE PAUTA

Cartas de pauta representam leis e políticas galácticas. Durante cada fase de pauta, os jogadores votam para obter resultados específicos em duas cartas de pauta.

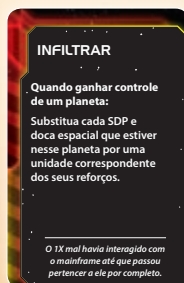


- 20.1 Há dois tipos de cartas de pauta: leis e diretrizes.
- 20.2 Leis podem mudar as regras do jogo permanentemente.
- 20.3 Ao resolver uma lei, se um resultado “A favor” tiver recebido mais votos ou se a lei exigir uma eleição, a habilidade da lei se torna uma parte permanente do jogo. Os jogadores resolvem o resultado e colocam a carta de pauta na área comum do jogo ou na área de jogo de um jogador, da forma como estiver instruído na carta.
- 20.4 Se uma lei estiver na área de jogo de um jogador em vez de estar na área comum do jogo, esse jogador tem posse da lei.
- 20.5 Se uma lei for descartada, a habilidade dessa lei sai de vigor. Coloque a carta no topo da pilha de descarte de cartas de pauta.
- 20.6 Se um resultado “Contra” tiver recebido mais votos, os jogadores resolvem o resultado e descartam a pauta.
- 20.7 Diretrizes fornecem efeitos de jogo de uso único.
- 20.8 Ao resolver uma diretriz, os jogadores resolvem o resultado que recebeu mais votos e descartam a carta de pauta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Anexar, Fase de Pauta, Pontos de Vitória

21 CARTAS DE AÇÃO

Cartas de ação fornecem aos jogadores várias habilidades que eles podem resolver conforme descrito nas cartas.



- 21.1 Cada jogador compra uma carta de ação durante cada fase de situação.
- 21.2 Os jogadores podem comprar cartas de ação resolvendo as habilidades primárias e secundárias da carta de estratégia “Política”.
- 21.3 Quando um jogador compra uma carta de ação, ele pega a primeira carta do baralho de cartas de ação e a adiciona à sua mão de cartas de ação.
- 21.4 Cada jogador pode possuir no máximo **sete cartas de ação** em sua mão. Se em algum momento um jogador possuir mais de sete cartas de ação, ele deve escolher com quais sete cartas deseja ficar e deve descartar o resto.
 - Um efeito de jogo pode aumentar ou diminuir a quantidade de cartas que um jogador pode ter na mão.
- 21.5 As cartas de ação de um jogador permanecem escondidas dos outros jogadores até que sejam usadas.
- 21.6 O primeiro parágrafo de cada carta de ação é apresentado em negrito e descreve o momento em que a habilidade da carta pode ser resolvida.
 - Se uma carta de ação contiver a palavra “Ação”, o jogador deve usar uma ação de componente durante a fase de ação para resolver essa habilidade. Um jogador não pode resolver uma ação de componente se não puder resolver sua habilidade completamente.
 - Múltiplas cartas de ação com o **mesmo** nome não podem ser jogadas em um único momento para afetar as mesmas unidades ou mecânica do jogo.
- 21.7 Para jogar uma carta de ação, o jogador lê e resolve o texto da habilidade da carta. Em seguida, ele descarta a carta e a coloca na pilha de descarte de cartas de ação.
- 21.8 Se uma carta de ação for cancelada, essa carta não terá mais efeito e deve ser descartada.
- 21.9 Se houver várias habilidades que os jogadores desejem resolver ao mesmo tempo **durante a fase de estratégia ou a fase de pauta**, eles se revezam para resolver cartas de ação começando pelo porta-voz e seguindo em sentido horário. Esse processo se repete até que cada jogador tenha resolvido todas as cartas de ação que deseje resolver naquele momento.
- 21.10 Se houver várias cartas de ação que os jogadores desejem resolver ao mesmo tempo **durante a fase de ação**, os jogadores se revezam em ordem de iniciativa para resolver uma carta de ação cada, começando pelo jogador ativo. Esse processo se repete até que cada jogador tenha resolvido todas as cartas de ação que deseje resolver naquele momento.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação de Componente, Fase de Situação, Habilidades, Política

22 CARTAS DE OBJETIVO

Os jogadores podem completar objetivos para ganhar pontos de vitória.

- 22.1 Há dois tipos de cartas de objetivo: objetivos públicos e objetivos secretos.
- Cada objetivo público possui “I” ou “II” no verso de sua carta; todos os outros objetivos são objetivos secretos.
- 22.2 Cada carta de objetivo indica um número de pontos de vitória que um jogador ganha se completar o objetivo.
- 22.3 Cada carta de objetivo indica a fase na qual o jogador pode completar o objetivo—na fase de situação ou na fase de ação.
- 22.4 Cada carta de objetivo descreve a exigência que o jogador deve cumprir para completar o objetivo.
- 22.5 Se um jogador cumprir a exigência descrita na carta de objetivo, ele pode completar o objetivo no momento indicado na carta, seja durante a fase de ação ou durante a fase de situação.
- Para 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.
 - Quando um jogador completa um objetivo durante a fase de ação, ele pode fazê-lo a qualquer momento durante essa fase.
- 22.6 Um jogador pode completar no máximo um objetivo público e um objetivo secreto por cada fase de situação.
- 22.7 Um jogador pode completar qualquer quantidade de objetivos durante um turno da fase de ação; no entanto, ele só pode completar um objetivo durante cada combate.
- Um jogador pode completar um objetivo tanto durante o combate espacial quanto durante o combate terrestre da mesma ação tática.
- 22.8 Um jogador pode completar cada objetivo apenas uma vez durante o jogo.
- 22.9 Se um objetivo exigir que um jogador destrua uma ou mais unidades, essas unidades podem ser destruídas gerando acertos contra elas, usando cartas de ação, usando tecnologia ou por meio de uma variedade de habilidades que usam o termo “destrua”.
- Forçar um jogador a remover uma unidade do tabuleiro por meio da redução de números de marcadores de comando em seu acervo de frota não conta como destruição de uma unidade.
- 22.10 Os jogadores podem, de acordo com o que estiver descrito na carta de objetivo, completar objetivos gastando recursos, influência ou marcadores. Para completar um objetivo assim, um jogador deve pagar o custo especificado no momento indicado pela carta.

22.11 OBJETIVOS PÚBLICOS

Um objetivo público é um objetivo que é revelado a todos os jogadores.

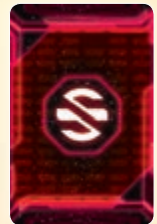


- 22.12 Ao completar um objetivo público, o jogador coloca um dos seus marcadores de controle na carta de objetivo correspondente. Em seguida, ele pega seu marcador de controle da trilha de pontos de vitória e avança com ele um número de espaços igual ao número de pontos de vitória que ganhou.

- 22.13 Cada partida contém cinco cartas de objetivo público da fase I e cinco cartas de objetivo público da fase II que o porta-voz coloca viradas para baixo próximas a trilha de pontos de vitória durante a preparação.
- O porta-voz revela duas das cartas de objetivo da fase I durante a preparação. Todas as outras cartas de objetivo permanecem viradas para baixo.
- 22.14 Durante cada fase de situação, o porta-voz revela uma carta de objetivo público.
- O porta-voz não revela cartas de objetivo da fase II até que todas as cartas de objetivo da fase I sejam reveladas.
- 22.15 Se o porta-voz tiver que revelar uma carta de objetivo público, mas todas as cartas de objetivo público já tiverem sido reveladas, o jogo acaba imediatamente.
- O jogador com o maior número de pontos de vitória é o vencedor. Se um ou mais jogadores estiverem empatados por terem o maior número de pontos de vitória, o jogador empatado que vier primeiro na ordem de iniciativa é o vencedor.
- 22.16 Um jogador não pode completar objetivos públicos se não controlar cada um dos planetas do seu sistema natal.

22.17 OBJETIVOS SECRETOS

Um objetivo secreto é um objetivo controlado por um jogador e que deve ficar escondido de todos os outros jogadores até que seja revelado.



- 22.18 Ao completar um objetivo secreto, um jogador revela o objetivo colocando-o virado para cima em sua área do jogo. Em seguida, ele coloca um dos seus marcadores de controle na carta do objetivo e pega seu marcador de controle da trilha de pontos de vitória, avançando com ele um número de espaços igual ao número de pontos de vitória que ganhou.
- 22.19 Um jogador só pode completar seus próprios objetivos secretos; ele não pode completar objetivos secretos revelados por outros jogadores.
- 22.20 Cada jogador começa o jogo com um objetivo secreto.
- 22.21 Cada jogador pode ter até **três** objetivos secretos completos ou incompletos **no total**.
- Se um jogador comprar um objetivo secreto e possuir mais de três objetivos secretos, ele deve escolher um desses que esteja incompleto e devolvê-lo ao baralho. Em seguida, ele embaralha o baralho de objetivos secretos.
- 22.22 Um jogador pode ganhar objetivos secretos resolvendo a habilidade primária ou secundária da carta de estratégia “Imperial”.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Situação, Imperial, Pontos de Vitória

23 COMBATE (ATRIBUTO)

Combate é um atributo de algumas unidades e aparece nas fichas de facção dessas unidades e em cartas de tecnologia.

- 23.1 Durante um combate, se a rolagem de combate de uma unidade produzir um resultado igual ou maior que seu valor de combate, isso irá gerar um acerto.
- 23.2 Se o valor de combate de uma unidade contiver dois ou mais ícones de disparo, em vez de rolar um único dado, o jogador rola um dado a mais para cada ícone de disparo ao realizar as rolagens de combate para essa unidade.

TÓPICOS RELACIONADOS: Combate Espacial, Combate Terrestre, Invasão

24 COMBATE ESPACIAL

Depois de resolver o passo de “Ofensiva de Artilharia Espacial” de uma ação tática, se dois jogadores possuírem naves no sistema ativo, eles devem resolver um combate espacial.

- 24.1 Se o jogador ativo for o único jogador com naves no sistema, ele pula o passo de “Combate Espacial” da ação tática e segue para o passo de “Invasão”.
- 24.2 Se uma habilidade ocorrer “antes do combate”, ela ocorre logo antes do passo de “Barreira Anti-Caça”.

Para resolver um combate espacial, os jogadores realizam os seguintes passos:

- 24.3 **PASSO 1 - BARREIRA ANTI-CAÇA:** Se esta for a primeira rodada de um combate espacial, os jogadores podem usar simultaneamente a habilidade “Barreira Anti-Caça” de qualquer uma das suas unidades no sistema ativo.
 - Se um ou ambos jogadores não tiverem mais naves no sistema ativo depois de resolver esse passo, o combate espacial acaba imediatamente.
 - Os jogadores não podem resolver habilidades de “Barreira Anti-Caça” durante rodadas de combate espacial que não sejam a primeira.
- 24.4 **PASSO 2 - ANUNCIAR RETIRADA:** Começando pelo defensor, cada jogador pode anunciar uma retirada.
 - Uma retirada não ocorrerá imediatamente; as unidades irão bater em retirada no fim da rodada de combate.
 - Se o defensor anunciar uma retirada, o atacante não pode anunciar também durante essa rodada de combate.
 - Se um jogador desejar bater em retirada com quaisquer forças terrestres suas que estiverem em planetas controlados por ele no sistema ativo, ele pode colocar essas unidades na área espacial do sistema ativo durante esse passo.
- 24.5 **PASSO 3 - ROLAR DADOS:** Cada jogador rola um dado para cada nave que possuir no sistema ativo; isso é uma rolagem de combate. Se a rolagem de combate de uma unidade produzir um resultado igual ou maior que o seu valor de combate, isso irá gerar um acerto.
 - Se o valor de combate de uma unidade contiver dois ou mais ícones de disparo, o jogador rola um dado a mais para cada ícone de disparo.
 - Se um jogador possuir naves no sistema ativo com diferentes valores de combate, ele rola esses dados separadamente.

- Primeiramente, ele deve rolar todos os dados para as suas unidades com um valor de combate igual a “1”. Em seguida, ele deve rolar todos os dados para as suas unidades com um valor de combate igual a “2”, e depois para aquelas com valor igual a “3”, continuando em ordem numérica até ter rolando dados para cada nave sua.
- Um jogador deve acompanhar o número de acertos gerados pelas suas rolagens de combate. O número total de acertos gerados por ele irá destruir unidades durante o passo de “Designar Acertos”.
- Se um jogador possuir uma habilidade que rerrola um dado ou afeta um dado depois que ele é rolando, ele deve resolvê-lo logo depois de rolar o dado. Por exemplo, se o jogador fez uma rolagem de combate para o seu contratorpedeiro, ele deve decidir se deseja usar uma habilidade para rerrolar esse dado antes de fazer uma rolagem de combate para o seu encouraçado.
- Durante esse passo, o atacante faz todas as suas rolagens de combate antes do defensor. Esse procedimento é importante para habilidades que permitem que um jogador rerrole um dado de um oponente.

24.6 **PASSO 4 - DESIGNAR ACERTOS:** Cada jogador deve escolher e destruir uma das suas naves no sistema ativo para cada acerto gerado pelo seu oponente.

- Antes de designar acertos, os jogadores podem usar as habilidades de “Suportar Dano” das suas unidades para cancelar acertos.
- Quando uma unidade é destruída, o jogador em controle dessa unidade a remove do tabuleiro e a coloca em seus reforços.

24.7 **PASSO 5 - RETIRADA:** Se um jogador anunciar uma retirada durante o primeiro passo de um combate, ele deve bater em retirada.

- Para bater em retirada, o jogador remove todas as suas naves do combate e as coloca em um sistema adjacente.
- O sistema para o qual as unidades de um jogador batem em retirada deve conter uma ou mais unidades suas, um planeta sob seu controle ou ambos. Além disso, o sistema não pode conter naves controladas por outros jogadores.
- Depois de bater em retirada, um jogador deve colocar um marcador de comando dos seus reforços no sistema para o qual ele bateu em retirada. Caso esse sistema já tenha um dos seus marcadores de comando, ele não deve colocar mais um marcador ali. Se o jogador não possuir marcadores de comando nos seus reforços, ele deve usar um marcador da sua ficha de comando.

24.8 Depois do passo de “Retirada”, se ambos os jogadores ainda possuírem naves no sistema ativo, eles resolvem outra rodada de combate espacial começando pelo passo de “Anunciar Retirada”.

24.9 O combate espacial termina quando apenas um jogador - ou nenhum deles - possuir uma nave no sistema ativo.

24.10 Depois que o combate acaba, o jogador com uma ou mais naves restantes no sistema torna-se o vencedor do combate e o outro jogador é o perdedor. Se nenhum dos jogadores possuir uma nave restante, o combate acaba em empate e não há vencedor.

- Se o vencedor do combate possuir caças ou forças terrestres no espaço que excedam sua capacidade de naves no sistema ativo, ele deve destruir unidades excedentes à sua escolha.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Acervo de Frota, Capacidade, Oponente, Suportar Dano, Transporte

25 COMBATE TERRESTRE

Durante o passo de “Invasão” de uma ação tática, se o jogador ativo alocar forças terrestres para um planeta no qual exista forças terrestres de outro jogador, esses dois jogadores resolvem um combate terrestre nesse planeta. Para resolver um combate terrestre, os jogadores realizam os seguintes passos:

- 25.1 **PASSO 1 - ROLAR DADOS:** Cada jogador rola um dado para cada força terrestre que possuir no planeta; isso é uma rolagem de combate. Se a rolagem de combate de uma unidade produzir um resultado igual ou maior que o seu valor de combate, isso irá gerar um acerto.
- Se o valor de combate de uma unidade contiver dois ou mais ícones de disparo, o jogador rola um dado a mais para cada ícone de disparo.
- 25.2 **PASSO 2 - DESIGNAR ACERTOS:** Cada jogador deve escolher uma das suas forças terrestres no planeta para ser destruída para cada resultado de acerto gerado pelo adversário.
- Quando uma unidade é destruída, o jogador em controle dessa unidade a remove do tabuleiro e a coloca em seus reforços.
- 25.3 Depois de designar acertos, se ambos os jogadores ainda possuírem forças terrestres no planeta, eles resolvem um novo combate começando pelo passo de “Rolar Dados”.
- 25.4 O combate acaba quando apenas um jogador (ou nenhum deles) possuir forças terrestres no planeta.
- Depois que o combate acaba, o jogador com uma ou mais forças terrestres restantes no planeta torna-se o vencedor do combate e o outro jogador é o perdedor.
 - Se nenhum dos jogadores possuir forças terrestres restantes, não haverá vencedor; o combate acaba empatado.

TÓPICOS RELACIONADOS: Invasão, Planetas

26 COMÉRCIO (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia “Comércio” permite que os jogadores ganhem bens de comércio e reabasteçam commodities. O valor de iniciativa dessa carta é de “5”.

- 26.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia “Comércio”, ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta. Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Comércio”, o jogador ativo resolve os seguintes passos em ordem:
- 26.2 **PASSO 1 -** O jogador ativo ganha 3 bens de comércio.
- 26.3 **PASSO 2 -** O jogador ativo reabastece suas commodities pegando o número necessário de marcadores de commodity para que a quantidade que ele possui fique igual ao valor de commodity constante em sua ficha de facção. Em seguida, ele coloca esses marcadores na área de commodities da sua ficha de facção.
- Um jogador não pode possuir mais commodities do que o valor de commodity impresso em sua ficha de facção.

26.4 **PASSO 3—** O jogador ativo escolhe qualquer quantidade de outros jogadores. Esses jogadores usam a habilidade secundária da sua carta sem gastar um marcador de comando.

- Os jogadores escolhidos **devem** usar a habilidade secundária.
 - Os jogadores escolhidos só podem usar a habilidade secundária uma vez e não podem usá-la gastando marcadores de comando.
- 26.5 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Comércio”, todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem gastar um marcador de comando do seu acervo de estratégias para reabastecer suas commodities.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Bens de Comércio, Carta de Estratégia, Commodities, Marcadores de Comando, Ordem de Iniciativa

27 COMMODITIES

Commodities representam bens abundantes para a sua própria facção e que são desejados por outras facções. Uma commodity não possui efeitos de jogo próprios, mas é convertida em um bem de comércio caso seja dada a outro jogador ou recebida de outro jogador.



- 27.1 Commodities e bens de comércio são representados por lados opostos do mesmo marcador.
- 27.2 O valor de commodity na ficha de facção de um jogador indica o número máximo de marcadores de commodity que ele pode ter.
- 27.3 Quando um efeito instruir um jogador a reabastecer commodities, o jogador pega o número necessário de marcadores de commodity para que a quantidade que ele possui fique igual ao valor de commodity constante em sua ficha de facção. Em seguida, ele coloca esses marcadores virados para cima na área de commodities da sua ficha de facção.
- 27.4 Quando um jogador reabastece commodities, ele pega os marcadores de commodity do estoque.
- 27.5 Os jogadores podem trocar commodities seguindo as regras sobre transações. Quando um jogador recebe uma commodity de outro jogador, aquele que recebeu o marcador o converte em um bem de comércio colocando-o na área de bens de comércio da sua ficha de comando com o lado de bem de comércio virado para cima.
- Esse marcador passa a não ser mais um marcador de commodity; agora ele é um marcador de bem de comércio.
 - Os jogadores podem trocar marcadores de commodity antes de resolver um efeito de jogo que o permita reabastecer commodities.
- 27.6 Qualquer efeito de jogo que instrua um jogador a dar uma commodity a outro jogador faz com que ela seja convertida em um bem de comércio.
- 27.7 Um jogador não pode gastar commodities; ele só pode trocá-las durante uma transação.

27.8 Marcadores de commodity possuem valores de um e três. Um jogador pode converter os valores desses marcadores conforme necessário.

TÓPICOS RELACIONADOS: Acordos, Bens de Comércio, Transações

28 CONSTRUÇÃO (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia “Construção” permite que os jogadores construam estruturas em planetas sob seu controle. O valor de iniciativa dessa carta é de “4”.

28.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia “Construção”, ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.

28.2 Para resolver a habilidade primária na carta de estratégia “Construção”, o jogador ativo pode colocar um SDP ou uma doca espacial em um planeta sob seu controle. Em seguida, ele pode colocar mais um SDP em um planeta sob seu controle.

- As estruturas podem ser colocadas no mesmo planeta ou em planetas diferentes.
- As estruturas podem ser colocadas em qualquer sistema, independentemente se o jogador possuir um marcador de comando no sistema ou não.

28.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Construção”, todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem colocar um marcador de comando do seu acervo de estratégias em qualquer sistema. Em contrapartida, se o jogador já possuir um marcador de comando nesse sistema, o marcador gasto deve ser devolvido aos reforços. Em seguida, ele coloca um SDP ou uma doca espacial em um planeta sob seu controle nesse sistema.

28.4 Quando um jogador coloca um SDP ou uma doca espacial usando a carta de estratégia “Construção”, ele pega o SDP ou a doca espacial dos seus reforços.

- Se um jogador não possuir unidades suficientes em seus reforços, ele pode remover unidades de qualquer sistema onde não existam marcadores de comando seus e colocá-las nos seus reforços. Em seguida, ele pode colocar essa unidade no tabuleiro do jogo da forma instruída pelo efeito que está colocando a unidade.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Estruturas, Ordem de Iniciativa

29 CONTROLE

Cada jogador começa o jogo em controle dos planetas do seu sistema natal. Durante o jogo, os jogadores podem ganhar controle de mais planetas.

29.1 Quando um jogador ganha controle de um planeta, ele pega a carta de planeta que corresponde a esse planeta e a coloca em sua área do jogo; essa carta fica esgotada.

- Se um jogador for o primeiro a controlar um planeta, ele pega a carta de planeta do baralho de cartas de planeta.
- Se outro jogador tiver controle do planeta, ele pega a carta de planeta da área de jogo do outro jogador.

29.2 Um jogador não pode ganhar controle de um planeta que ele já controla.

29.3 Enquanto um jogador controla um planeta, sua carta de planeta permanece em sua área de jogo até que ele perca controle do planeta.

29.4 Um jogador pode controlar um planeta no qual ele não possui unidades; ele deve colocar um marcador de controle nesse planeta para indicar que ele o controla.

29.5 Um jogador perde o controle de um planeta se outro jogador possuir unidades nesse planeta e ele não tiver mais nenhuma ali.

- O jogador que colocou unidades no planeta ganha o controle dele.

29.6 Um jogador também pode perder o controle de um planeta por meio de alguns efeitos de jogo.

29.7 Se um jogador perder o controle de um planeta que contém um marcador de controle seu, ele remove esse marcador do planeta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Anexar, Esgotado, Invasão, Planetas

30 CUSTO (ATRIBUTO)

Custo é um atributo de algumas unidades e aparece nas fichas de facção dessas unidades e em cartas de tecnologia. O custo de uma unidade determina o número de recursos que um jogador deve gastar para produzi-la.

30.1 Para produzir uma unidade, um jogador deve gastar um número de recursos igual ou maior ao custo da unidade que ele está produzindo.

30.2 Se o custo for acompanhado de dois ícones - normalmente para caças e forças terrestres - um jogador produz duas unidades dessas por esse custo.

30.3 Se uma unidade não possuir um custo, ela não pode ser produzida.

- Estruturas não possuem custo e geralmente são colocadas ao resolver a carta de estratégia “Construção”.

TÓPICOS RELACIONADOS: Produzir Unidades, Recursos



31 DEFENSOR

Durante um combate espacial ou terrestre, o jogador que não for o jogador ativo é o defensor.

TÓPICOS RELACIONADOS: Atacante, Combate Espacial, Invasão, Nebulosa

32 DESTRUIÇÃO

Vários efeitos de jogo podem fazer com que uma unidade seja destruída. Quando a unidade de um jogador é destruída, ela é removida do tabuleiro do jogo e devolvida aos seus reforços.

- 32.1 Quando um jogador designa acertos que foram gerados contra as suas unidades, ele escolhe uma quantidade das suas unidades igual ao número de acertos gerados contra elas.
- 32.2 Forçar um jogador a remover uma unidade do tabuleiro por meio da redução de números de marcadores de comando em seu acervo de frota não conta como destruição de uma unidade.

TÓPICOS RELACIONADOS: Artilharia Espacial, Barreira Anti-Caça, Bombardeio, Combate Espacial, Suportar Dano

33 DIPLOMACIA (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia “Diplomacia” pode ser usada para preventivamente impedir que outros jogadores ativem um sistema específico. Ela também pode ser usada para preparar planetas. O valor de iniciativa dessa carta é de “2”.

- 33.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia “Diplomacia”, ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.
- 33.2 Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Diplomacia”, o jogador ativo escolhe um sistema que contenha um planeta sob seu controle, exceto o sistema de Mecatol Rex, e prepara quaisquer planetas esgotados seus presentes nesse sistema. Em seguida, cada um dos outros jogadores colocam um marcador de comando dos seus reforços nesse sistema.
 - Se um jogador não possuir marcadores de comando em seus reforços, ele escolhe um marcador da sua ficha de comando e o coloca no sistema.
 - Se um jogador já tiver um marcador de comando no sistema escolhido, ele não deve colocar um marcador de comando ali.
- 33.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Diplomacia”, todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem gastar um marcador de comando do seu acervo de estratégias para preparar até dois planetas esgotados sob seu controle.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Marcadores de Comando, Ordem de Iniciativa, Planetas, Sistema Ativo

34 DOCA ESPACIAL

Uma doca espacial é uma estrutura que permite que os jogadores produzam unidades.

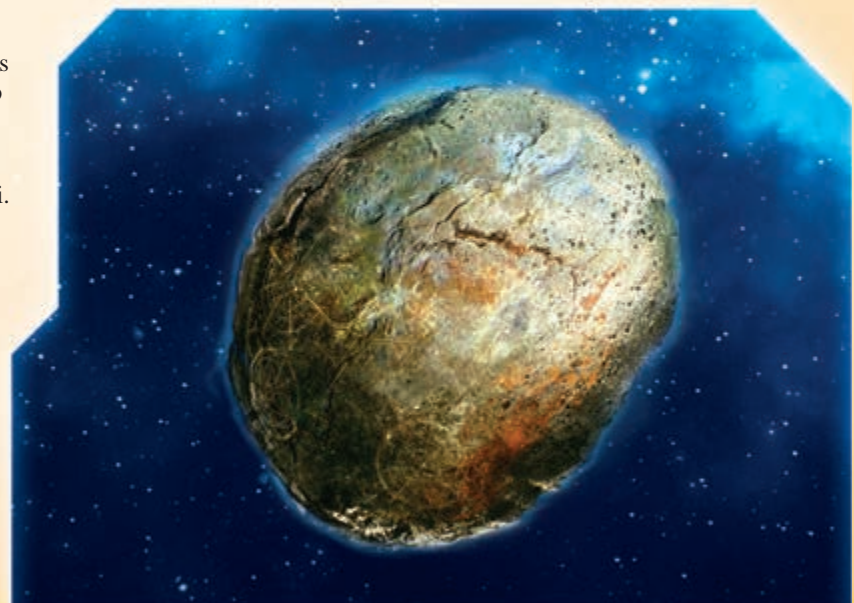
- 34.1 Cada doca espacial possui uma habilidade de “Produção” que indica o número de unidades que ela pode produzir.
- 34.2 A principal forma de adquirir docas espaciais é resolvendo a habilidade primária ou secundária da carta de estratégia “Construção”.
- 34.3 Docas espaciais são colocadas em planetas. Cada planeta pode ter no máximo **uma** doca espacial.
- 34.4 Se, em algum momento, a doca espacial de um jogador estiver em um planeta onde exista uma unidade pertencente a outro jogador e onde não exista forças terrestres suas, a doca espacial é destruída.
 - A doca espacial específica da facção do Clã dos Saar’s, a “Fábrica Flutuante”, é destruída quando fica bloqueada, ou seja, quando ela está em um sistema com naves de outros jogadores e nenhuma nave do Clã dos Saar’s.

TÓPICOS RELACIONADOS: Construção, Estruturas, Produzir Unidades

35 ELIMINAÇÃO

Um jogador que foi eliminado não faz mais parte do jogo.

- 35.1 Um jogador é eliminado quando ele cumpre **todas** as três condições a seguir:
 - O jogador não possui forças terrestres no tabuleiro do jogo.
 - O jogador não possui unidades com “Produção”.
 - O jogador não controla planeta algum.
- 35.2 Quando um jogador é eliminado, todas as unidades, marcadores de comando, marcadores de controle, notas promissórias, tecnologias, fichas de comando, assim como a ficha de facção correspondente à sua facção ou cor são devolvidos à caixa do jogo, inclusive seus reforços.



- 35.3 Quando um jogador é eliminado, todas as cartas de pauta que ele possui são descartadas.
- 35.4 Quando um jogador é eliminado, cada nota promissória que ele possui e que corresponde à facção ou cor de outro jogador é devolvida a tal jogador.
- Notas promissórias correspondentes ao jogador eliminado são devolvidas à caixa do jogo, mesmo se outro jogador estiver com elas.

TÓPICOS RELACIONADOS: Carta de Pauta, Controle, Forças Terrestres, Produção, Notas Promissórias

36 ESCUDO PLANETÁRIO

(HABILIDADE DE UNIDADE)

Unidades não podem usar a habilidade “Bombardeio” contra um planeta que contenha uma unidade com a habilidade “Escudo Planetário”.

- 36.1 A habilidade “Escudo Planetário” não impede que um planeta seja afetado pela tecnologia “Arma Bacteriológica X-89”.
- 36.2 A habilidade “Escudo Planetário” impede que um jogador dos LIZIX use a habilidade “Arado” de sua facção.
- 36.3 Se um sol bélico estiver em um sistema com quaisquer unidades de outros jogadores que possuam a habilidade “Escudo Planetário”, considera-se que essas unidades não possuem a habilidade.
- As unidades consideradas como não possuidoras da habilidade “Escudo Planetário” não podem usar a tecnologia “Perímetro de Defesa Magen”.
 - Um sol bélico pode usar sua habilidade “Bombardeio” contra planetas que contenham unidades com a habilidade “Escudo Planetário”.

TÓPICOS RELACIONADOS: Bombardeio

37 ESGOTAMENTO

Algumas cartas podem ser esgotadas. Um jogador não pode resolver as habilidades ou gastar os recursos ou influência de uma carta esgotada.

- 37.1 Para esgotar uma carta, um jogador vira a carta para baixo.
- 37.2 Durante o passo de “Preparar Cartas” da fase de situação, cada jogador prepara todas as suas cartas esgotadas virando-as para cima.
- 37.3 Um jogador esgota todas as suas cartas de planeta para gastar os recursos **ou** influência dessa carta.
- 37.4 Habilidades, inclusive algumas encontradas em cartas de tecnologia, podem instruir um jogador a esgotar uma carta para serem resolvidas. Se uma carta já estiver esgotada, ela não pode ser esgotada novamente.
- 37.5 Depois que um jogador realiza uma ação estratégica, ele esgota a carta de estratégia que corresponde a essa ação.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Situação, Influência, Planetas, Recursos

38 ESTRUTURAS

Uma estrutura é um tipo de unidade. Unidades de SDP e docas espaciais são estruturas.

- 38.1 Estruturas devem sempre ser colocadas em planetas.
- A doca espacial específica da facção do Clã dos Saar’s, a “Fábrica Flutuante”, deve ser colocada na área espacial de um sistema.
- 38.2 Estruturas são colocadas em planetas usando predominantemente a carta de estratégia “Construção”.
- 38.3 Estruturas não podem se mover ou ser transportadas.
- 38.4 Um jogador pode ter no máximo **uma** doca espacial em cada planeta.
- 38.5 Um jogador pode ter no máximo **duas** unidades de SDP em cada planeta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Construção, Doca Espacial, SDP, Unidades

39 FASE DE AÇÃO

Durante a fase de ação, os jogadores se revezam em ordem de iniciativa. Um jogador realiza uma única ação durante seu turno. Depois de cada jogador realizar seu turno, os turnos dos jogadores recomeçam em ordem de iniciativa. Esse processo continua até que todos os jogadores tenham passado.

- 39.1 Durante o turno de um jogador, ele pode realizar um destes três tipos de ação: uma ação estratégica, uma ação tática ou uma ação de componente.
- 39.2 Se um jogador não puder realizar uma ação, ele deve passar.
- 39.3 Depois que um jogador passa, ele não pode realizar mais ações durante essa mesma fase de ação.
- Um jogador que tenha passado ainda pode resolver a habilidade secundária das cartas de estratégia de outros jogadores.
 - É possível que um jogador realize várias ações consecutivas durante uma fase de ação se todos os outros jogadores tiverem passado durante essa fase.
- 39.4 Um jogador não pode passar até que tenha realizado uma ação estratégica.
- Durante uma partida com três ou quatro jogadores, um jogador não pode passar até que tenha esgotado ambas as suas cartas de estratégia.
- 39.5 Depois que todos os jogadores passam, o jogo segue para a fase de situação.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação de Componente, Ação Estratégica, Ação Tática, Fase de Situação, Rodada

40 FASE DE ESTRATÉGIA

Durante a fase de estratégia, cada jogador escolhe uma carta de estratégia para usar durante a rodada.

Para resolver a fase de estratégia, os jogadores realizam os seguintes passos:

- 40.1 **PASSO 1** - Começando pelo porta-voz e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe uma das cartas de estratégia presentes na área comum do jogo e a coloca virada para cima em sua área de jogo.
- Se houver um ou mais marcadores de bem de comércio em uma carta de estratégia quando o jogador a escolher, ele ganha esses bens de comércio.
 - Um jogador não pode escolher uma carta de estratégia que outro jogador já tenha escolhido durante a fase de estratégia atual.
 - Ao jogar com três ou quatro jogadores, cada um escolhe uma segunda carta de estratégia. Depois que o último jogador tiver recebido sua primeira carta de estratégia, cada jogador, começando pelo porta-voz e continuando em sentido horário, escolhe uma segunda carta de estratégia.
- 40.2 **PASSO 2** - O porta-voz coloca um marcador de bem de comércio do estoque em cada carta de estratégia que não foi escolhida.
- Em um jogo com quatro jogadores, todas as cartas de estratégia serão escolhidas e, portanto, não haverá marcadores de bem de comércio colocados em cartas de estratégia.

Em seguida, os jogadores seguem para a fase de ação.

TÓPICOS RELACIONADOS: Bens de Comércio, Carta de Estratégia, Porta-voz, Rodada

41 FASE DE PAUTA

Durante a fase de pauta, os jogadores podem votar em pautas que podem mudar as regras do jogo.

- 41.1 Os jogadores pulam a fase de pauta durante a primeira parte de cada partida. Depois que o marcador dos guardiões é removido de Mecatol Rex, a fase de pauta é adicionada a cada rodada do jogo. Para resolver a fase de pauta, os jogadores realizam os seguintes passos:
- 41.2 **PASSO 1 - PRIMEIRA PAUTA:** Os jogadores resolvem a primeira pauta seguindo 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 todos os seus possíveis resultados.
 - ii. **VOTAR:** Começando com o jogador à esquerda do porta-voz e seguindo em sentido horário, cada jogador pode dar votos para obter um resultado na pauta atual.
 - iii. **RESOLVER RESULTADO:** Os jogadores fazem a contagem dos votos dados e resolvem o resultado mais votado.
- 41.3 **PASSO 2 - SEGUNDA PAUTA:** Os jogadores repetem o passo “Primeira Pauta” dessa fase para resolver a segunda pauta.

- 41.4 **PASSO 3 - PREPARAR PLANETAS:** Cada jogador prepara cada um dos seus planetas esgotados. Em seguida, uma nova rodada começa com a fase de estratégia.

41.5 VOTAR

Ao votar durante a fase de pauta, os jogadores podem dar votos para um resultado específico de uma pauta.

- 41.6 Para dar votos, um jogador esgota qualquer quantidade dos seus planetas. A quantidade de votos que um jogador dá para um resultado de sua escolha equivale à soma dos valores de influência dos planetas que ele esgotou.

- Quando um jogador esgota um planeta para dar votos, ele deve dar a quantidade total de votos fornecidos pelo planeta.

- 41.7 Um jogador não pode votar em vários resultados da mesma pauta. Cada voto dado deve ser destinado ao mesmo resultado.

- 41.8 Algumas pautas possuem resultados “A favor” e “Contra”. Quando um jogador vota em uma pauta assim, ele deve dar seus votos “A favor” ou “Contra”.

- 41.9 Algumas pautas instruem os jogadores a eleger um jogador ou um planeta. Quando um jogador vota em uma pauta assim, ele deve dar seu voto a um jogador ou planeta que seja válido de acordo com o que estiver indicado na pauta.

- 41.10 Ao eleger um jogador, os jogadores podem votar em si mesmos.

- Ao resolver tais pautas, o “jogador eleito” é quem recebeu mais votos.

- 41.11 Ao eleger um planeta, os jogadores devem votar em um planeta controlado por um jogador.

- Ao resolver tais pautas, o “planeta eleito” é o planeta que recebeu mais votos.

- 41.12 Ao votar, o jogador deve declarar em voz alta o resultado para o qual ele está dando seus votos.

- 41.13 Bens de comércio não podem ser gastos para dar votos.

- 41.14 Um jogador pode optar por abster-se e não votar.

- 41.15 Alguns efeitos de jogo permitem que o jogador dê votos extras para um resultado. Esses votos não podem ser dados para um resultado diferente dos outros votos dados por esse mesmo jogador.

- 41.16 Se um jogador não puder votar em uma pauta devido a um efeito de jogo, ele não poderá dar votos nessa pauta esgotando planetas ou por meio de qualquer outro efeito de jogo.

41.17 RESULTADOS

- 41.18 Para resolver um resultado, o porta-voz segue as instruções contidas na carta de pauta.

- 41.19 Se houver um empate de resultados, o porta-voz decide qual dos resultados empatados será resolvido.

- 41.20 Se um resultado de “Eleger” ou “A favor” de uma lei for resolvido, a carta correspondente permanece em jogo e tem efeito permanente sobre a partida.

- 41.21 Se um resultado de diretriz ou “Contra” de uma lei for resolvido, a carta correspondente é colocada na pilha de descarte de cartas de pauta.
- 41.22 Alguns efeitos de jogo instruem os jogadores a prever um resultado. Para prever um resultado, os jogadores declaram em voz alta qual resultado eles acham que receberá mais votos. Essa previsão deve ser feita depois que a pauta for revelada, mas antes de qualquer voto ser dado.
- Um resultado previsto deve ser um possível resultado da pauta revelada.
 - Depois de resolver o resultado da pauta, resolva quaisquer habilidades dependentes da previsão do resultado.

TÓPICOS RELACIONADOS: Influência, Marcador dos Guardiões, Rodada

42 FASE DE SITUAÇÃO

Durante a fase de situação, os jogadores completam objetivos e se preparam para a próxima rodada do jogo. Para resolver a fase de situação, os jogadores realizam os seguintes passos em ordem:

- 42.1 **PASSO 1 - COMPLETAR OBJETIVOS:** Seguindo a ordem de iniciativa, cada jogador pode completar até um objetivo público e um objetivo secreto que possam ser cumpridos durante a fase de situação. Para completar um objetivo, ele deve cumprir as exigências da carta; caso cumpra, ele ganha a quantidade de pontos de vitória indicada na carta.
- 42.2 **PASSO 2 - REVELAR OBJETIVO PÚBLICO:** O porta-voz revela uma carta de objetivo público não revelada virando-a para cima.
- O porta-voz não pode revelar objetivos da fase II até que todos os objetivos da fase I sejam revelados.
 - O jogo acaba quando não houver objetivos públicos não revelados no início deste passo.
- 42.3 **PASSO 3 - COMPRAR CARTAS DE AÇÃO:** Seguindo a ordem de iniciativa, cada jogador compra uma carta de ação.
- 42.4 **PASSO 4 - REMOVER MARCADORES DE COMANDO:** Cada jogador remove do tabuleiro do jogo todos os seus marcadores de comando e os devolve aos seus reforços.
- 42.5 **PASSO 5 - GANHAR E REDISTRIBUIR MARCADORES DE COMANDO:** Cada jogador ganha dois marcadores de comando dos seus reforços. Em seguida, ele pode redistribuir todos os seus marcadores de comando — inclusive os dois que acabou de ganhar — entre os seus acervos tático, de estratégias e de frota em sua ficha de comando.
- Os jogadores devem se lembrar de verificar a quantidade de naves suas em cada sistema depois de reduzir o tamanho dos seus acervos de frota.
 - Esse passo geralmente pode ser resolvido simultaneamente, mas, caso haja um conflito de momento, ele deve ser resolvido em ordem de iniciativa.

- 42.6 **PASSO 6 - PREPARAR CARTAS:** Cada jogador prepara todas as suas cartas esgotadas, inclusive cartas de estratégia.
- 42.7 **PASSO 7 - CONSERTAR UNIDADES:** Cada jogador conserta todas as suas unidades que possuam a habilidade “Suportar Dano” colocando essas unidades de pé.
- 42.8 **PASSO 8 - DEVOLVER CARTAS DE ESTRATÉGIA:** Cada jogador devolve sua carta de estratégia à área comum do jogo. Em seguida, se um jogador tiver removido o marcador dos guardiões de Mecatol Rex, a rodada do jogo segue para a fase de pauta. Caso contrário, uma nova rodada começa com a fase de estratégia.

TÓPICOS RELACIONADOS: Carta de Estratégia, Cartas de Ação, Cartas de Objetivo, Fase de Estratégia, Fase de Pauta, Marcador dos Guardiões, Marcadores de Comando, Preparado, Rodada, Suportar Dano

43 FICHA DE COMANDO

Cada jogador possui uma ficha de comando que contém um acervo de estratégias, um acervo tático, um acervo de frota, uma área de bens de comércio e uma referência rápida.



- 43.1 Os jogadores colocam marcadores de comando em seus acervos; eles podem usar esses marcadores de comando para realizar ações estratégicas e táticas, assim como para aumentar o número de naves que podem ter em cada sistema.
- 43.2 Os jogadores colocam marcadores de bem de comércio em suas áreas de bens de comércio; esses marcadores podem ser gastos como recursos, influência ou para resolver certos efeitos de jogo que requerem bens de comércio.
- 43.3 Os jogadores que já estão familiarizados com o jogo podem esconder a referência rápida colocando uma parte da ficha de comando debaixo de suas fichas de facção.

TÓPICOS RELACIONADOS: Acervo de Frota, Ação Estratégica, Ação Tática, Bens de Comércio, Marcadores de Comando

44 FISSURA DE GRAVIDADE

Uma fissura de gravidade é uma anomalia que afeta a movimentação.

- 44.1 Uma nave que se mover para fora ou através de uma fissura de gravidade a qualquer momento durante seu movimento aplica +1 ao seu valor de movimento.
- Isso pode permitir que uma nave chegue mais longe para alcançar o sistema ativo do que normalmente chegaria.
- 44.2 Cada nave que se mover para fora ou através de uma fissura de gravidade rola um dado depois de se mover; se o resultado for de 1-3, a nave é destruída.

TÓPICOS RELACIONADOS: Anomalias, Movimentação

45 FORÇAS TERRESTRES

Uma força terrestre é um tipo de unidade. Todas as unidades de infantaria do jogo são forças terrestres. Algumas raças possuem unidades únicas de infantaria.

- 45.1 Forças terrestres estão sempre em planetas ou sendo transportadas por naves que possuem um valor de capacidade.
- 45.2 Forças terrestres que estão sendo transportadas por uma nave são colocadas na área espacial do sistema junto com a nave que as está transportando.
- 45.3 Não há limite de quantidade de forças terrestres que um jogador pode ter em um planeta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Capacidade, Controle, Marcadores de Infantaria, Transporte, Unidades

46 HABILIDADES

Cartas e fichas de facção possuem habilidades que os jogadores podem resolver para ativar vários efeitos de jogo.

- 46.1 Cada habilidade descreve quando e como um jogador pode resolvê-la.
- 46.2 Se uma carta possuir várias habilidades, cada habilidade é apresentada em seu próprio parágrafo.
- 46.3 Se uma habilidade contiver a palavra "Ação", o jogador deve usar uma ação de componente durante a fase de ação para resolvê-la.
- 46.4 Se uma habilidade usar as palavras "não pode(m)", isso significa que este efeito é absoluto.
- 46.5 Quando um jogador resolve uma habilidade, ele deve fazer isso na íntegra. Quaisquer partes da habilidade que forem precedidas pela palavra "pode(m)" são opcionais, e o jogador que estiver resolvendo a habilidade pode escolher não resolver tais partes.
- 46.6 Habilidades em componentes que permanecem em jogo são obrigatórias, a menos que usem a palavra "pode(m)".
- 46.7 Se uma habilidade possuir vários efeitos separados pela palavra "e", o jogador deve resolver tantos efeitos quanto for possível. No entanto, se ele não puder resolver todos os efeitos, é permitido que ele resolva tantos quanto puder.

46.8 CUSTOS

- 46.9 Algumas habilidades possuem um custo seguido de um efeito. O custo de uma habilidade fica separado do efeito pela palavra "para" ou por um ponto e vírgula. Um jogador não pode resolver o efeito de tal habilidade se não puder resolver seu custo.
- 46.10 Alguns exemplos de custos de habilidade incluem gastar recursos, gastar bens de comércio, gastar marcadores de comando, esgotar cartas e ativar sistemas específicos.

46.11 MOMENTO

- 46.12 Se o momento de uma habilidade usar a palavra "depois", o efeito da habilidade deve ocorrer imediatamente depois do evento descrito.
 - Por exemplo, se uma habilidade for resolvida "depois que uma nave for destruída", a habilidade deve ser resolvida assim que a nave for destruída, e não mais tarde naquele turno ou rodada.
- 46.13 Se o momento de uma habilidade usar a palavra "quando", o efeito da habilidade deve ocorrer no momento do evento descrito.
 - Uma habilidade assim costuma modificar ou substituir de alguma maneira o evento do momento.
- 46.14 Efeitos que ocorrem "quando" um evento acontece têm prioridade sobre efeitos que ocorrem "depois" que um evento acontece.
- 46.15 Se uma habilidade usar as palavras "em seguida", o jogador deve resolver o efeito que ocorre antes das palavras "em seguida" antes de resolver o efeito que ocorre depois delas.
- 46.16 Cada habilidade pode ser resolvida uma vez a cada ocorrência do evento dessa habilidade. Por exemplo, se uma habilidade é resolvida "No início de combate", ela pode ser resolvida no início de cada combate.

46.17 REGRAS ESPECÍFICAS DE COMPONENTES

- 46.18 O primeiro parágrafo de cada habilidade encontrada em uma carta de ação descreve quando um jogador pode resolver a habilidade dessa carta.
- 46.19 O primeiro parágrafo da maioria das habilidades encontradas em notas promissórias descreve quando um jogador pode resolver a habilidade dessa carta.
 - Algumas notas promissórias possuem habilidades que são ativadas assim que o jogador recebe a carta.
- 46.20 Habilidades presentes em cartas de pauta correspondem a um resultado. Os jogadores resolvem essas habilidades durante a fase de pauta depois que os jogadores votam em um resultado específico.
- 46.21 Cada facção possui habilidades de facção apresentadas em sua ficha de facção. A nave-almirante de cada facção possui uma ou mais habilidades únicas. Algumas habilidades fornecem aos jogadores efeitos perpétuos.
- 46.22 Algumas unidades possuem habilidades de unidade. Essas habilidades são nomeadas e apresentadas acima dos atributos na ficha de facção de um jogador ou em uma carta de aprimoramento de unidade. Cada habilidade de unidade possui regras únicas a respeito de quando um jogador pode resolvê-la. As seguintes habilidades são habilidades de unidade:
 - Barreira Anti-Caça
 - Produção
 - Bombardeio
 - Artilharia Espacial
 - Escudo Planetário
 - Suportar Dano

46.23 Se a habilidade de uma unidade usar a frase "este sistema" ou "este planeta", a habilidade está se referindo ao sistema ou planeta em que essa unidade está.

TÓPICOS RELACIONADOS: Cartas de Ação, Cartas de Estratégia, Notas Promissórias, Tecnologia

47 IMPERIAL (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia "Imperial" permite que os jogadores ganhem pontos de vitória e comprem objetivos secretos. O valor de iniciativa dessa carta é de "8".

- 47.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia "Imperial", ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.
- 47.2 Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia "Imperial", o jogador ativo pode completar um objetivo público de sua escolha se cumprir todas as exigências do objetivo como descrito em sua carta. Em seguida, se o jogador ativo estiver em controle de Mecatol Rex, ele ganha um ponto de vitória; ele pode comprar uma carta de objetivo secreto.
- 47.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia "Imperial", todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem gastar um marcador de comando do seu acervo de estratégias para comprar uma carta de objetivo secreto.
- 47.4 Se um jogador possuir mais do que três cartas de objetivo secreto depois de comprar um objetivo secreto, ele deve escolher um dos seus objetivos secretos **incompletos** e devolvê-lo ao baralho de objetivos secretos. Esse número inclui as cartas de objetivo secreto na mão do jogador e as cartas que já completou. Em seguida, ele embaralha o baralho de objetivos secretos.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Cartas de Objetivo, Ordem de Iniciativa

48 INFLUÊNCIA

Influência representa o poder político de um planeta. Os jogadores gastam influência para ganhar marcadores de comando usando a carta de estratégia "Liderança", e os valores de influência dos planetas são usados para dar votos durante a fase de pauta.

- 48.1 A influência de um planeta é o valor mais à direita (contornado de azul) encontrado na peça de sistema do planeta e na carta de planeta correspondente.
- 48.2 Um jogador pode gastar a influência de um planeta esgotando sua carta de planeta.
- 48.3 Um jogador pode gastar um bem de comércio como se fosse uma influência.
- Os jogadores não podem gastar bens de comércio para dar votos durante a fase de pauta.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Pauta, Esgotamento, Liderança



49 INVASÃO

Invasão é um passo da ação tática durante a qual o jogador ativo pode alocar forças terrestres em planetas a fim de obter o controle deles.

Para resolver uma invasão, os jogadores realizam os seguintes passos:

- 49.1 **PASSO 1 - BOMBARDEIO:** O jogador ativo pode usar a habilidade “Bombardeio” de qualquer uma das suas unidades no sistema ativo.
- 49.2 **PASSO 2 - ALOCAR FORÇAS TERRESTRES:** Se o jogador ativo possuir forças terrestres na área espacial do sistema ativo, ele pode alocar qualquer quantidade dessas forças para qualquer um dos planetas desse sistema.
- Para alocar uma força terrestre para um planeta, o jogador ativo coloca a unidade de força terrestre nesse planeta.
 - O planeta pode conter forças terrestres de outro jogador.
 - Se o jogador ativo não desejar alocar forças terrestres, ele segue para o passo de “Produção” da ação tática.
- 49.3 **PASSO 3 - DEFESA DE ARTILHARIA ESPACIAL:** Se o jogador ativo alocar quaisquer forças terrestres para um planeta em que existam unidades que possuem a habilidade “Artilharia Espacial”, essas habilidades podem ser usadas contra as forças terrestres alocadas.
- Se o jogador ativo tiver alocado forças terrestres para mais de um planeta nos quais existam unidades com a habilidade “Artilharia Espacial”, o jogador ativo escolhe a ordem na qual essas habilidades serão resolvidas.
- 49.4 **PASSO 4 - COMBATE TERRESTRE:** Se o jogador ativo alocar forças terrestres para um planeta no qual existam forças terrestres de outro jogador, esses dois jogadores resolvem um combate terrestre nesse planeta.
- Se os jogadores tiverem que resolver um combate em mais de um planeta, o jogador ativo escolhe a ordem na qual esses combates serão resolvidos.
- 49.5 **PASSO 5 - ESTABELEÇER CONTROLE:** O jogador ativo ganha controle de cada planeta para o qual tenha alocado forças terrestres e que ainda contenham pelo menos uma das suas forças terrestres.
- Quando um jogador ganha controle de um planeta, quaisquer estruturas nele presentes que pertençam a outros jogadores são imediatamente destruídas.
 - Quando um jogador ganha controle de um planeta, ele ganha a carta de planeta correspondente e esgota essa carta.
 - Um jogador não pode ganhar controle de um planeta que ele já controla.
 - Se houve um combate e todas as unidades pertencentes a ambos os jogadores forem destruídas, o jogador defensor mantém o controle do planeta e coloca nele um dos seus marcadores de controle.

TÓPICOS RELACIONADOS: Bombardeio, Combate, Controle, Combate Terrestre, Forças Terrestres, Oponente, SDP, Planetas

50 JOGADOR ATIVO

O jogador ativo é o jogador realizando seu turno durante a fase de ação.

- 50.1 Durante a fase de ação, o jogador que vier primeiro na ordem de iniciativa deve ser o primeiro jogador ativo.
- 50.2 Depois do turno do jogador ativo, o próximo jogador da ordem de iniciativa se torna o jogador ativo.
- 50.3 Depois do turno do último jogador da ordem de iniciativa, o primeiro jogador da ordem de iniciativa se torna o jogador ativo novamente e os turnos começam de novo em ordem de iniciativa, ignorando quaisquer jogadores que tenham passado.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Ação, Ordem de Iniciativa

51 LIDERANÇA (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia “Liderança” permite que os jogadores ganhem marcadores de comando. O valor de iniciativa dessa carta é de “1”.

- 51.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia “Liderança”, ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.
- 51.2 Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Liderança”, o jogador ativo ganha três marcadores de comando. Em seguida, ele pode gastar qualquer quantidade de influência que possuir para ganhar um marcador de comando para cada três de influência que gastar.
- 51.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Liderança”, cada um dos outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, pode gastar qualquer quantidade de influência que possuir para ganhar um marcador de comando para cada três de influência que gastar.
- 51.4 Quando um jogador ganha marcadores de comando, ele coloca cada marcador no acervo de sua escolha em sua ficha de comando.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Ficha de Comando, Influência, Marcadores de Comando, Ordem de Iniciativa

52 LIMITAÇÕES DE COMPONENTES

Se um tipo de componente for zerado durante o jogo, os jogadores devem seguir as seguintes regras:

- 52.1 **DADOS:** Dados são ilimitados. Se um jogador precisar rolar mais dados do que o jogo fornece, ele deve rolar tantos quanto for possível, gravar os resultados e então rerrolar os dados necessários.
- 52.2 **MARCADORES:** Marcadores limitam-se àqueles inclusos no jogo, exceto pelos seguintes tipos:

- Marcadores de Controle
- Marcadores de Bem Comercial
- Marcadores de Caça
- Marcadores de Infantaria

- 52.3 Se algum dos marcadores citados acima for zerado, os jogadores podem usar um substituto adequado.
- 52.4 **UNIDADES:** Unidades limitam-se àquelas inclusas no jogo, exceto caças e forças terrestres.
- Ao produzir unidades, se um jogador não possuir unidades suficientes em seus reforços, ele pode remover unidades de qualquer sistema onde não exista marcadores de comando seus e colocá-las nos seus reforços. Em seguida, ele pode produzir quaisquer unidades que ele removeu. Ele não pode remover unidades dessa forma a menos que esteja imediatamente produzindo uma unidade desse tipo.
 - Ao produzir uma unidade de caça ou de infantaria, um jogador pode usar um marcador de caça ou de infantaria, respectivamente, do estoque no lugar de uma peça de plástico. Esses marcadores devem estar acompanhados de pelo menos uma peça de plástico do mesmo tipo; os jogadores podem trocar marcadores de infantaria e de caça por peças de plástico a qualquer momento.
- 52.5 **CARTAS:** Quando um baralho for zerado, os jogadores embaralham a pilha de descarte correspondente e a coloca virada para baixo para criar um novo baralho.

TÓPICOS RELACIONADOS: Produzir Unidades, Unidades

53 MARCADOR DOS GUARDIÕES

O marcador dos guardiões começa toda partida em Mecatol Rex. O marcador representa os encarregados que protegem o trono do Império até que uma das grandes raças reivindique o trono.



- 53.1 Unidades podem se mover para o sistema onde fica Mecatol Rex seguindo as regras normais; no entanto, os jogadores não podem alocar forças terrestres para Mecatol Rex até que o marcador dos guardiões seja removido do planeta.
- 53.2 Antes do passo de “Alocar Forças Terrestres” de uma invasão, o jogador ativo pode remover o marcador dos guardiões de Mecatol Rex gastando seis de influência. Em seguida, ele deve alocar pelo menos uma força terrestre para o planeta.
- Se ele não puder alocar forças terrestres para Mecatol Rex, ele não poderá remover o marcador dos guardiões.
- 53.3 Quando o jogador remover o marcador dos guardiões de Mecatol Rex, ele deve pegar o marcador do tabuleiro do jogo e colocá-lo em sua área de jogo. Em seguida, ele ganha um ponto de vitória.
- 53.4 Depois que um jogador remove o marcador dos guardiões de Mecatol Rex, a fase de pauta é adicionada a todas as rodadas seguintes, incluindo a rodada na qual o marcador dos guardiões foi removido de Mecatol Rex.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Pauta, Influência, Pontos de Vitória

54 MARCADORES DE CAÇA

Um marcador de caça funciona como uma unidade de plástico de caça para todos os propósitos do jogo.



- 54.1 Ao produzir uma unidade de caça, um jogador pode usar um marcador de caça do estoque no lugar de uma peça de plástico.
- 54.2 Os jogadores podem substituir seus caças de plástico por marcadores a qualquer momento.
- 54.3 Se um jogador possuir um marcador de caça em um sistema no qual não exista um dos seus caças de plástico, ele deve substituí-lo por um dos seus caças de plástico dos seus reforços.
- Se ele não substituir o marcador, a unidade é destruída.
- 54.4 Marcadores de caças possuem valores de um e três. Um jogador pode converter os valores desses marcadores conforme necessário.

TÓPICOS RELACIONADOS: Marcadores de Infantaria, Produzir Unidades

55 MARCADORES DE COMANDO

Marcadores de comando são uma moeda que os jogadores usam para realizar ações e expandir suas frotas.



- 55.1 Um jogador começa o jogo com oito marcadores de comando em sua ficha de comando: três em seu acervo tático, três em seu acervo de frota e dois em seu acervo de estratégias.
- Marcadores de comando do acervo tático e do acervo de estratégias devem ser colocados com o símbolo da facção virado para cima.
 - Marcadores de comando do acervo de frota devem ser colocados com o desenho da nave virado para cima.



- 55.2 Quando um jogador ganha um marcador de comando, ele escolhe em qual dos três acervos da sua ficha de comando ele deseja colocá-lo.
- 55.3 Os jogadores são limitados pela quantidade de marcadores de comando em seus reforços.
- Se um jogador ganhar um marcador de comando, mas não tiver nenhum disponível em seus reforços, ele não poderá ganhar esse marcador.
- 55.4 Durante a fase de ação, um jogador pode realizar uma ação tática gastando um marcador de comando do seu acervo tático; ele deve colocar o marcador de comando em um sistema.
- 55.5 Depois que um jogador realiza uma ação estratégica durante a fase de ação, cada um dos outros jogadores resolvem a habilidade secundária da carta de estratégia utilizada gastando um marcador de comando do seu acervo de estratégias.
- Os jogadores não podem gastar um marcador de comando para resolver a habilidade secundária da carta de estratégia "Liderança".

TÓPICOS RELACIONADOS: Acervo de Frota, Ação Estratégica, Ação Tática, Liderança, Reforços,

56 MARCADORES DE INFANTARIA

Um marcador de infantaria funciona como uma unidade de plástico de infantaria para todos os propósitos do jogo.



- 56.1 Ao produzir uma unidade de infantaria, um jogador pode usar um marcador de infantaria do estoque no lugar de uma peça de plástico.
- 56.2 Os jogadores podem substituir sua infantaria de plástico por marcadores a qualquer momento.
- 56.3 Se, em algum momento, um jogador possuir um marcador de infantaria em um planeta ou na área espacial de um sistema onde não exista uma das suas unidades de infantaria de plástico, ele deve substituir esse marcador por uma unidade de plástico correspondente dos seus reforços.
- Se ele não substituir o marcador, a unidade é destruída.
- 56.4 Marcadores de infantaria possuem valores de um e três. Um jogador pode converter os valores desses marcadores conforme necessário.

TÓPICOS RELACIONADOS: Marcadores de Caça, Produzir Unidades

57 MECATOL REX

Mecatol Rex é o planeta colocado no centro do tabuleiro do jogo durante a preparação.

- 57.1 Durante a preparação, o marcador dos guardiões é colocado em Mecatol Rex. Esse marcador impede que os jogadores aloquem forças terrestres para o planeta, a menos que alguém gaste seis de influência para remover o marcador.

TÓPICOS RELACIONADOS: Marcador dos Guardiões

58 MODIFICADORES

Um modificador é um número aplicado por uma habilidade para aumentar ou diminuir os valores de atributo de uma unidade ou os resultados de uma rolagem de dado.

- 58.1 Um modificador é sempre precedido pela palavra “aplique” seguida de um valor numérico.
- 58.2 Um valor modificador precedido por um sinal de “+” é adicionado ao atributo ou resultado modificado; um valor modificador precedido por um sinal de “-” é subtraído do atributo ou resultado modificado.

TÓPICOS RELACIONADOS: Combate, Custo, Movimento

59 MOVIMENTO (ATRIBUTO)

Movimento é um atributo de algumas unidades e aparece nas fichas de facção dessas unidades e em cartas de tecnologia.

- 59.1 O valor de movimento de uma unidade indica a distância a partir do seu sistema atual que ela pode se mover durante o passo de “Movimentação” de uma ação tática.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Movimentação

60 MOVIMENTAÇÃO

Um jogador pode mover suas naves resolvendo uma ação tática durante a fase de ação. Além disso, algumas habilidades podem mover uma unidade fora da ação tática.

60.2 MOVIMENTAÇÃO DE AÇÃO TÁTICA

- 60.3 A maioria das naves possui um valor de movimento impresso em suas fichas de facção e cartas de tecnologia. Esse valor indica a distância que uma nave pode se mover a partir do sistema atual.

Para resolver movimentações, os jogadores realizam os seguintes passos:

- 60.4 **PASSO 1 - MOVER NAVES:** Um jogador pode mover para o sistema ativo quaisquer naves suas que forem elegíveis obedecendo as seguintes regras:
- A nave deve finalizar seu movimento no sistema ativo.
 - A nave não pode passar por um sistema onde existam naves, exceto de caça, controladas por outro jogador.
 - A nave **não pode** se mover se tiver iniciado seu movimento em outro sistema onde exista um dos marcadores de comando da sua facção.
 - A nave **pode** se mover por sistemas que contenham marcadores de comando de sua própria facção.
 - A nave **pode** se mover para fora do sistema **ativo** e de volta para dentro dele se seu valor de movimento for alto o suficiente.
 - A nave deve se mover por um caminho de sistemas adjacentes e o número de sistemas que a nave adentra não pode exceder seu valor de movimento.
- 60.5 Quando uma nave com valor de capacidade se move ou é movida, ela pode transportar forças terrestres e caças.
- 60.6 As naves do jogador ativo se movem simultaneamente.

60.7 **PASSO 2 - OFENSIVA DE ARTILHARIA ESPACIAL:** Depois do passo de “Mover Naves”, os jogadores podem usar as habilidades de “Artilharia Espacial” de suas unidades presentes no sistema ativo.

60.8 MOVIMENTAÇÃO DE HABILIDADE

60.9 Se uma habilidade mover uma unidade fora do passo de “Movimentação” de uma ação tática, os jogadores seguem as regras especificadas pela habilidade; o valor de movimento de uma unidade e as regras indicadas acima não se aplicam.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Artilharia Espacial, Capacidade, Fase de Ação, Sistema Ativo, Transporte

61 NAVES

Uma nave é um tipo de unidade que consiste em porta-naves, encouraçados, contratorpedeiros, caças e sóis bélicos. Cada raça também possui uma nave-almirante única.

61.1 Naves são sempre colocadas no espaço.

61.2 Um jogador pode ter uma quantidade de naves em um sistema que seja igual ou menor que o número de marcadores de comando em seu acervo de frota.

- Caças não contam no limite do acervo de frota, mas contam na capacidade de um jogador.

61.3 Naves podem ter qualquer quantidade dos seguintes atributos: custo, combate, movimento e capacidade. Esses atributos são mostrados tanto na ficha de facção de uma nave quanto em suas cartas de tecnologia.

TÓPICOS RELACIONADOS: Acervo de Frota, Capacidade, Combate, Combate Espacial, Custo, Movimento, Unidades

62 NEBULOSA

Uma nebulosa é uma anomalia que afeta movimentação e combate.

62.1 Uma nave só pode se mover para dentro de uma nebulosa se estiver no sistema ativo.

- Uma nave não pode se mover através de uma nebulosa. Isso significa que uma nave não pode se mover para dentro e para fora de uma nebulosa durante o mesmo movimento.

62.2 Uma nave que começa o passo de “Movimentação” de uma ação tática em uma nebulosa assume seu valor de movimento como sendo de “1” durante esse passo.

- Outras habilidades e efeitos podem aumentar esse valor.

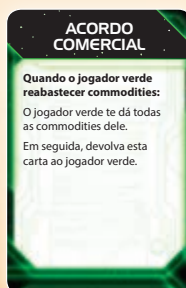
62.3 Se um combate espacial ocorrer em uma nebulosa, o defensor aplica +1 às rolagens de combate das suas naves durante o combate.

TÓPICOS RELACIONADOS: Anomalias

63 NOTAS PROMISSÓRIAS

Cada jogador começa o jogo com uma carta de nota promissória única e quatro cartas de nota promissória genéricas que ele pode dar a outros jogadores.

63.1 Cada nota promissória contém um texto falando sobre um momento e um texto falando sobre uma habilidade. Um jogador pode resolver quaisquer cartas de nota promissória que possuir seguindo o texto presente na carta.



- Notas promissórias **não** são obrigatórias a menos que especifique-se o contrário.

63.2 Um jogador não pode usar suas próprias notas promissórias. Visto que as cartas só têm valor para outros jogadores, notas promissórias podem ser trocadas como poderosas ferramentas de negociação.

63.3 Notas promissórias que forem devolvidas a um jogador devem ser devolvidas depois que suas habilidades forem completamente resolvidas.

63.4 Se uma nota promissória for devolvida a um jogador, ele pode dá-la a outros jogadores novamente como parte de uma futura transação.

- Uma nota promissória não revelada não está sujeita a efeitos em seu texto de habilidade que indiquem que a carta deve ser devolvida caso certas condições sejam cumpridas.

63.5 Ao resolver uma transação, um jogador pode trocar no máximo uma nota promissória da sua mão com outro jogador, mesmo que essa carta pertencesse a outro jogador originalmente.

- Notas promissórias na área de jogo não podem ser trocadas.

63.6 Os jogadores devem manter suas mãos de notas promissórias escondidas.

63.7 Se um jogador for eliminado, todas as suas notas promissórias são devolvidas à caixa do jogo, inclusive aquelas que estão na área de jogo ou que sejam de posse de outros jogadores.

- As notas promissórias de outros jogadores são devolvidas a eles.

TÓPICOS RELACIONADOS: Eliminação, Habilidades, Transações, Vizinhos

64 Oponente

Durante um combate, o oponente de um jogador é o outro jogador que possui naves no sistema no início do combate espacial ou que possui forças terrestres no planeta no início de um combate terrestre.

64.1 Um jogador que não tem unidades em qualquer lado do combate não é um oponente. Ele não pode usar habilidades ou ter habilidades usadas contra ele caso elas devam ser usadas contra um oponente.

TÓPICOS RELACIONADOS: Combate Terrestre, Combate Espacial, Invasão

65 ORDEM DE INICIATIVA

Ordem de iniciativa é a ordem em que os jogadores resolvem os passos das fases de ação e de condição.

65.1 A ordem de iniciativa é determinada pelos números de iniciativa presentes em cartas de estratégia.

65.2 A ordem de iniciativa começa com o jogador que tem a carta de estratégia de numeração mais baixa e segue para o jogador que tem a próxima carta de estratégia em ordem numérica.

- Apenas cartas de estratégia escolhidas durante a fase de estratégia são usadas para determinar a ordem de iniciativa; cartas de estratégia que não foram escolhidas na fase de estratégia são ignoradas.

65.3 Ao jogar com três ou quatro jogadores, a iniciativa do jogador é determinada apenas por sua carta de estratégia de menor numeração.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Ação, Carta de Estratégia, Fase de Situação

66 PEÇAS DE SISTEMA

Uma peça de sistema representa uma área da galáxia. Os jogadores colocam peças de sistema durante a preparação para criar o tabuleiro do jogo.

- 66.1 O verso de cada peça de sistema é verde, azul ou vermelho.
- 66.2 Peças de sistema com o verso verde são sistemas natais. Cada sistema natal é exclusivo de uma das facções do jogo.
- 66.3 Peças de sistema com o verso azul possuem um ou mais planetas em cada uma.
- 66.4 Peças de sistema com o verso vermelho são anomalias ou sistemas que não contêm planetas.
- 66.5 Planetas ficam em sistemas. Forças Terrestres e Estruturas devem sempre ser colocadas em planetas.
- 66.6 Qualquer área de uma peça de sistema que não for um planeta é considerada espaço. Naves são sempre colocadas na área espacial.

TÓPICOS RELACIONADOS: Adjacência, Anomalias, Buracos de Minhoca, Naves, Planetas

67 PLANETAS

Planetas fornecem recursos e influência aos jogadores. Planetas ficam em peças de sistema e cada um possui um nome, um valor de recursos e um valor de influência. Alguns planetas também possuem atributos.

- 67.1 Os recursos de um planeta são indicados pelo valor circulado de amarelo no canto superior esquerdo.
- 67.2 A influência de um planeta é indicada pelo valor circulado de azul no canto inferior direito.
- 67.3 O atributo de um planeta não possui efeitos próprios, mas alguns efeitos de jogo fazem referência ao atributo de um planeta. Há três tipos de planetas: culturais, nocivos e industriais.



Um Planeta Cultural



Um Planeta Nocivo



Um Planeta Industrial

- 67.4 Alguns planetas possuem uma especialidade tecnológica que permite que eles sejam esgotados para cumprir um pré-requisito ao pesquisar tecnologia.

67.5 CARTA DE PLANETA



Cada planeta possui uma carta de planeta correspondente que mostra seu nome, valor de recursos, valor de influência e atributo (caso haja um). Se um jogador controlar um planeta, ele mantém a carta do planeta em sua área do jogo.

- 67.6 Uma carta de planeta possui um estado preparado e esgotado. Quando um planeta está preparado, a carta fica virada para cima. Quando um planeta está esgotado, a carta fica virada para baixo.
- 67.7 Um jogador pode gastar os recursos e a influência de um planeta preparado.
- 67.8 Um jogador não pode gastar os recursos e a influência de um planeta esgotado.

TÓPICOS RELACIONADOS: Controle, Esgotado, Influência, Peças de Sistema, Preparado, Recursos, Tecnologia

68 POLÍTICA (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia “Política” permite que os jogadores compre cartas de ação. Além disso, o jogador ativo escolhe um novo porta-voz e tem a opção de ver cartas do baralho de pautas. O valor de iniciativa dessa carta é de “3”.

- 68.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia “Política”, ele pode realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.
- 68.2 Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Política”, o jogador ativo resolve os seguintes passos em ordem:
 - i. O jogador ativo escolhe qualquer jogador que não estiver com o marcador de porta-voz. Ele pode escolher a si mesmo, contanto que não esteja com o marcador de porta-voz. O jogador escolhido coloca o marcador de porta-voz em sua área do jogo; agora ele é o porta-voz.
 - ii. O jogador ativo compra duas cartas de ação.
 - iii. O jogador ativo, em segredo, olha as primeiras duas cartas do baralho de pautas. Em seguida, ele coloca cada carta por cima ou por baixo do baralho. Se ele colocar ambas cartas por cima ou por baixo do baralho, ele pode colocá-las em qualquer ordem.
- 68.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Política”, todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem gastar um marcador de comando do seu acervo de estratégias para comprar duas cartas de ação.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Carta de Pauta, Cartas de Ação, Ordem de Iniciativa, Porta-voz

69 PONTOS DE VITÓRIA

O primeiro jogador a ganhar 10 pontos de vitória vence o jogo.

- 69.1 Os jogadores ganham pontos de vitória de diversas maneiras. Um jeito comum de um jogador ganhar pontos de vitória é completando objetivos.
- 69.2 Cada jogador usa a trilha de pontos de vitória para indicar quantos pontos ele já ganhou.

- Se os jogadores estiverem usando o lado com 14 espaços da trilha de pontos de vitória, o jogo acaba quando um jogador alcançar 14 pontos de vitória (em vez de 10), tornando-se o vencedor.
- 69.3 Cada jogador coloca um dos seus marcadores de controle no espaço “0” da trilha de pontos de vitória durante a preparação.
- 69.4 Quando um jogador ganha um ponto de vitória, ele pega seu marcador de controle e avança com ele um número de espaços na trilha de pontos de vitória que seja equivalente ao número de pontos de vitória que ele ganhou.
- O marcador de controle de um jogador deve sempre estar no espaço da trilha de pontos de vitória que mostre o número de pontos de vitória que ele ganhou durante o jogo. Um jogador não pode ter mais de 10 pontos de vitória.
- 69.5 Se uma habilidade fizer referência ao jogador com o “maior número” ou “menor número” de pontos de vitória e mais de um jogador estiver empatado nesse quesito, o efeito se aplica a todos os jogadores empatados.
- 69.6 Se um jogador ganhar um ponto de vitória de uma lei e essa lei for descartada, ele não perde o ponto de vitória.
- 69.7 O jogo acaba assim que um jogador tiver 10 pontos de vitória. Se dois jogadores ganharem 10 pontos de vitória durante a mesma fase de situação, o jogador que vier primeiro na ordem de iniciativa é o vencedor, pois ele teve a oportunidade de completar objetivos primeiro.
- 69.8 Se o jogo acabar porque o porta-voz não pode revelar uma carta de objetivo, o jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. Se um ou mais jogadores estiverem empatados por terem a maior quantidade de pontos de vitória, o jogador empatado que vier primeiro na ordem de iniciativa é o vencedor.

TÓPICOS RELACIONADOS: Carta de Pauta, Cartas de Objetivo, Imperial

70 PORTA-VOZ

O porta-voz é o jogador em posse do marcador de porta-voz.

- 70.1 Durante a fase de estratégia, o porta-voz é o primeiro a escolher uma carta de estratégia.
- 70.2 Durante a fase de pauta, o porta-voz revela a primeira carta de pauta do baralho de pautas antes de cada voto. O porta-voz é sempre o último jogador a votar e decide qual resultado resolver se houver empate.
- 70.3 Durante a preparação, o porta-voz prepara os objetivos.
- 70.4 Durante cada fase de situação, o porta-voz revela um objetivo público.
- 70.5 Um jogador aleatório ganha o marcador de porta-voz durante a preparação antes do jogo começar.
- 70.6 Durante a fase de ação, se um jogador resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Política”, ele escolhe qualquer jogador, exceto o porta-voz atual, para ganhar o marcador de porta-voz.

TÓPICOS RELACIONADOS: Carta de Pauta, Cartas de Objetivo, Fase de Estratégia, Fase de Pauta, Política

71 PREPARADO

Cartas possuem um estado preparado que indica que um jogador pode esgotar ou resolver as suas habilidades.

- 71.1 Uma carta preparada é colocada virada para cima na área de jogo de um jogador; uma carta esgotada é colocada virada para baixo na área de jogo de um jogador.
- 71.2 Um jogador pode esgotar uma carta de planeta preparada para gastar recursos ou influência do planeta dessa carta.
- 71.3 Um jogador pode esgotar certas cartas de tecnologia preparadas para resolver as suas habilidades.
- Uma tecnologia assim dará instruções específicas para o seu esgotamento como parte do custo da habilidade.
- 71.4 Se uma carta for esgotada, um jogador não pode resolver as habilidades da carta ou gastar recursos ou influência dela até que ela esteja preparada.
- 71.5 Durante um passo de “Preparar Cartas”, cada jogador prepara todas as suas cartas esgotadas virando-as para cima.
- 71.6 Quando um jogador realiza uma ação estratégica, ele esgota sua carta de estratégia escolhida.
- Essa carta será preparada mais tarde durante a fase de situação.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Situação, Esgotado, Habilidades

72 PRODUÇÃO (HABILIDADE DE UNIDADE)

Durante o passo de “Produção” de uma ação tática, o jogador ativo pode resolver a habilidade “Produção” de cada uma das suas unidades presentes no sistema ativo a fim de produzir unidades.

- 72.1 A habilidade “Produção” de uma unidade é sempre seguida de um valor na ficha de facção. Esse valor é o número máximo de unidades que essa unidade pode produzir.
- Se o jogador ativo possuir várias unidades no sistema ativo que tenham a habilidade “Produção”, ele pode produzir uma quantidade de unidades que vai até a soma total de todos os valores de produção das suas unidades nesse sistema.
 - Ao produzir caças ou infantaria, cada unidade individual conta no limite de produção da doca espacial. Se um jogador puder produzir apenas uma unidade, mas desejar produzir as unidades supracitadas, ele pode, mas irá produzir apenas uma unidade apesar de pagar o custo total.
- 72.2 Quando um jogador produz naves usando “Produção”, ele deve colocá-las no sistema ativo.
- 72.3 Quando um jogador produz forças terrestres, ele deve colocá-las em planetas onde exista uma unidade que tenha usado sua habilidade de “Produção”.
- 72.4 Se um jogador usar a habilidade “Produção” de uma unidade na área espacial de um sistema para produzir forças terrestres, essas forças podem ser colocadas em um planeta controlado por ele nesse sistema ou na área espacial desse sistema.
- Se um jogador colocar uma força terrestre na área espacial de um sistema, ela não poderá exceder a capacidade do jogador nesse sistema.

TÓPICOS RELACIONADOS: Bloqueio, Doca Espacial, Produzir Unidades

73 PRODUZIR UNIDADES

A principal maneira de um jogador produzir novas unidades é resolvendo as habilidades de “Produção” das suas unidades durante uma ação tática. No entanto, outros efeitos de jogo também permitem que os jogadores produzam unidades.

- 73.1 Cada unidade que um jogador pode produzir possui um valor de custo apresentado em sua ficha de facção ou carta de tecnologia. Para produzir uma unidade, um jogador deve gastar um número de recursos de planetas sob seu controle que seja igual ou maior que o custo da unidade que ele está produzindo.
- Quaisquer recursos gastos que excederem o custo de uma unidade são perdidos.
 - Se um jogador estiver produzindo várias unidades ao mesmo tempo, ele pode somar o custo de todas as unidades que está produzindo para criar um custo total antes de gastar quaisquer recursos.
- 73.2 Se o custo for acompanhado de dois ícones—normalmente para caças e forças terrestres—um jogador produz duas unidades dessas por esse custo.
- Cada uma das duas unidades conta no número total de unidades que um jogador pode produzir.
 - Um jogador pode optar por produzir apenas uma unidade; no entanto, ele ainda deve pagar o custo total.
- 73.3 Quando um jogador produz uma unidade por meio do uso das habilidades de “Produção” das suas unidades durante uma ação tática, ele segue as regras da habilidade “Produção” para determinar onde ele pode colocar suas unidades no sistema ativo.
- 73.4 Quando um jogador produz uma unidade por meio de uma habilidade fora da ação tática, essa habilidade indicará onde o jogador pode colocar as unidades que ele está produzindo e quantas unidades ele pode produzir.
- 73.5 Um jogador é limitado pelo número de unidades presentes em seus reforços.
- Se ele não possuir unidades suficientes nos seus reforços, ele pode remover unidades de qualquer sistema onde não existam marcadores de comando seus e colocá-las nos seus reforços. Em seguida, ele pode produzir quaisquer unidades que ele removeu. Ele não pode remover uma unidade dessa forma a menos que esteja imediatamente produzindo uma unidade desse tipo.
 - Ao produzir uma unidade de caça ou de infantaria, ele pode pegar do estoque um marcador de caça ou de infantaria, respectivamente, no lugar de uma peça de plástico.
- 73.6 Um jogador não pode usar uma unidade bloqueada para produzir naves, mas ele pode usá-la para produzir forças terrestres.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Bloqueio, Custo, Doca Espacial, Marcadores de Infantaria, Marcadores de Caça, Produção

74 RECURSOS

Recursos representam o valor material e a indústria de um planeta. Vários efeitos de jogo, como produção de unidades, exigem que os jogadores gastem recursos.

- 74.1 Os recursos de um planeta são representados pelo valor circulado de amarelo no canto mais à esquerda da peça de sistema do planeta e na carta do planeta.
- 74.2 Um jogador gasta os recursos de um planeta esgotando sua carta.
- 74.3 Um jogador pode gastar um bem de comércio como se fosse um recurso.

TÓPICOS RELACIONADOS: Bens de Comércio, Esgotado, Planetas, Produzir Unidades

75 REFORÇOS

Os reforços de um jogador são seu estoque pessoal de unidades e marcadores de comando que não estão no tabuleiro do jogo ou em uso de alguma outra maneira.

- 75.1 Os componentes dos reforços de um jogador são limitados.

TÓPICOS RELACIONADOS: Limitações de Componentes, Marcadores de Comando, Unidades

76 REPOSICIONAMENTO (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia “Reposicionamento” permite que um jogador remova um marcador de comando do tabuleiro e redistribua os marcadores de comando em seus acervos de comando. O valor de iniciativa dessa carta é de “6”. Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia “Reposicionamento”, ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.

Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Reposicionamento”, o jogador ativo realiza os seguintes passos:

- 76.1 **PASSO 1—** O jogador ativo remove qualquer um dos seus marcadores de comando do tabuleiro do jogo. Em seguida, ele ganha esse marcador de comando colocando-o em um dos seus acervos na sua ficha de comando.
- 76.2 **PASSO 2—** O jogador ativo pode redistribuir os marcadores de comando entre os acervos da sua ficha de comando.
- 76.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia “Reposicionamento”, todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem gastar um marcador de comando do seu acervo de estratégias para resolver a habilidade “Produção” de uma unidade em seu sistema natal.
- O marcador de comando **não** é colocado no seu sistema natal.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Fase de Ação, Marcadores de Comando, Ordem de Iniciativa

77 RERROLAGENS

Alguns efeitos de jogo instruem o jogador a rerrolar dados.

- 77.1 Quando um dado é rerrolado, seu novo resultado é usado no lugar do resultado anterior.
- 77.2 A mesma habilidade não pode ser usada para rerrolar o mesmo dado várias vezes, mas várias habilidades podem ser usadas para rerrolar um único dado.
- 77.3 Rerrolagens de dado devem ocorrer imediatamente depois de rolar os dados e antes de resolver outras habilidades ou outras rolagens de dados.

TÓPICOS RELACIONADOS: Cartas de Ação, Combate Espacial, Combate Terrestre, Habilidades

78 RODADA

Uma rodada consiste nas seguintes quatro fases:

1. Fase de Estratégia
 2. Fase de Ação
 3. Fase de Situação
 4. Fase de Pauta
- 78.1 Os jogadores pulam a fase de pauta durante a primeira parte de cada partida. Depois que o marcador dos guardiões é removido de Mecatol Rex, a fase de pauta é adicionada a cada rodada do jogo.
 - 78.2 Os turnos dos jogadores ocorrem durante a fase de ação.
 - 78.3 Habilidades que duram até o fim do turno de um jogador não continuam no decorrer da rodada ou em outras fases dessa rodada. Esses efeitos acabam no fim do turno desse jogador e antes de começar o turno do próximo jogador.

TÓPICOS RELACIONADOS: Fase de Ação, Fase de Estratégia, Fase de Pauta, Fase de Situação, Marcador dos Guardiões

79 SDP

Um SDP (Sistema de Defesa Planetário) é uma estrutura que permite que um jogador defenda seu território contra forças invasoras.

- 79.1 Todo SDP possui a habilidade “Artilharia Espacial”.
- 79.2 A forma principal de adquirir unidades de SDP é resolvendo a habilidade primária ou secundária da carta de estratégia “Construção”.
- 79.3 Uma unidade de SDP deve ser colocada em um planeta. Cada planeta pode ter no máximo **duas** unidades de SDP.
- 79.4 Se, em algum momento, o SDP de um jogador estiver em um planeta onde exista uma unidade pertencente a outro jogador e onde não exista forças terrestres suas, o SDP é destruído.

TÓPICOS RELACIONADOS: Artilharia Espacial, Estruturas

80 SISTEMA ATIVO

O sistema ativo é o sistema ativado durante uma ação tática.

- 80.1 Quando um jogador realiza uma ação tática, ele ativa o sistema colocando nele um marcador de comando do seu acervo tático. Esse sistema torna-se o sistema ativo.
- 80.2 Um jogador **não pode** ativar um sistema que já contenha um dos seus marcadores de comando.

- 80.3 Um jogador **pode** ativar um sistema que contenha marcadores de comando correspondentes a facções de outros jogadores.
- 80.4 Um sistema permanece ativo durante a ação tática em que foi ativado.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Movimentação

81 SUPERNOVA

Uma supernova é uma anomalia que afeta a movimentação.

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

TÓPICOS RELACIONADOS: Anomalias, Movimentação

82 SUPORTAR DANO (HABILIDADE DE UNIDADE)

Algumas unidades possuem a habilidade “Suportar Dano”. Logo após um jogador designar dano às suas unidades, ele pode usar a habilidade “Suportar Dano” de qualquer unidade sua no sistema ativo.

- 82.1 Para cada habilidade de “Suportar Dano” usada pelo jogador, um acerto gerado pelas unidades de outro jogador é anulado. Em seguida, cada unidade que estiver usando essa habilidade é tombada para o lado para indicar que foi danificada.
- 82.2 Uma unidade danificada não possui capacidades reduzidas e é funcionalmente igual a uma unidade intacta, a não ser pelo fato de não poder usar a habilidade “Suportar Dano”.
- 82.3 Uma unidade danificada não pode usar a habilidade “Suportar Dano” até que seja consertada durante a fase de situação ou por outro efeito de jogo.
- 82.4 Uma unidade pode usar sua habilidade de “Suportar Dano” toda vez que um acerto for gerado contra ela. Isso inclui acertos gerados durante combate e vindos de habilidades de unidade como a habilidade “Artilharia Espacial”.
 - Uma unidade só pode usar a habilidade “Suportar Dano” se puder receber acertos. Por exemplo, um jogador não pode usar a habilidade “Suportar Dano” de um encouraçado para cancelar um acerto de uma “Barreira Anti-Caçã”.
- 82.5 A habilidade “Suportar Dano” não pode ser usada para cancelar um efeito que destrói uma unidade diretamente.
- 82.6 A tecnologia de facção da Baronía de Letnev, a “Blindagem Não Euclidiana”, permite que as unidades do jogador Letnev que possuam a habilidade “Suportar Dano” cancelem até dois acertos em vez de apenas um.

TÓPICOS RELACIONADOS: Combate Espacial, Combate Terrestre, Habilidades

83 TABULEIRO DO JOGO

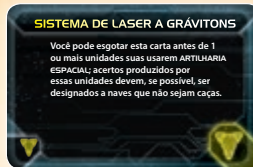
O tabuleiro do jogo consiste em todas as peças de sistema em jogo.

- 83.1 O tabuleiro do jogo consiste em todas as peças de sistema que foram colocadas durante a preparação, mesmo se as bordas dessas peças não estiverem em contato com qualquer outra peça de sistema, como no caso do sistema natal dos Espectros de Creuss.

TÓPICOS RELACIONADOS: Peças de Sistema

84 TECNOLOGIA

Cartas de tecnologia permitem que os jogadores aprimorem unidades e adquiram poderosas habilidades.



- 84.1 Cada jogador coloca quaisquer tecnologias que tenha ganhado viradas para cima próximas à sua ficha de facção. Ele tem **posse** dessas cartas durante o jogo e pode usar suas habilidades.
- 84.2 Um jogador não tem posse das cartas de tecnologia em seu baralho de tecnologia.
- 84.3 Um jogador pode ganhar cartas de tecnologia do seu baralho de tecnologia por meio de pesquisas de tecnologia.
 - Tanto as habilidades primárias quanto as habilidades secundárias da carta de estratégia "Tecnologia" permitem que um jogador pesquise uma tecnologia.
- 84.4 Quaisquer cartas de tecnologia que um jogador não tiver ganhado permanecem em seu baralho de tecnologia. Um jogador pode examinar seu baralho de tecnologia a qualquer momento.
- 84.5 Se uma habilidade instruir um jogador a **ganhar** uma tecnologia, ele não a pesquisa; ele a pega do seu baralho de tecnologia e a coloca em sua área de jogo, ignorando pré-requisitos.
- 84.6 Algumas tecnologias são aprimoramentos de unidade. Aprimoramentos de unidade compartilham um nome com a unidade que está impressa na ficha de facção dos jogadores.
 - Os jogadores colocam quaisquer aprimoramentos de unidade que tenham ganhado virados para cima em suas fichas de facção, cobrindo a unidade que compartilha o nome com a carta de aprimoramento.
- 84.7 Cada tecnologia que não seja um aprimoramento de unidade possui um símbolo colorido no canto inferior direito da carta e no verso da carta que indica a cor da tecnologia.

- A cor de uma tecnologia não possui efeito de jogo próprio; no entanto, cada tecnologia que um jogador possui pode cumprir um pré-requisito de uma cor correspondente ao pesquisar outra tecnologia.
- Aprimoramentos de unidade não possuem uma cor e não cumprem pré-requisitos.
- Há quatro cores de tecnologia, assim como mostrado a seguir:



Biótica



Reposicionamento



Propulsora



Cibernética

- 84.8 A maioria das cartas de tecnologia possuem uma coluna de símbolos coloridos no canto inferior esquerdo da carta. Cada símbolo dessa coluna é um pré-requisito.
 - Os pré-requisitos de uma carta de tecnologia indicam o número e cor das tecnologias que um jogador deve possuir para pesquisar essa carta de tecnologia.

84.9 PESQUISAR TECNOLOGIA

Um jogador pode pesquisar tecnologias resolvendo a habilidade primária ou secundária da carta de estratégia "Tecnologia" durante a fase de ação. Outros efeitos de jogo também podem instruir um jogador a pesquisar tecnologia.

- 84.10 Para pesquisar tecnologia, um jogador pega a carta dessa tecnologia do baralho de tecnologia e a coloca em sua área de jogo próxima à sua ficha de facção.
 - Os jogadores colocam quaisquer aprimoramentos de unidade que tenham ganhado virados para cima em suas fichas de facção, cobrindo a unidade que compartilha o nome com a carta de aprimoramento.
- 84.11 Um jogador não pode pesquisar uma tecnologia de facção que não corresponda à sua facção.
- 84.12 Ao pesquisar tecnologia, os jogadores devem cumprir cada um dos pré-requisitos de uma tecnologia para poderem pesquisá-la. Para cumprir os pré-requisitos de uma tecnologia, eles devem possuir uma tecnologia de cor correspondente para cada símbolo mostrado na carta de tecnologia que eles desejam pesquisar.
 - Símbolos de pré-requisitos ficam no canto inferior esquerdo da carta.
 - Tecnologias de aprimoramento de unidade não possuem uma cor e não cumprem pré-requisitos.
 - Os jogadores podem usar certas habilidades ou especialidades tecnológicas para ignorar alguns pré-requisitos.

84.13 ESPECIALIDADES TECNOLÓGICAS

Uma especialidade tecnológica é um símbolo de tecnologia encontrado em alguns planetas.

84.14 Ao pesquisar tecnologias, um jogador pode esgotar um planeta sob seu controle que possua uma especialidade tecnológica para poder ignorar um símbolo de pré-requisito de tipo correspondente na carta de tecnologia que estiver pesquisando.

84.15 Se a carta de planeta já estiver esgotada, ela não poderá ser usada para ignorar um pré-requisito.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Aprimoramentos de Unidade, Carta de Estratégia, Esgotado, Marcadores de Comando, Ordem de Iniciativa, Tecnologia (Carta de Estratégia)

85 TECNOLOGIA (CARTA DE ESTRATÉGIA)

A carta de estratégia "Tecnologia" permite que os jogadores pesquem novas tecnologias. O valor de iniciativa dessa carta é de "7".

85.1 Durante a fase de ação, se o jogador ativo possuir a carta de estratégia "Tecnologia", ele deve realizar uma ação estratégica para resolver a habilidade primária da carta.

85.2 Para resolver a habilidade primária da carta de estratégia "Tecnologia", o jogador ativo pode pesquisar uma tecnologia de sua escolha. Em seguida, ele pode gastar seis recursos para pesquisar mais uma tecnologia de sua escolha.

85.3 Depois que o jogador ativo resolver a habilidade primária da carta de estratégia "Tecnologia", todos os outros jogadores, começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, podem gastar um marcador de comando do seu acervo de estratégias e quatro recursos para pesquisar uma tecnologia de sua escolha.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Estratégica, Carta de Estratégia, Ordem de Iniciativa, Recursos, Tecnologia

86 TRANSAÇÕES

Uma transação é uma maneira de um jogador trocar commodities, bens de comércio e notas promissórias.

86.1 Durante o turno do jogador ativo, ele pode resolver até uma transação com cada um dos seus vizinhos.

- Um jogador pode resolver uma transação a qualquer momento durante o seu turno, mesmo durante um combate.

86.2 Para resolver uma transação, um jogador dá quaisquer bens de comércio e commodities e até uma nota promissória para um jogador em troca de quaisquer bens de comércio e commodities e até uma nota promissória.

86.3 Os jogadores podem trocar commodities, bens de comércio e notas promissórias, mas não podem trocar outros tipos de cartas ou marcadores.

- Os Emirados de Hacan também podem trocar cartas de ação com outros jogadores como parte de uma transação.

86.4 Uma transação não precisa ser nivelada. Um jogador pode trocar componentes de valor desigual ou dar componentes sem receber algo em troca.

- Os jogadores devem concordar sobre os termos da transação antes de trocar quaisquer componentes. Depois que os componentes são trocados, a transação não pode ser desfeita.

86.5 Os jogadores podem resolver uma transação como parte de um acordo.

86.6 Durante cada passo de "Votar" da fase de pauta, um jogador pode realizar uma transação com cada outro jogador, mesmo se eles não forem seus vizinhos.

TÓPICOS RELACIONADOS: Acordos, Bens de Comércio, Commodities, Notas Promissórias, Vizinhos

87 TRANSPORTE

Quando uma nave se move, ela pode transportar qualquer combinação de caças e forças terrestres, mas o número de unidades transportadas por ela não pode exceder seu valor de capacidade.

87.1 A nave pode pegar e transportar caças e forças terrestres quando ela se movimenta. Durante uma ação tática, ela pode pegar e transportar unidades do sistema ativo, do sistema em que iniciou seu movimento e de cada sistema pelo qual passar.

- Essas unidades transportadas só podem ser deixadas no sistema ativo.

87.2 Quaisquer caças e forças terrestres transportadas por uma nave devem se mover com ela e permanecer na área espacial de um sistema.

87.3 Caças e forças terrestres **não podem** ser pegadas de um sistema que contenha um dos marcadores de comando de sua facção, exceto pelo sistema ativo.

87.4 Um jogador pode alocar forças terrestres para um planeta em um sistema durante o passo de "Invasão" de uma ação tática.

TÓPICOS RELACIONADOS: Ação Tática, Capacidade, Invasão, Movimentação

88 UNIDADES

Uma unidade é representada por uma miniatura de plástico.

88.1 Existem três tipos de unidades: naves, forças terrestres e estruturas.

88.2 Cada cor de plástico vem com as seguintes unidades:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| • 3 Docas Espaciais | • 12 Unidades de Infantaria |
| • 6 Unidades de SDP | • 10 Caças |
| • 8 Contratorpedeiros | • 4 Porta-Naves |
| • 8 Cruzadores | • 5 Encouraçados |
| • 2 Sóis Bélicos | • 1 Nave-Almirante |

88.3 Unidades podem estar no tabuleiro do jogo ou nos reforços dos jogadores.

TÓPICOS RELACIONADOS: Forças Terrestres, Estruturas, Naves

89 VIZINHOS

Dois jogadores são vizinhos se ambos tiverem uma unidade ou controle de um planeta no mesmo sistema. Eles também são vizinhos se ambos possuírem um planeta ou controlarem um planeta em sistemas adjacentes.

89.1 Os jogadores podem resolver transações com seus vizinhos.

89.2 Os jogadores são vizinhos se a adjacência de sistemas for atribuída por um buraco de minhoca.

89.3 Os jogadores são vizinhos dos Espectros de Creuss se a habilidade de facção "Emaranhamento Quântico" dos Espectros de Creuss estiver causando adjacência do ponto de vista do jogador dos Espectros de Creuss.

TÓPICOS RELACIONADOS: Notas Promissórias, Transações, Vizinhos

ÍNDICE

Este índice refere-se aos tópicos principais por páginas e seus respectivos tópicos relacionados.

AÇÃO ESTRATÉGICA 4	Movimentação 22 Sistema Ativo 27 Suportar Dano 27	CARTA DE PAUTA 9	CUSTO (ATRIBUTO) 13	FASE DE ESTRATÉGIA 16
Carta de Estratégia 8 Cartas de Objetivo 10 Fase de Ação 15 Pontos de Vitória 24	ATACANTE 6	Anexar 5 Fase de Pauta 16 Pontos de Vitória 24	Produzir Unidades 26 Recursos 26	Bens de Comércio 7 Carta de Estratégia 8 Porta-voz 25 Rodada 27
AÇÃO TÁTICA 4	BARREIRA ANTI-CAÇA (HABILIDADE DE UNIDADE) 6	CARTAS DE AÇÃO 9	DEFENSOR 14	FASE DE PAUTA 16
Artilharia Espacial 6 Barreira Anti-caça 6 Bombardeio 7 Combate Espacial 11 Combate Terrestre 12 Fase de Ação 15 Ficha de Comando 17 Invasão 20 Movimentação 22 Produzir Unidades 26	BENS DE COMÉRCIO 7	Ações de Componente 4 Fase de Situação 17 Habilidades 18 Política 24	Combate Espacial 11 Invasão 20 Nebulosa 23	Influência 19 Marcador dos Guardiões 21 Rodada 27
ACERVO DE FROTA 4	BLOQUEIO 7	CARTAS DE OBJETIVO 10	DESTRUIÇÃO 4	FASE DE SITUAÇÃO 17
Ficha de Comando 17 Marcadores de Comando 21 Naves 23 Peças de Sistema 24	Acordos 5 Commodities 12 Influência 19 Recursos 26 Transações 29	Fase de Situação 17 Imperial 19 Pontos de Vitória 24	Artilharia Espacial 6 Barreira Anti- Caça 6 Bombardeio 7 Combate Espacial 11 Suportar Dano 27	Carta de Estratégia 8 Cartas de Ação 9 Cartas de Objetivo 10 Fase de Estratégia 16 Fase de Pauta 16 Marcador dos Guardiões 21 Marcadores de Comando 21 Preparado 25 Rodada 27 Suportar Dano 27
AÇÕES DE COMPONENTE 4	BOMBARDEIO (HABILIDADE DE UNIDADE) 7	COMBATE (ATRIBUTO) 11	DIPLOMACIA (CARTA DE ESTRATÉGIA) 14	FICHA DE COMANDO 17
Cartas de Ação 9 Fase de Ação 15 Habilidades 18 Tecnologia 28	Naves 23 Produzir Unidades 26	Combate Espacial 11 Combate Terrestre 12 Invasão 20	Ação Estratégica 4 Carta de Estratégia 8 Marcadores de Comando 21 Ordem de Iniciativa 23 Planetas 24 Sistema Ativo 27	Ação Estratégica 4 Ação Tática 4 Acervo de Frota 4 Bens de Comércio 7 Marcadores de Comando 21
ACORDOS 5	BURACOS DE MINHOCA 8	COMBATE ESPACIAL 11	DOCA ESPACIAL 14	FISSURA DE GRAVIDADE 17
Bens de Comércio 7 Notas Promissórias 23	Escudo Planetário 15 Invasão 20	Ação Tática 4 Acervo de Frota 4 Capacidade 8 Oponente 23 Suportar Dano 27 Transporte 29	Construção 13 Estruturas 15 Produzir Unidades 26	Anomalias 5 Movimentação 22
ADJACÊNCIA 5	CAMPO DE ASTEROIDES 8	COMBATE TERRESTRE 12	ELIMINAÇÃO 14	FORÇAS TERRESTRES 18
Buracos de Minhoca 8 Movimentação 22 Vizinhos 29	Anomalias 5	Invasão 20 Planetas 24	Carta de Pauta 9 Controle 13 Forças Terrestres 18 Notas Promissórias 23 Produção 25	Capacidade 8 Controle 13 Marcadores de Infantaria 22 Transporte 29 Unidades 29
ANEXAR 5	CAPACIDADE (ATRIBUTO) 8	COMÉRCIO (CARTA DE ESTRATÉGIA) 12	ESCUDO PLANETÁRIO (HABILIDADE DE UNIDADE) 15	HABILIDADES 18
Carta de Pauta 9 Controle 13 Planetas 24	Movimentação 22 Transporte 29	Ação Estratégica 4 Bens de Comércio 7 Carta de Estratégia 8 Commodities 12 Marcadores de Comando 21 Ordem de Iniciativa 23	Bombardeio 7	Cartas de Ação Cartas de Estratégia Notas Promissórias Tecnologia
ANOMALIAS 5	CARTA DE ESTRATÉGIA 8	COMMODITIES 12	ESGOTAMENTO 15	IMPERIAL (CARTA DE ESTRATÉGIA) 19
Campo de Asteroides 8 Fissura de Gravidade 17 Movimentação 22 Nebulosa 23 Peças de Sistema 24 Supernova 27	Comércio 12 Construção 13 Diplomacia 14 Fase de Estratégia 16 Imperial 19 Liderança 20 Ordem de Iniciativa 23 Política 24 Reposicionamento 26 Tecnologia (Carta de Estratégia) 29	Acordos 5 Bens de Comércio 7 Transações 29	Fase de Situação 17 Influência 19 Planetas 24 Recursos 26	Ação Estratégica 4 Carta de Estratégia 8 Cartas de Objetivo 10 Ordem de Iniciativa 23
APRIMORAMENTOS DE UNIDADE 5	CARTA DE ESTRATÉGIA 8	CONSTRUÇÃO (CARTA DE ESTRATÉGIA) 13	ESTRUTURAS 15	INFLUÊNCIA 19
Tecnologia 28	COMANDO 13	Ação Estratégica 4 Carta de Estratégia 8 Estruturas 15 Ordem de Iniciativa 23 CONTROLE ...13 Anexar 5 Esgotamento 15 Invasão 20 Planetas 24	Doca Espacial 14 SDP 27 Unidades 29	Esgotamento 15 Fase de Pauta 16 Liderança 20
ARTILHARIA ESPACIAL (HABILIDADE DE UNIDADE) 6	COMANDO 13	CONTRÓLE 13	FASE DE AÇÃO 15	
Ação Tática 4 Atacante 6 Defensor 14 Destruição 14 Invasão 20	COMANDO 13	Ação Estratégica 4 Carta de Estratégia 8 Estruturas 15 Ordem de Iniciativa 23 CONTROLE ...13 Anexar 5 Esgotamento 15 Invasão 20 Planetas 24	Ação Estratégica 4 Ação Tática 4 Ações de Componente 4 Fase de Situação 17 Rodada 27	

INVASÃO 20

Bombardeio 7
Combate 11
Combate Terrestre 12
Controle 13
Forças Terrestres 18
Oponente 23
Planetas 24
SDP 27

JOGADOR ATIVO 20

Fase de Ação 15
Ordem de Iniciativa 23

LIDERANÇA (CARTA DE ESTRATÉGIA) 20

Ação Estratégica 4
Carta de Estratégia 8
Ficha de Comando 17
Influência 19
Marcadores de Comando 21
Ordem de Iniciativa 23

LIMITAÇÕES DE COMPONENTES 20

Produzir Unidades 26
Unidades 29

MARCADOR DOS GUARDIÕES 21

Fase de Pauta 16
Influência 19
Pontos de Vitória 24

MARCADORES DE CAÇA 21

Marcadores de Infantaria 22
Produzir Unidades 26

MARCADORES DE COMANDO 21

Ação Estratégica 4
Ação Tática 4
Acervo de Frota 4
Liderança 20
Reforços 26

MARCADORES DE INFANTARIA 22

Marcadores de Caça 21
Produzir Unidades 26

MECATOL REX 22

Marcador dos Guardiões 21

MODIFICADORES 22

Combate 11
Custo 13
Movimento 22

MOVIMENTO (ATRIBUTO) 22

Ação Tática 4
Movimentação 22

MOVIMENTAÇÃO 22

Ação Tática 4
Artilharia Espacial 6
Capacidade 8
Fase de Ação 15
Sistema Ativo 27
Transporte 29

NAVES 23

Acervo de Frota 4
Capacidade 8
Combate 11
Combate Espacial 11
Custo 13
Movimento 22
Unidades 29

NEBULOSA 23

Anomalias 5

NOTAS PROMISSÓRIAS 23

Eliminação 14
Habilidades 18
Transações 29
Vizinhos 29

OPONENTE 23

Combate Espacial 11
Combate Terrestre 12
Invasão 20

ORDEM DE INICIATIVA 23

Carta de Estratégia 8
Fase de Ação 15
Fase de Situação 17

PEÇAS DE SISTEMA 24

Adjacência 5
Anomalias 5
Buracos de Minhoca 8
Naves 23
Planetas 24
PLANETAS 24
Controle 13
Esgotamento 15
Influência 19
Peças de Sistema 24
Preparado 25
Recursos 26
Tecnologia 28

POLÍTICA (CARTA DE ESTRATÉGIA) 24

Ação Estratégica 4
Carta de Estratégia 8
Carta de Pauta 9
Cartas de Ação 9
Ordem de Iniciativa 23
Porta-voz 25

PONTOS DE VITÓRIA 24

Carta de Pauta 9
Cartas de Objetivo 10
Imperial 19

PORTA-VOZ 25

Carta de Pauta 9
Cartas de Objetivo 10
Fase de Estratégia 16
Fase de Pauta 16
Política 24

PREPARADO 25

Fase de Situação 17
Esgotamento 15
Habilidades 18

PRODUÇÃO (HABILIDADE E UNIDADE) 25

Bloqueio 7
Doca Espacial 14
Produzir Unidades 26

PRODUZIR UNIDADES 26

Ação Tática 4
Bloqueio 7
Custo 13
Doca Espacial 14
Marcadores de Caça 21
Marcadores de Infantaria 22
Produção 25

RECURSOS 26

Bens de Comércio 7
Esgotamento 15
Planetas 24
Produzir Unidades 26

REFORÇOS 26

Limitações de Componentes 20
Marcadores de Comando 21
Unidades 29

REPOSICIONAMENTO (CARTA DE ESTRATÉGIA) 26

Ação Estratégica 4
Carta de Estratégia 8
Fase de Ação 15
Marcadores de Comando 21
Ordem de Iniciativa 23

RERROLAGENS 27

Cartas de Ação 9
Combate Espacial 11
Combate Terrestre 12
Habilidades 18

RODADA 27

Fase de Ação 15
Fase de Estratégia 16
Fase de Pauta 16
Fase de Situação 17
Marcador dos Guardiões 21

SDP 27

Artilharia Espacial 6
Estruturas 15

SISTEMA ATIVO 27

Ação Tática 4
Movimentação 22

SUPERNOVA 27

Anomalias 5
Movimentação 22

SUPORTAR DANO (HABILIDADE DE UNIDADE) 27

Combate Espacial 11
Combate Terrestre 12
Habilidades 18

TABULEIRO DO JOGO 27

Peças de Sistema 24

TECNOLOGIA 28

Ação Estratégica 4
Aprimoramentos de Unidade 5
Carta de Estratégia 8
Esgotamento 15
Marcadores de Comando 21
Ordem de Iniciativa 23
Tecnologia (Carta de Estratégia) 29

TECNOLOGIA (CARTA DE ESTRATÉGIA) 29

Ação Estratégica 4
Carta de Estratégia 8
Ordem de Iniciativa 23
Recursos 26
Tecnologia 28

TRANSAÇÕES 29

Acordos 5
Bens de Comércio 7
Commodities 12
Notas Promissórias 23
Vizinhos 29

TRANSPORTE 29

Ação Tática 4
Capacidade 8
Invasão 20
Movimentação 22

UNIDADES 29

Estruturas 15
Forças Terrestres 18
Naves 23

VIZINHOS 29

Notas Promissórias 23
Transações 29
Vizinhos 29



CRÉDITOS

DESENVOLVIMENTO DA QUARTA EDIÇÃO: Dane Beltrami com Corey Konieczka

PROJETO ORIGINAL: Christian T. Petersen

ESCRITA TÉCNICA: Adam Baker

PRODUTOR: Jason Walden

EDIÇÃO E REVISÃO: Mark Pollard

DIRETOR DE JOGOS DE TABULEIRO: James Kniffen

EQUIPE DA HISTÓRIA DE TWILIGHT IMPERIUM: Matt Newman, Katrina Ostrander e Sam Stewart

DESIGN GRÁFICO: Christopher Hosch com WIL Springer

DIRETOR DE DESIGN GRÁFICO: Brian Schomburg

ARTE DA CAPA: Scott Schomburg

ARTE DAS PEÇAS DE MAPA: Stephen Somers

ARTE INTERIOR: Cristi Balanescu, Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim, e David Auden Nash

DIRETOR DE ARTE: Andy Christensen

MODELAGEM: Neil Hagre com Bexley Andrajack e Akshay Pathak

COORDENADOR DE MODELAGEM: Niklas Norman

DIRETORA GERAL DE ARTE: Melissa Shetler

COORDENADOR DE CONTROLE DE QUALIDADE: Zach Tewalthomas

DIRETOR SÊNIOR DE PROJETOS: John Franz-Wichlacz

DIRETOR SÊNIOR DE DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO: Chris Gerber

DIRETOR DE CRIAÇÃO: Andrew Navaro

COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren e Johanna Whiting

DIREÇÃO DE PRODUÇÃO: Megan Duehn e Jason Beaudoin

TRADUTOR: Bárbara Coelho

REVISÃO: Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

DIAGRAMAÇÃO BR: Plínio Ricca e Danilo Sardinha

GALÁPAGOS JOGOS: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

TESTADORES: Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alix Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lurch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martinez, Pim Mauve, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchytill, Jan-cees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie e Brandon Williams

Um agradecimento especial a todos os nossos testadores beta.

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada da Fantasy Flight Games. *Twilight Imperium* e o logotipo da FFG são ® da Fantasy Flight Games. A Fantasy Flight Games fica localizada no endereço West County Road B2, nº 1995, Roseville, Minnesota, CEP 55113, EUA, Fone +1-651-639-1905. Podem existir variações entre os componentes reais e aqueles mostrados. Fabricado na China. **ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.** O JOGO NÃO É DESTINADO A SER USADO POR PESSOAS MENORES DE 14 ANOS.



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

