VLADIMÍR SUCHÝ

PULSAR 2849

MANUAL

LISTA DE COMPONENTES

1 tabuleiro de aglomerado estelar (dois lados)

1 tabuleiro de dados (dois lados)

6 tabuleiros de tecnologia (dois lados)

1 tabuleiro de modificadores dos dados

1 tabuleiro de girodinamo

24 cartelas (peças) de transmissor

6 cartelas (peças) de objetivo (dois lados)

1 indicador de tempo

4 tabuleiros de QG (dois lados)

17 cartelas (peças) de sistema planetário

6 anéis de apropriação do pulsar, em cada uma das 4 cores

30 fichas de girodinamo (10 de cada tipo)

12 fichas de quatro cubos

3 cartelas com prêmio de construção de "7 pontos"

3 cartelas com prêmio de construção de "4 pontos"

12 cartelas de bônus de exploração

1 ficha de "100 pontos" em cada uma das 4 cores

12 fichas modificadoras do dado "±"

9 fichas modificadoras do dado "+2"

3 miniaturas de foguete em cada uma das 4 cores

30+ marcadores de plástico em cada uma das 4 cores

1 indicador de mediano

25+ cubos de engenharia

1 dado vermelho

manual

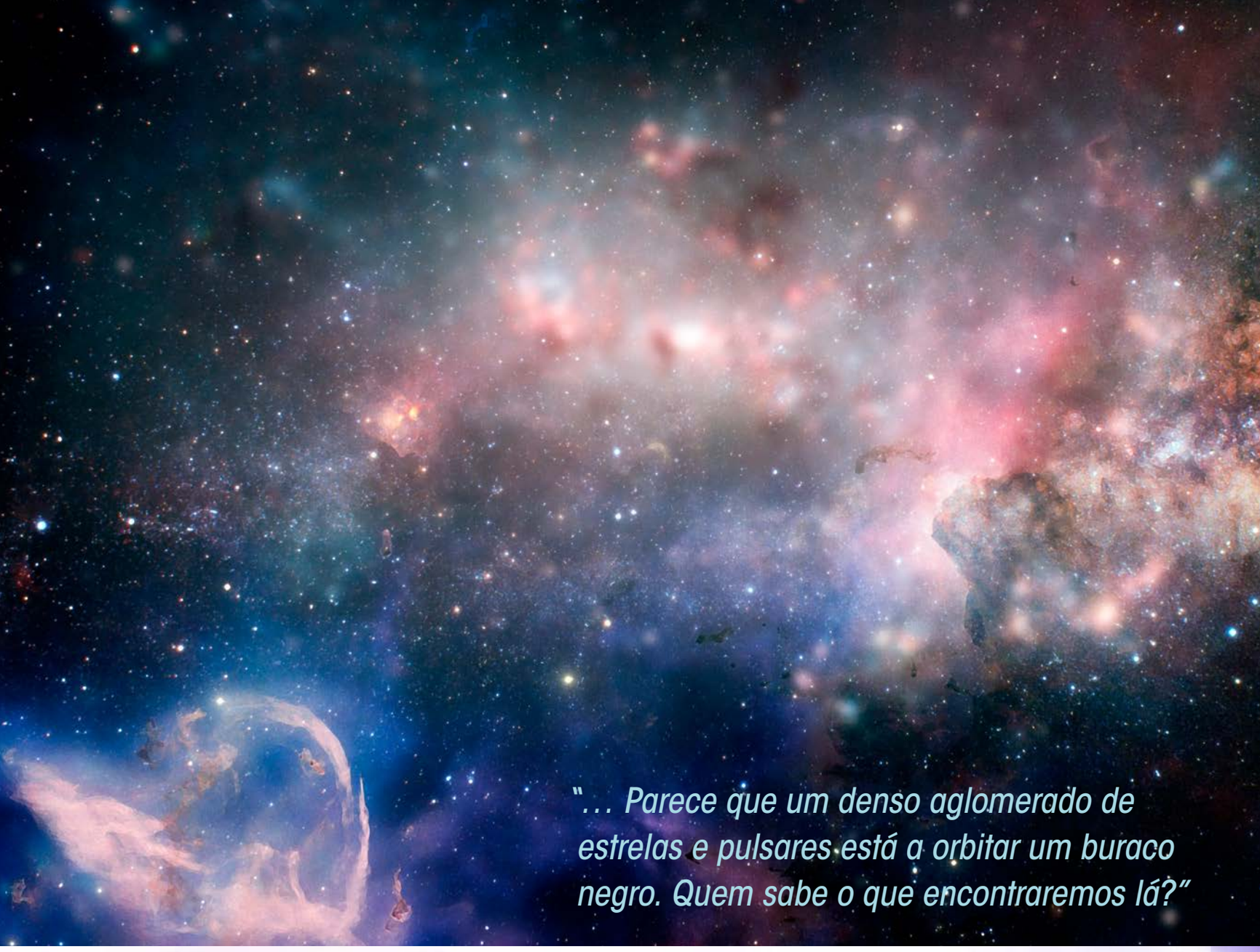
manual de tecnologia

4 folhas de referência rápida

9 dados prateados

vídeo sobre as regras do jogo está disponível em cge.as/puv

GAMING RULES!



"… Parece que um denso aglomerado de estrelas e pulsares está a orbitar um buraco negro. Quem sabe o que encontraremos lá?"

RESUMO

CENÁRIO

O ano é 2849 e uma nova era de energia interestelar está prestes a começar. Corporações rivais colocaram naves de sondagem à beira de um aglomerado estelar cheio de pulsares, prontas para explorar as suas riquezas.

Os jogadores procuram expandir o alcance de suas corporações ao construir enormes megaestruturas no espaço. Geradores girodinâmicos orbitam pulsares e transmitem energia instantaneamente através de vastas distâncias. Conjuntos de transmissores de energia redistribuem a energia para planetas remotos que as equipes de sondagem descobriram recentemente. A fronteira está aberta para negócios!

PARTIDA

A partida é dividida em 8 rodadas (rondas). Cada rodada (ronda) segue as seguintes fases, na ordem apresentada:

1. **Fase dos Dados:** os jogadores escolhem os dados por turnos.
2. **Fase de Ação:** cada jogador tem um turno para usar os dados escolhidos em ações.
3. **Fase de Produção:** os jogadores marcam pontos e se preparam para a próxima rodada.

Os pontos representam o sucesso de uma corporação ao cumprir papéis escolhidos na indústria de distribuição de energia. No final da partida, os jogadores ganham pontos adicionais conforme vários aspectos do seu desempenho, e o jogador com o maior número de pontos vence.

PREPARAÇÃO

Tabuleiro de Dados: vire este tabuleiro para o lado correto e encoste-o a qualquer lado do tabuleiro de aglomerado estelar. Este tabuleiro é o único que depende do número de jogadores.

4 Use este lado para uma partida com 4 jogadores.

2 3 Use este lado para uma partida com 2 ou 3 jogadores.

A preparação das miniaturas de foguete e marcadores está descrita na página 6.

Tabuleiro de Aglomerado Estelar: coloque este tabuleiro no centro da mesa. Pode-se usar qualquer um dos lados. Um lado tem locais sem saída, o que implica táticas um pouquinho diferentes. Nós recomendamos o lado sem os locais sem saída para a sua primeira partida. O lado está marcado com o ícone ❄ no espaço de 0 pontos.

Dados: o número de dados usados depende do número de jogadores.

9× **Partida com 4 jogadores:** use todos os 9 dados prateados e o dado vermelho.

7× **Partida com 2 ou 3 jogadores:** use 7 dados prateados e o dado vermelho. Deixe 2 dados prateados na caixa.

Os dados começam no buraco negro, no centro do tabuleiro.

Indicador de Mediano: deixe este indicador perto do tabuleiro de dados por enquanto.

Cartelas de Sistema Planetário: vire estas cartelas para baixo, misture-as, e distribua 16 cartelas nos locais do sistema planetário no tabuleiro de aglomerado estelar. Devolva a cartela restante à caixa sem olhar para ela.

Tabuleiro de Girodinamo: encoste este tabuleiro a qualquer lugar do tabuleiro de aglomerado estelar.

Fichas de Girodinamo: separe as fichas por tipo e empilhe cada grupo em seus lugares no tabuleiro de girodinamo.

Cartelas com Prêmio de Construção: faça três pilhas usando uma cartela com prêmio de 7 pontos no topo e uma cartela com prêmio de 4 pontos embaixo. Coloque as pilhas nos espaços indicados no tabuleiro de girodinamo.

Tabuleiro de Modificadores dos Dados: encoste este tabuleiro a qualquer lugar do tabuleiro de aglomerado estelar.

Fichas Modificadoras do Dado "±": dê uma ficha a cada jogador. Empilhe o resto no espaço correspondente no tabuleiro de modificadores dos dados.

Fichas Modificadoras do Dado "+2": empilhe as fichas sobre o espaço correspondente no tabuleiro de modificadores dos dados.

Cartelas de Bônus de Exploração: embaralhe as cartelas e as coloque em uma pilha, viradas para baixo, ao alcance de todos.

3 de 6 Cartelas de Objetivo: para a sua primeira partida, recomendamos usar as três cartelas de objetivo marcadas com o símbolo ❀. Encoste-as ao tabuleiro de aglomerado estelar, deixando o lado marcado para cima. Para uma partida normal, escolha 3 cartelas aleatoriamente e jogue com um lado qualquer virado para cima. Devolva as 3 restantes à caixa.

3 de 6 Tabuleiros de Tecnologia: as tecnologias aparecem em três categorias – I, II e III. É preciso um tabuleiro para cada categoria. Em uma partida normal, você poderá escolher o tabuleiro de cada categoria de maneira aleatória. Por exemplo, DI, AII e CIII. Para sua primeira partida, use os tabuleiros AI, AII e AIII. Esses tabuleiros são explicados na primeira página do manual de tecnologia. Encoste-os ao tabuleiro de aglomerado estelar, por ordem, com o tabuleiro I mais próximo e o tabuleiro III na última fileira.

Indicador de tempo: este indicador mostra a rodada atual. Aponte-o para a fileira de tecnologia mais próxima do tabuleiro de aglomerado estelar.

Cubos de Engenharia: mantenha estes cubos ao alcance de todos.

Fichas de Quatro Cubos: cada ficha representa 4 cubos de engenharia. Os jogadores podem fazer a troca durante a partida quando quiserem.

Cartelas de Transmissor: agrupe as cartelas conforme as suas letras – A, B e C. Empilhe cada grupo, com o lado da letra virado para cima, e as embaralhe. Faça uma grande pilha com todos os Cs embaixo, todos os Bs no meio, e todos os As no topo.

Dê os primeiros 3 transmissores e coloque-os ao lado da pilha, para que todos os jogadores possam ver os dados prateados ilustrados neles.

O resto dos componentes é explicado na página seguinte.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

COMPONENTES DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor. Cada cor tem os seguintes componentes:

3 Miniaturas de Foguete (apenas 2 são usadas em uma partida com 3 ou 4 jogadores)

6 Anéis de Apropriação do Pulsar

1 Ficha de "100 pontos"

1 Ficha Modificadora do Dado "±"

1 de 4 Tabuleiros de QG

Para a sua primeira partida, deixe os tabuleiros de QG na caixa. Em uma partida normal, cada jogador recebe um tabuleiro de QG aleatório e decide qual lado será usado na partida. A decisão deve ser feita antes da primeira jogada dos dados.

Marcadores de Jogador

Cada jogador deve receber uma folha de referência rápida. As suas miniaturas de foguete, a sua ficha de pontuação, e alguns marcadores vão para os tabuleiros de jogo, como é explicado abaixo. Mantenha todos os outros componentes na mesa, à sua frente.

POSIÇÕES INICIAIS

Coloque as miniaturas de foguetes, uma para cada jogador (com a mesma cor), aleatóriamente nos espaços de ordem do jogo no tabuleiro de dado, como mostramos abaixo. Isso determina a ordem do jogo durante o resto da preparação e durante a rodada 1. No final de cada rodada, a ordem de jogo pode mudar.

Cada jogador tem também dois marcadores no tabuleiro de dados para servirem de indicadores nas trilhas de iniciativa e de engenharia. Esses marcadores são empilhados em ordem inversa, com o marcador do primeiro jogador embaixo da pilha e o marcador do último jogador no topo da pilha, como ilustrado.

As pilhas vão sobre os espaços iniciais, os quais são marcados desta forma.

A preparação para uma partida com 3 jogadores é a mesma. Tenha certeza de usar o outro lado do tabuleiro de dados. A preparação para uma partida com 2 jogadores é explicada na página 19.

Os marcadores também são usados como marcadores de pontuação à volta do tabuleiro de aglomerado estelar. O jogador escolhido para ser o jogador inicial começa a partida com 5 pontos. O segundo jogador começa com 6 pontos. Se houver mais jogadores, o terceiro começa com 7 pontos e o quarto começa com 8 pontos. Os pontos adicionais são uma compensação para a desvantagem de jogar mais tarde na primeira rodada.

Coloque a ficha de "100 pontos" de cada jogador próximo ao espaço 0.

Começando pelo último jogador, e seguindo em ordem inversa, cada jogador escolhe um portal de entrada desocupado e coloca uma das suas miniaturas de foguete lá.

Nota: *em uma partida com 3 ou 4 jogadores, cada jogador tem 1 miniatura de foguete em um espaço de ordem de jogo e uma miniatura em um portal de entrada. Deixe a terceira na caixa. A terceira miniatura é usada em uma partida com 2 jogadores, como explicado na página 19.*

"A equipe de engenharia diz que consegue construir rápido, barato ou resistente – escolha duas das três."

FASE DOS DADOS

RESUMO DA FASE DOS DADOS

Cada rodada começa com uma jogada (lançamento) dos dados. Todos os 9 dados prateados são usados em uma partida com 4 jogadores. Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, se usam apenas 7 dados prateados.

Cada jogador deve escolher dois dados que serão usados para comprar ações durante a Fase de Ação. A escolha dos dados afeta as posições dos jogadores nas trilhas de iniciativa e de engenharia. Uma vez que os dados forem escolhidos, um dado prateado sobra (ou três dados prateados em uma partida com 2 jogadores). Este dado que está sobrando pode ser copiado como dado bônus durante a Fase de Ação.

JOGANDO OS DADOS

O primeiro jogador (cuja miniatura de foguete está no primeiro espaço da ordem de jogo) pega todos os dados prateados e joga-os. Isso determina os valores que os dados terão para a rodada inteira. Cada dado deve ser colocado no espaço do tabuleiro de dados que corresponde ao seu valor.

Nota: *o dado vermelho não é jogado. Deixe-o no buraco negro por ora.*

DETERMINANDO O MEDIANO

O mediano do valor dos dados é estabelecido pelo dado que está no meio.

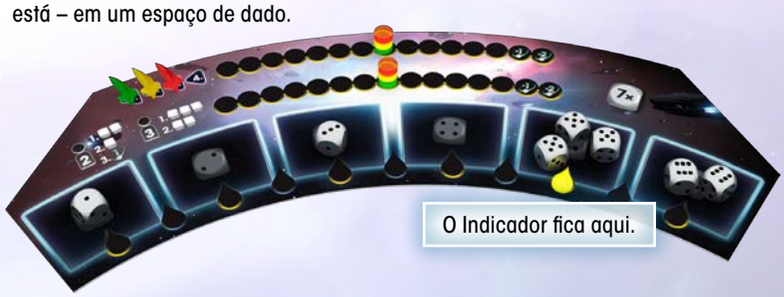
Nota: *nós damos exemplos para uma partida com 3 jogadores. Uma partida com 4 jogadores usa todos os dados prateados.*

Ao demonstrar o mediano para novos jogadores, ordene todos os dados em uma fila. O dado mediano é o que fica no meio da fila.

Coloque o indicador de mediano no espaço com o dado mediano. Use a sua mão para cobrir todos os dados em tal espaço.

Com o espaço dos dados coberto, é possível notar facilmente se há mais dados no lado esquerdo ou no direito. Se houver mais dados no lado esquerdo, mova o indicador um espaço para a esquerda. Se houver mais dados no lado direito, mova o indicador um espaço para a direita. Nesses casos, o indicador termina entre dois espaços de dado.

Se houver a mesma quantidade de dados em ambos os lados, o indicador fica onde está – em um espaço de dado.



RECEBENDO OS DADOS

Os jogadores revezam-se a tirar um dado, começando com o jogador inicial. Ao tirar um dado, você move um de seus dois marcadores para a esquerda ou para a direita, dependendo da posição do dado relativa ao indicador de mediano. Em geral, você consegue escolher se vai mover o seu marcador de iniciativa ou o seu marcador de engenharia.

Movendo o seu Marcador Escolhido

Se tirou o dado de um espaço à direita do indicador de mediano, mova o seu marcador para a direita. Se tirou um dado à esquerda, mova o marcador para a esquerda. O número de espaços do movimento é determinado pelo número de espaços de dado a partir do marcador até ao dado escolhido.

Exemplo:

O Verde tira um 2 e decide mover o seu marcador de engenharia. Ele se move 2 espaços para a esquerda.

Se o indicador de mediano estiver em um espaço de dado, você não move o seu marcador ao pegar um dado de tal espaço, como mostramos neste exemplo:

Nota: *mover para a esquerda em uma trilha pode ser tão vantajoso quanto escolher um bom dado. A trilha de engenharia pode lhe dar cubos de engenharia. A trilha de iniciativa determina a ordem de jogo para a próxima rodada. Esses benefícios são recebidos durante a Fase de Produção. Ver detalhes na página 16.*

Pilhas

Se houver marcadores sobre um marcador seu quando for movê-lo, deixe estes marcadores neste mesmo espaço, nesta mesma ordem. Se o espaço para o qual o seu marcador se mover estiver ocupado, coloque o seu marcador sobre qualquer marcador que já estiver em tal espaço. Um marcador é considerado estar "à frente" de qualquer marcador que estiver embaixo dele.

Casos Especiais

Você não pode mover um marcador para fora do final direito da trilha. Se nenhum marcador tiver espaço suficiente para o movimento, então deve escolher um dado diferente.

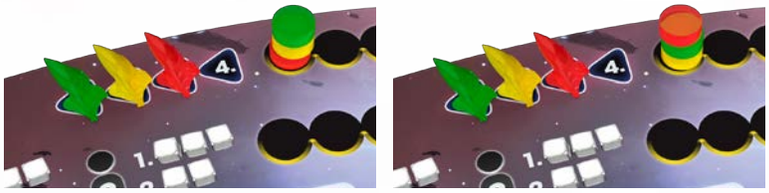
Se os dados que sobraram forem apenas aqueles que moveriam os marcadores para fora da trilha (à direita), então pode escolher qualquer dado e qualquer marcador. Coloque o seu marcador no último espaço mais a direita, embaixo da pilha.

Se o seu dado escolhido o levar para fora do final esquerdo da trilha escolhida, simplesmente mova o seu marcador para o espaço mais à esquerda.

Se o seu marcador estiver em uma pilha no limite esquerdo e decidir mover-se para a "esquerda" da trilha, mova o seu marcador para o topo da pilha.

Exemplo:

O Vermelho tira um dado que lhe permite mover 1 espaço para a esquerda. Ele escolhe se mover na trilha de iniciativa.



Segundo Dado

Depois de cada jogador tirar um dado, por ordem, eles tiram um segundo dado em ordem inversa. Nos exemplos desta página, os jogadores escolhem nesta ordem: Verde, Amarelo, Vermelho, Vermelho, Amarelo, Verde. O jogador inicial escolherá o seu segundo dado por último.

Exceção: *em uma partida com 2 jogadores, cada jogador tem duas miniaturas nos espaços da ordem de jogo. Por isso, eles escolhem nessa ordem, como explicado na página 19.*

Em uma partida com 3 ou 4 jogadores, um dado sobrará no tabuleiro de dados. Em uma partida com 2 jogadores, três dados sobrarão. Os dados (ou dado) que sobraram no tabuleiro podem ser copiados, usando 4 cubos de engenharia durante a Fase de Ação, para serem usados como dados bônus. Ver detalhes na página 15.

VERSÃO EQUILIBRADA

Para evitar resultados extremos na primeira rodada, você pode jogar os dados da seguinte forma, apenas na primeira jogada da partida:

- Em uma partida com 4 jogadores, configure seis dados com os valores iguais a 1, 2, 3, 4, 5 e 6. Jogue apenas os três dados restantes.
- Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, configure quatro dados com os valores iguais a 2, 3, 4 e 5. Jogue apenas os três dados restantes.

Determine o mediano como de costume.

FASE DE AÇÃO

RESUMO DA FASE DE AÇÃO

Durante a Fase de Ação, cada jogador tem um turno, no qual realizam ações, usando os dois dados que foram tirados do tabuleiro de dados. O jogo oferece também vários modos de obter um dado bônus para uma ação adicional. Somente um dado bônus é permitido por turno.

Os jogadores realizam turnos, por ordem, como ilustramos com as miniaturas de foguetes nos espaços da ordem de jogo, começando pelo jogador inicial da rodada atual.

PAGANDO POR UMA AÇÃO

Cada ação no jogo requer um dado específico. Quando você paga por uma ação, você usa um dado com o valor correspondente.

Exemplo:

Isto significa que precisa de um 3 para realizar esta ação. Nenhum outro número funcionará.

Um dado que foi usado para pagar por uma ação deve ser colocado no buraco negro. Isso ajuda a lembrá-lo que não se pode usar o dado novamente nesta rodada.

Modificando um Dado

Cada jogador começa a partida com 1 ficha modificadora de dado "±". Há modos de ganhar mais fichas modificadoras durante a partida. Essas fichas podem ser usadas para modificar um valor de dado. Quando uma ficha é usada, a ficha volta para o tabuleiro de modificadores dos dados.

Esta ficha pode mudar o valor de um dado em 1. Por exemplo, se devolver esta ficha para o banco, poderá mudar um 4 para um 3 ou para um 5.

Esta ficha pode ser usada para adicionar 2 a um valor de dado. Por exemplo, é possível mudar um 4 para um 6.

Exemplo:

Suponhamos que você queira patentear a tecnologia no exemplo anterior. Você de um 3. Se tiver uma ficha modificadora "±", você pode usá-la para modificar um 2 ou um 4 para um 3, e pagar por tal ação.

As fichas modificadoras não podem ser combinadas. Não há maneira possível de transformar um 3 em um 6. No entanto, certas tecnologias lhe permitem realizar uma ação com um valor de dado maior ou menor do que o valor requerido. Essas tecnologias podem ser combinadas com uma ficha modificadora de dado.

É possível mudar um valor de dado para um valor maior do que 6. Na maioria das ações, não é possível usar os valores 7 ou 8, mas estes são valores legais para voar com a sua nave de sondagem. (Ver página 10). No entanto, não há motivo plausível para mudar um valor de dado para 0.

RESUMO DE AÇÃO

No seu turno, pode realizar muitas coisas:

- Voar com a sua nave de sondagem.
- Desenvolver pulsares.
- Construir o seu conjunto de transmissores de energia.
- Patentear tecnologias.
- Trabalhar em projetos especiais no seu quartel-general.

Uma lista completa das ações disponíveis pode ser encontrada na sua folha de referência rápida. A única limitação é a exigência do dado correto para cada ação.

"Antes de descobrirmos os portões de salto, a fronteira do nosso sistema solar estava incrivelmente distante. E depois disso… a galáxia inteira estava ao nosso alcance."

VOANDO COM A SUA NAVE DE SONDAGEM

Cada jogador tem uma nave de sondagem. A nave serve para explorar o aglomerado estelar, apropriar-se de pulsares, e estabelecer centrais de energia em vários planetas.

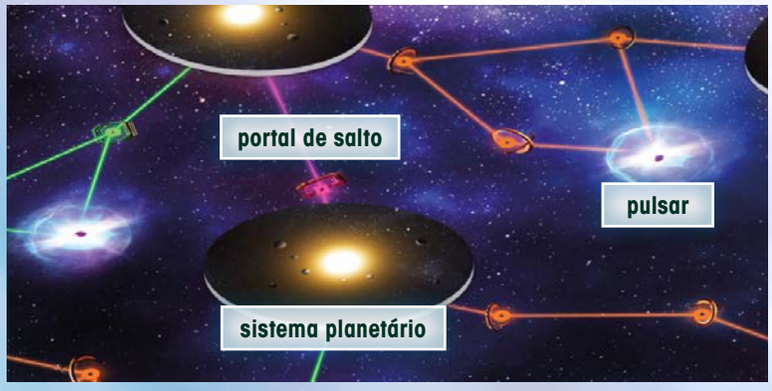
Portal de Entrada

Cada nave começa em um portal de entrada diferente: os portões de entrada foram escolhidos pelos jogadores, em ordem inversa, no começo da partida. Eles são os locais iniciais a partir dos quais as naves de sondagem decolam pela primeira vez. Você nunca voará para um portal de entrada.

O Seu Voo

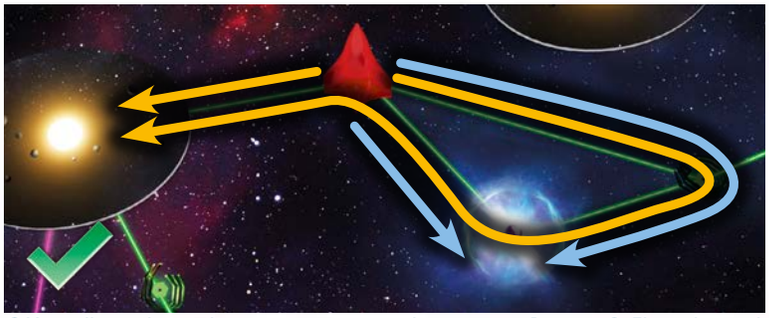
Para voar com a sua nave de sondagem, tem que pagar um dado de qualquer valor. O valor determina o número de trechos do seu voo. Você deve voar por tal extensão e não mais. Usando uma ficha modificadora, é possível jogar um dado com um valor de 7 ou até 8. (Detalhes sobre as fichas modificadoras na página 9). Os voos com distância de 0 não são permitidos.

Um voo sempre segue trechos de voo. Cada trecho de voo conecta dois locais. Os locais possíveis são os seguintes:



Nota: *alguns pulsares estão isolados – nenhum trecho de voo os conecta. Você não pode voar com a sua nave de sondagem até um pulsar isolado.*

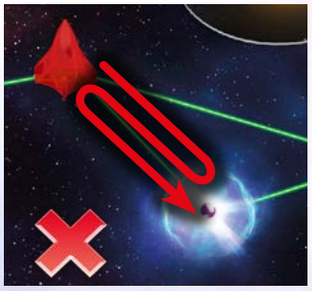
Estes Voos São Permitidos:

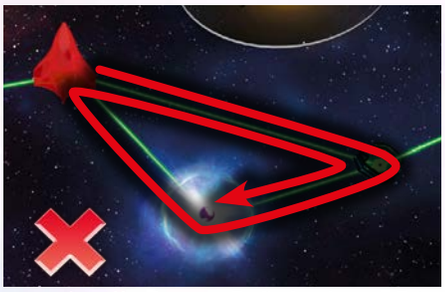


O Vermelho pode terminar um voo em um pulsar com um 1 ou um 2. Ele pode terminar um voo em um sistema planetário com um 1 ou um 4.

Durante o desenrolar de uma ação (um dado, mais qualquer ficha modificadora), você não pode usar um trecho de voo mais de uma vez.

Estes Voos Não São Permitidos:





O Vermelho quer terminar o seu voo no pulsar. Um 3 ou um 5 não funcionam. Estes movimentos não são permitidos porque usam um trecho de voo mais de uma vez.

A restrição serve apenas para um voo – a dizer, um dado. Se realizar outro voo no mesmo turno, é permitido usar novamente os trechos do voo anterior.

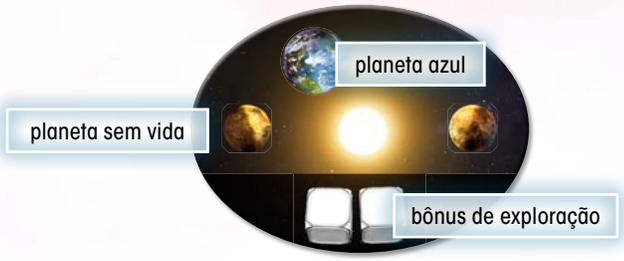
Planetas

Se for o primeiro jogador cujo voo passa por ou termina em um sistema planetário, **vire a cartela.** Você verá um número de planetas.

Ao jogar com menos do que 4 jogadores, alguns desses planetas podem estar bloqueados por cores que nenhum jogador possui. Em uma partida com 2 jogadores, coloque um marcador da cor que ninguém está a usar em qualquer planeta com a indicação 3+. Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, coloque um marcador da cor sem jogador em qualquer planeta com a indicação 4. Isso indica que tais planetas não estão disponíveis.

Se você for o primeiro jogador a descobrir o sistema ou chegue mais tarde, você tem a possibilidade de estabelecer uma central em um dos planetas. A disponibilidade dos planetas segue as seguintes regras:

- Apenas um marcador é permitido por planeta.
- Planetas com a indicação 3+ não estão disponíveis em uma partida com 2 jogadores. Planetas com a indicação 4 não estão disponíveis para uma partida com 2 ou 3 jogadores.
- Se tiver uma central em um planeta em tal sistema, você não pode estabelecer outra central em um planeta diferente, nesse sistema.



Cada sistema planetário oferece um bônus de exploração, como indicado na cartela. O bônus apenas fica disponível se o jogador terminar o seu voo no sistema e estabelecer a sua central em um planeta azul. Sempre haverá, pelo menos, 1 planeta azul disponível em qualquer sistema a ser descoberto, por isso é vantajoso chegar ao sistema primeiro. Se houver planetas azuis e planetas sem vida disponiveis, não pode escolher um planeta azul, a menos que o seu voo tenha terminado nele. As regras são as seguintes:

- Se nenhum planeta estiver disponível, ou se você já possuir uma central no sistema, não pode estabelecer uma nova central e não obtém o bônus.
- Se um planeta estiver disponível, então as suas opções dependem de o seu voo terminar nele ou passar por ele:
  - Se atravessar um sistema planetário em um voo, você deve colocar o seu marcador em um planeta sem vida, se houver um disponível. Caso contrário, coloque o seu marcador em um planeta azul. Em ambos os casos, não obtém um bônus.
  - Se o seu voo terminar em um sistema planetário, você deve colocar o seu marcador em um planeta azul, se houver um disponível. Neste caso, obtém um bônus de exploração. Se não houver um planeta azul disponível, o jogador estabelece a sua central em um planeta sem vida disponível e não obtém um bônus.

Caso Especial: *às vezes, é possível terminar em um sistema que já visitou anteriormente no mesmo voo. Nesse caso, estabeleça a central no final do voo e ignore a visita anterior.*

Bônus de Exploração

Como foi dito anteriormente, o jogador fica habilitado a receber um bônus quando o seu voo termina em um sistema planetário e estabelece uma central de energia em um planeta azul. Nessa altura, pode recolher o bônus oferecido pelo sistema planetário, ou pode receber uma cartela de bônus de exploração. A maioria das fichas de bônus de exploração oferece um número aleatório de pontos. Algumas oferecem outros benefícios. Os significados dos símbolos são explicados no verso deste manual.

Exemplo:

Se terminar o seu voo neste sistema e estabelecer uma central em um planeta azul, pode recolher as cartelas modificadoras indicadas. Se escolher não fazer isso, receba uma cartela de bônus de exploração aleatória e obtenha os seus benefícios.

A maioria das cartelas de bônus de exploração são resolvidas e descartadas imediatamente. Se você precisar de uma cartela e a pilha estiver vazia, reembaralhe as cartelas descartadas e monte uma nova pilha.

Apropriação de Pulsares

A sua nave de sondagem também pode apropriar um pulsar. Se o seu voo terminar em um pulsar que não foi apropriado, pode apropriar-se dele ao colocar um dos seus anéis à volta do pulsar. Assim que um pulsar é apropriado, nenhum outro jogador pode se apropriar dele ou desenvolvê-lo.

Caso Especial: *se já tiver se apropriado de 6 pulsares, você não terá mais anéis de apropriação, e com isso, não se apropriará de um pulsar quando terminar o seu voo em um.*

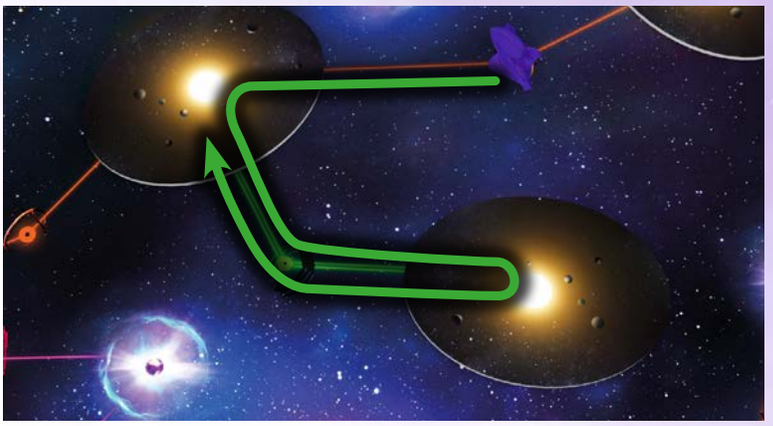
Visitas

Certas tecnologias podem lhe dar benefícios por visitar um tipo particular de local. Você visita os locais em que termina o voo ou sobrevoa. Isto não inclui locais em que o seu voo começou (a menos que, de alguma maneira, visite este local mais tarde).

Sem Saída

Um lado do tabuleiro possui locais sem saída. O caminho para um local sem saída está marcado com trechos de voo duplos. Isto significa que pode ir e voltar por tal caminho como parte de uma ação – você usa um trecho para ir e o outro trecho para voltar.

Exemplo:



Isto é um voo permitido.

Locais sem saída podem tirá-lo do caminho, mas há benefícios ao explorá-los. Receba uma cartela de bônus de exploração se a sua nave de sondagem se apropriar de um pulsar em um local sem saída ou estabelecer uma central em um sistema sem saída. (Além de qualquer bônus de exploração que possa obter do sistema planetário).

Exemplo:

Na imagem acima, se o Azul usar um 3, ele estabelece centrais em dois sistemas planetários. No sistema sem saída, ele recebe uma cartela de bônus de exploração porque trata-se de um local sem saída. Com isso, ele pode receber o bônus do sistema ou receber outra cartela porque o seu voo terminou aqui.

Se o Azul usar um 4, ele estabelece centrais em ambos os sistemas e recebe uma cartela de bônus de exploração porque um dos sistemas é um local sem saída.

Se o Azul usar um 5, como indicado, ele recebe uma cartela de bônus de exploração ao estabelecer uma central no sistema sem saída. Depois, quando ele retorna para o outro sistema, ele pode recolher o seu bônus ou receber outra cartela porque o seu voo terminou lá.

Resumo da Nave de Sondagem

- Mover exatamente como indicado pelo dado (possível de ser modificado).
- Revelar quaisquer sistemas não revelados que forem visitados.
- Se você passar por um sistema, coloque um marcador em um planeta sem vida desse sistema. Se não houver um planeta sem vida disponível, o seu marcador pode ir para um planeta azul.
- Se o seu voo terminar em um sistema, coloque um marcador em um planeta azul e ganhe um bônus de exploração. Se não houver um planeta azul disponível, o seu marcador vai para um planeta sem vida, mas você não obtém o bônus.
- Se o seu voo terminar em um pulsar, apropria-se dele.
- Se você se apropriar de um pulsar sem você saída ou estabelecer uma central de energia em um sistema sem saída, receba uma cartela de bônus de exploração.

"É simples. Você constrói um anel gigante. Ele começa a girar em ressonância com o pulsar. E então, quando ele tentar girar mais rápido do que a luz, a sua energia é forçada para uma outra dimensão."

DESENVOLVENDO PULSARES

Resumo sobre o Pulsar

Há três passos para aproveitar a energia de um pulsar:

1. Apropriar-se dele.
2. Começar a construir um girodinamo.
3. Fazer o girodinamo girar.

Apropriar-se de um Pulsar

Geralmente, os pulsares são apropriados quando um voo termina em um deles, como explicado na seção anterior.

Algumas tecnologias e transmissores lhe permitem se apropriar de um pulsar. Nesse caso, você deve escolher um pulsar isolado – isto é, um dos pulsares que não tem trechos de voo que o conecte.

Assim que um jogador se apropria de um pulsar, este pertence ao jogador durante o resto da partida. Mais ninguém pode apropriar ou desenvolver esse pulsar. Você só pode se apropriar de um máximo de 6 pulsares durante a partida, porque você tem apenas 6 anéis de apropriação.

Obter uma Ficha de Girodinamo

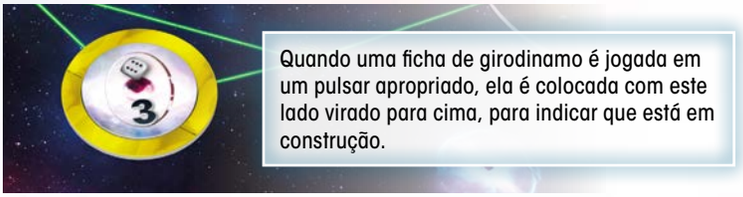
Para desenvolver a sua apropriação, você precisa de uma ficha de girodinamo. Como uma ação, você pode usar um dos seus dados para obter uma ficha de girodinamo do tabuleiro de girodinamo. É preciso um 1 para um girodinamo pequeno, um 2 para um girodinamo médio ou um 4 para um girodinamo grande. Essa informação está impressa no tabuleiro de girodinamo.

No entanto, é mais eficaz realizar uma ação diferente que lhe dá uma ficha de girodinamo como um dos seus benefícios. Certos sistemas planetários, projetos de QG, e tecnologias oferecem a oportunidade de obter uma ou mais fichas de girodinamo. Às vezes, o tamanho do girodinamo é especificado, e às vezes é possível escolher.

Você pode obter uma ficha de girodinamo mesmo se ainda não se apropriou de um pulsar. Mantenha a ficha à sua frente até que esteja pronto para usá-la.

Começar a Construção

Você pode começar uma construção assim que tiver um pulsar e uma ficha de girodinamo.



Um pulsar pode ter no máximo um girodinamo, e quando você colocar uma ficha de girodinamo no pulsar, não é possível substituí-la por uma diferente. No entanto, não é preciso desenvolver a sua apropriação assim que obtenha uma ficha de girodinamo. Você pode começar a construir a qualquer momento durante o seu turno (ou em qualquer dos seus futuros turnos). Começar a construir não conta como uma ação.

Prêmios para Construção de Girodinamo

Como os girodinamos são os motores da indústria de distribuição de energia, há uma recompensa especial para estes projetos de construção. Os critérios são:

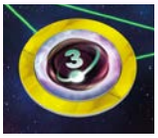
- São precisos, pelo menos, dois girodinamos do mesmo tamanho.
- Eles devem estar no tabuleiro, isto é, em pulsares dos quais se apropriou. (Mas não importa se estão em construção ou se já estão a girar).

O primeiro jogador que cumprir tais critérios recebe 7 pontos. O recipiente deve recolher a cartela com o prêmio de "7 pontos" da seção correspondente do tabuleiro de girodinamo. O segundo jogador a cumprir tais critérios recebe 4 pontos e recolhe a cartela com o prêmio de "4 pontos".

Os prêmios de 7 e de 4 pontos podem ser dados por cada tamanho de girodinamo. Podem-se ganhar prêmios por dois tamanhos diferentes ou até todos os três. Também é possível ganhar ambos os prêmios: se você tiver quatro girodinamos do mesmo tamanho no tabuleiro antes de qualquer outro jogador possuir mais de um girodinamo desse tamanho, receba a cartela com o prêmio de "4 pontos" também.

Guarde as cartelas com prêmio que recebeu. Em muitas partidas, elas não terão mais efeito, mas em algumas partidas há uma tecnologia que pode lhe dar mais pontos por essas cartelas no final da partida.

Completando um Girodinamo



Se tiver um girodinamo em construção em um pulsar, você pode completá-lo com o dado indicado na ficha. Use o dado e vire a ficha. O girodinamo agora está a capturar energia do pulsar.

- Use um 3 para virar um pequeno girodinamo.
- Um girodinamo médio requer um 5.
- Um girodinamo grande requer um 6.

Uma vez virado, o seu girodinamo está "a girar". Ele continuará a girar até ao final da partida, produzindo pontos para o jogador. Você receberá esses pontos durante a Fase de Produção, como explicamos na página 16.

CONSTRUIR UMA MEGAESTRUTURA DE TRANSMISSÃO DE ENERGIA

Receber um Transmissor

O seu sistema de transmissão de energia consiste de um ou mais conjuntos de transmissores em vários estágios de construção. Para começar a construir, é preciso uma cartela de transmissor.

Em cada rodada, um conjunto diferente de três transmissores fica disponível. Para receber um, simplesmente use um dado correspondente a qualquer um dos dados indicados na cartela. Coloque o seu primeiro transmissor em qualquer lugar à sua frente. Para indicar que pagou esse específico custo de dado, cubra o ícone com um dos seus marcadores de jogador. Agora você já tem o primeiro transmissor do seu conjunto.

Conectar os Transmissores

Cada transmissor pode se conectar a um outro transmissor. Alguns transmissores podem se conectar a outros dois. As conexões ficam nos cantos da cartela. Os cantos que podem ser conectados estão marcados por um símbolo que representa um dado pela metade.

Quando obter o seu segundo transmissor, você pode conectá-lo ao primeiro. Isso forma um dado que poderá ser usado como um dado bônus, quando ambos os transmissores estiverem completos. Os transmissores se conectam através dos cantos, mas não precisam ficar orientados da mesma maneira. Alguns podem ficar "invertidos", se quiser.

Cada vez que recebe um novo transmissor, o jogador deve decidir imediatamente se vai conectá-lo a outro transmissor ou torná-lo o primeiro transmissor de um novo conjunto. Os transmissores que estão conectados não podem ser desconectados. E um transmissor que não foi conectado não pode ser adicionado a um conjunto diferente.

Transmissores Online

Para completar um transmissor, é preciso pagar cada custo indicado na cartela. Um desses dados já foi pago quando você recebeu a cartela, por isso este custo já está coberto. (Literalmente, o custo deve estar coberto por um dos seus marcadores). Os custos podem ser pagos em qualquer ordem e possivelmente em várias rodadas. Cada vez que você paga um custo, cubra o custo com um marcador.

Quando o custo final for pago, o transmissor fornecerá qualquer benefício imediato que estiver prometido no lado da frente da cartela. E então ela é virada. (Recolha os seus marcadores). No final de cada rodada, a cartela dará qualquer benefício que estiver apontado no outro lado. O transmissor está agora online – coletando e distribuindo energia através da rede de energia.

Quando vira uma cartela de transmissor, as conexões no lado virado devem ser iguais às do lado de construção. Não é permitido trocar os cantos de conexão. A metade do dado preto, no lado de construção, se transformará na metade do dado vermelho no lado online.

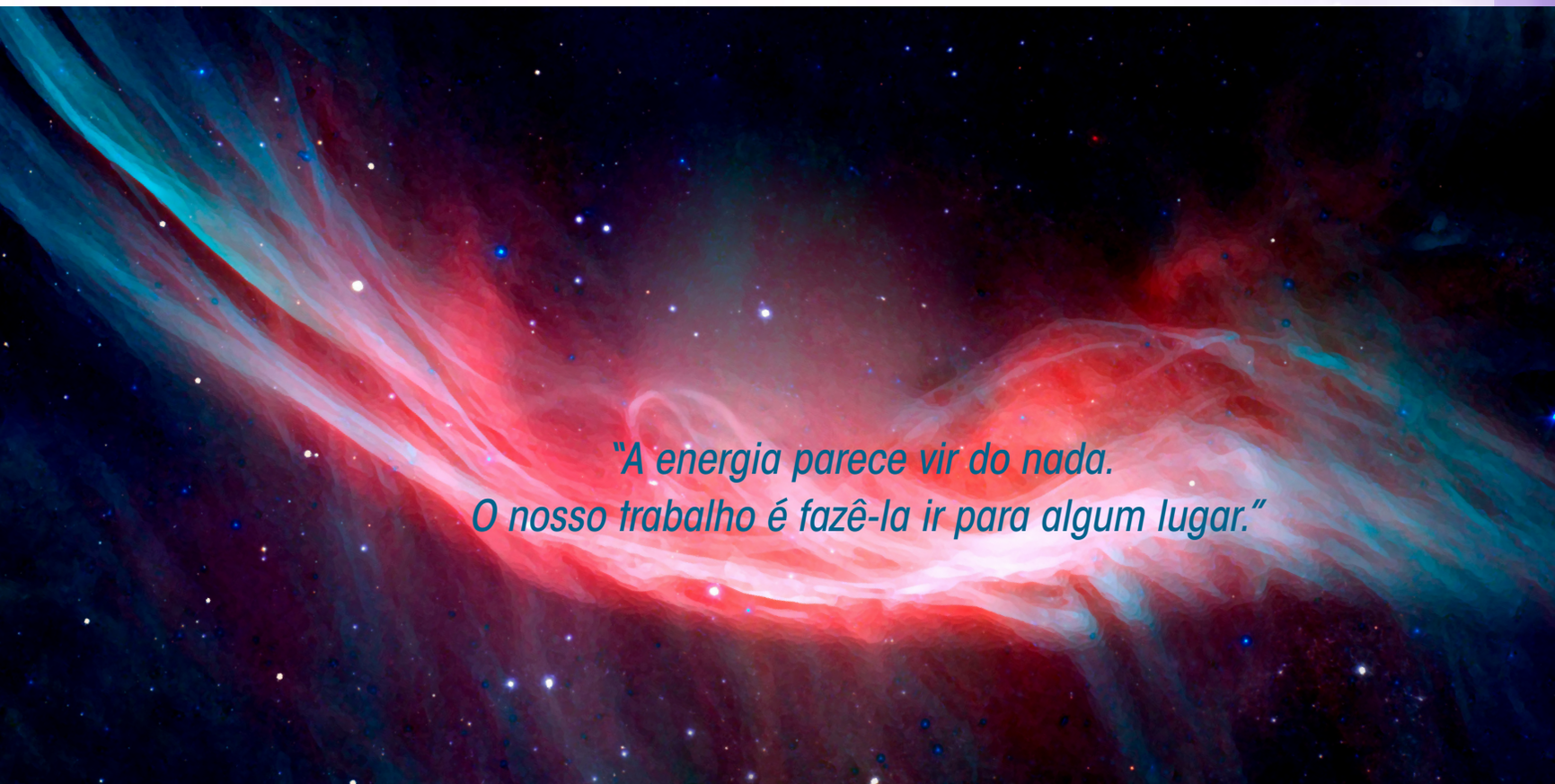
Alguns transmissores têm apenas um dado no seu custo. Se recolher um destes transmissores, você já pagou o custo inteiro e pode virar a cartela imediatamente.

Os benefícios indicados nas cartelas de transmissor são explicados no verso deste manual.

Dado de Bônus de Transmissor

Se virou dois transmissores conectados, você obtém o dado vermelho formado pela conexão. Ele pode ser usado como o dado bônus do turno, como explicado na página 15. Se não o usar nesse turno, ele será desperdiçado.

É possível usar um dado que não tem nenhuma marcação, mas você precisará de uma ficha modificadora de dado para fazê-lo funcionar. Não pode usar um dado com valor zero em um voo, por exemplo. No entanto, algumas tecnologias lhe permitem usar um dado zero para pagar por certas ações.



QUARTEL-GENERAL

O jogo inclui quatro tabuleiros de QG (com dois lados) que oferecem uma variedade de ações adicionais. Os jogadores podem aprender o jogo mais facilmente sem os tabuleiros de QG, por isso recomendamos deixá-los na caixa durante a sua primeira partida. Ao jogar sem os tabuleiros de QG, devem-se usar os tabuleiros de tecnologia AI, AII e AIII.

Em uma partida normal, você recebe um tabuleiro de QG aleatório no começo da partida. O seu tabuleiro de QG é próprio da sua corporação e nenhum outro jogador pode usá-lo.

Dois Lados

O seu tabuleiro de QG selecionado aleatoriamente tem dois lados. No começo da partida, antes de os dados serem jogados pela primeira vez, você deve decidir que lado vai utilizar na partida. O lado 1 é ligeiramente melhor para construir girodinamos. O lado 2 é ligeiramente melhor se pretender fazer mais voos com a sua nave de sondagem.

O Projeto Pirâmide

Os projetos são organizados em uma pirâmide. No começo da partida, apenas aqueles da fileira de baixo estão disponíveis para você. Um projeto da segunda fileira ficará disponível quando dois projetos abaixo dele estiverem completos. Um projeto da terceira fileira ficará disponível quando o projeto diretamente abaixo dele estiver completo.

O projeto do topo ficará disponível somente se todos os outros projetos estiverem completos. É uma oportunidade para muitos pontos, por isso os jogadores que trabalharem muito nos seus quarteis-generais serão bem recompensados.

Completando um Projeto

Cada projeto só pode ser finalizado uma vez por partida. Para completar um projeto, use o dado indicado e marque o projeto como completo com um marcador da sua cor.

Tipos de Projetos

A maioria dos projetos fornece benefícios únicos e imediatos. Estes são similares aos bônus que os planetas oferecem à sua nave de sondagem. Eles são explicados no verso do manual.

Os projetos deste tipo lhe dão uma oportunidade para realizar uma corrida pelos portais. Se tal projeto também oferecer pontos ou outros benefícios, o jogador obtém os benefícios imediatamente. No entanto, os pontos de uma corrida pelos portais só podem ser ganhos quando voar com a sua nave de sondagem.

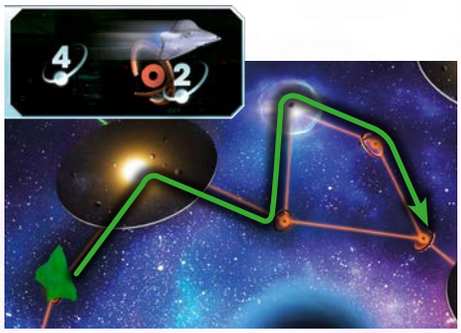
Corrida pelos Portais

Uma corrida pelos portais é uma oportunidade de pontuar ao visitar vários portais de salto de uma cor. Você só pode realizar uma corrida pelos portais se completou um projeto que lhe permita fazer isso. Você só pode realizar uma corrida pelos portais de um projeto específico uma vez por partida, mas pode escolher se vai usar a oportunidade da corrida pelos portais em um voo específico ou guardá-lo para um voo posterior.

Para realizar uma corrida pelos portais, anuncie que projeto completo está a usar quando voar com a sua nave de sondagem. (A corrida pelos portais se aplica apenas a um dado, mesmo se voar com a sua nave novamente na sua ação seguinte). Se tiver vários projetos de corridas de portal completos mas não utilizados, pode escolher qualquer um deles (mas não mais do que um).

O seu objetivo é visitar o máximo de portais de salto indicados. Não conte o portal de salto a partir do qual você começa, mas conte o portal de salto por qual sobrevoa ou termina o movimento. Cada portal conta apenas uma vez, mesmo se visitar algum portal mais de uma vez. Por cada portal da cor indicada, você ganha os pontos determinados pelo projeto.

Exemplo:



O Verde completa este projeto e ganha 4 pontos imediatamente. Mais tarde na partida, ele decide usar a corrida pelos portais. Ele paga um 5 para mover a sua nave de sondagem.

Ele visita 3 portais laranjas e ganha 6 pontos. (Nenhum ponto por seu local inicial, mesmo sendo um portal laranja também).

Se ele tivesse usado um 6, ele teria visitado um portal laranja por duas vezes, mas isso não lhe daria mais pontos porque cada portal conta apenas uma vez.

Depois de usar um projeto de corrida pelos portais completo, coloque um marcador no ícone de corrida pelos portais para lembrá-lo de que não pode ser usado novamente.

Quando usar este projeto, você pode escolher a cor que lhe dá pontos pela corrida pelos portais. Você ainda ganha pontos por apenas uma cor.

PATENTEAR TECNOLOGIAS

Progresso Tecnológico

Cada partida usa 3 tabuleiros de tecnologia (um tabuleiro escolhido aleatoriamente de cada um dos grupos I, II e III). Todas as tecnologias estão visíveis no começo da partida.

Na primeira rodada, somente as tecnologias da primeira fileira estão disponíveis. (Isto é, aquelas que estão no arco mais próximo do tabuleiro de aglomerado estelar). O indicador de tempo deve estar apontado para esta fileira.

As fileiras que estão além do indicador de tempo não estão ainda em jogo. No final de cada rodada, o indicador de tempo se move para fora, para a próxima fileira, indicando que um novo conjunto de tecnologias se tornou disponível. Todas as fileiras anteriores à nova fileira continuam em jogo.

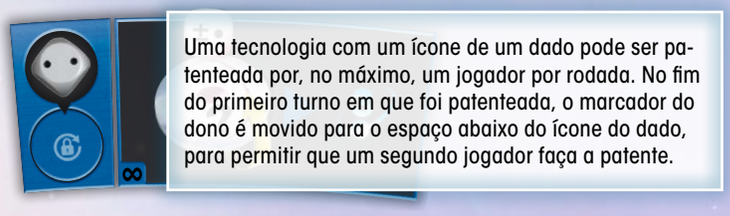
Pagar por uma Patente

No seu turno, pode usar um dado para patentear uma tecnologia disponível. O custo está impresso ao lado da tecnologia. Coloque o seu marcador no ícone de custo para indicar que patenteou tal tecnologia.

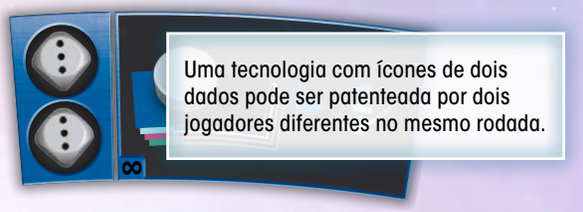
Duas Patentes

Em favor da competição, cada tecnologia pode ser patenteada por dois jogadores diferentes. Uma vez que dois jogadores tenham patenteado uma tecnologia, mais ninguém terá acesso a ela durante o resto da partida. Um único jogador não pode patentear a mesma tecnologia por duas vezes.

Há dois processos diferentes para patentear:



Nota: *em uma partida com 2 jogadores, as tecnologias com um ícone de dado só podem ser patenteadas por um jogador durante a partida.*



Efeitos das Patentes

Algumas patentes fornecem bônus imediatos. Outras lhe dão uma habilidade especial que poderá usar pelo resto da partida. Todas as tecnologias são explicadas no manual de tecnologia.

COMPRAR UM MODIFICADOR DE DADO

Certos projetos de QG, sistemas planetários e patentes podem lhe dar uma ficha modificadora de dado. Também é possível comprar uma. Você comprar uma ficha modificadora "±" ao usar um 1 ou um 2. Você pode comprar uma ficha modificadora de dado "+2" com um 2.

Não é suposto que as fichas modificadoras de dado se acabem. Se as fichas no tabuleiro esgotarem, use moedas ou algum outro objeto como substitutos.

DADO BÔNUS

O Dado Vermelho

Em cada rodada, você pode usar, no máximo, um dado bônus. Se tiver acesso a mais de um, você pode escolher que dado quer usar.

Os dados bônus são representados como dados vermelhos na iconografia. Quando usa um dado bônus, você pode recolher um dado vermelho do buraco negro e virá-lo para o valor do dado bônus que for usar. Uma vez usado, devolva-o para o buraco negro.

O seu dado bônus pode ser usado como qualquer outro dado. Particularmente, ele pode ser usado com uma ficha modificadora de dado. Não há restrição sobre a ordem em que usa os seus dados.

Copiando um Dado Restante

Depois de os jogadores escolherem os dados, um dado estará sobrando (ou três, em uma partida com 2 jogadores). No seu turno, durante a Fase de Ação, é possível copiar um dado restante e usá-lo como o seu dado bônus. Pague 4 cubos de engenharia para o banco e vire o dado vermelho para o valor que está a copiar. A versão real (física) do dado prateado deve continuar sobre o tabuleiro de dados. O uso desse dado por um jogador não proibe o uso posterior por outro jogador.

Usar um Dado Bônus no seu Conjunto de Transmissores

Quando você vira uma cartela de transmissor, isso pode criar um dado vermelho, se um transmissor adjacente já estiver online. Você poderá usar tal dado como o seu dado bônus nesse turno. (Ele não pode ser guardado para depois). Se você criar vários dados como esses, você pode escolher qualquer um deles.

Usar um Duplicador de Dados

Certas patentes e projetos de QG lhe permitem usar um dado para obter dois. O primeiro dado é um dado prateado normal, o qual pode usar como de costume. Quando você paga por tal ação, em vez de colocar o seu dado prateado no buraco negro, simplesmente reconfigure-o com o novo número.

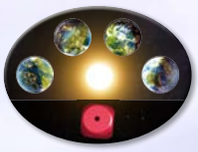
O dado vermelho é um dado bônus. Não é permitido realizar esta ação a menos que use o dado vermelho indicado.

Patentear um Dado

Quando patenteia esta tecnologia, você deve pagar um cubo de engenharia e deve usar o dado indicado como o seu dado bônus. Se não conseguir fazer isso, então não pode patenteá-lo.

Nota: *em geral, é possível patentear uma tecnologia ou completar um projeto de QG mesmo quando não puder usar todo o seu benefício. Aqueles que lhe dão dados vermelhos são exceções.*

Bônus de Exploração



Alguns sistemas planetários oferecem um dado bônus. Se lhe oferecem este bônus de exploração e você não quiser usá-lo (por exemplo, porque já usou um dado bônus diferente), lembre-se que sempre pode receber uma cartela de bônus de exploração.

FASE DE PRODUÇÃO

Resumo do Final da Rodada

Quando cada jogador terminar o seu turno na Fase de Ação, prossegue-se para a Fase de Produção. Os jogadores recebem alguns cubos de engenharia, ganham alguns pontos, e se preparam para a próxima rodada. Os passos desta fase são realizados na seguinte ordem:

1. Determine a nova ordem de jogo.
2. Distribua cubos de engenharia.
3. Sofra penalidades de iniciativa e de engenharia.
4. Ganhe pontos e cubos por transmissores online.
5. Ganhe pontos por girodinamos que estão a girar.
6. Ganhe pontos por certas tecnologias.
7. Prepare-se para a próxima rodada.

Determinando a Ordem de Jogo

Reorganize as miniaturas de foguete, que estão nos espaços da ordem de jogo, conforme a ordem dos marcadores de jogadores que estão na trilha de iniciativa. O jogador que está na extrema esquerda começa a próxima rodada. O jogador que está na extrema direita será o último. Se vários marcadores estiverem no mesmo espaço, cada marcador está à frente (à "esquerda" de) de qualquer marcador que estiver abaixo dele. Esta nova ordem de jogo será a usada na próxima rodada.

Você deve reorganizar as miniaturas de foguete, mesmo se for o final da última rodada. A ordem de jogo resultante valerá pontos durante a pontuação final.

Nota: *as miniaturas de foguete não correspondem aos contadores de iniciativa no começo da rodada 1, mas eles vão corresponder no começo de todas as rodadas que vierem depois.*

Ganhar Cubos de Engenharia

Os jogadores recebem cubos de engenharia como é indicado ao lado da trilha de engenharia. Mais uma vez, se os marcadores de jogadores estiverem no mesmo espaço, os empates são resolvidos a favor do jogador mais acima na pilha.

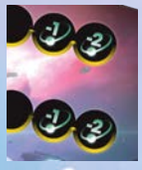
A natureza exata dos benefícios depende do número de jogadores na partida.

Exemplo:

O Vermelho está à frente, por isso ele obtém 3 cubos de engenharia. O Verde está em segundo porque o seu marcador está em cima do marcador Amarelo. O Verde obtém 2 cubos de engenharia. O Amarelo não ganha nenhum.

Os cubos de engenharia podem ser usados para vários propósitos – comprar um dado bônus, comprar pontos de certos transmissores online e comprar pontos bônus dos objetivos de final da partida.

Penalidades



As trilhas de iniciativa e de engenharia têm espaços no lado direito marcados com –1 e –2. Se o marcador de um jogador estiver em um desses espaços, o jogador perde o número indicado de pontos neste momento. (Se ambos os marcadores estiverem em espaços de penalidade, o jogador sofre penalidades por cada um). A pontuação não pode ser menor de zero.

Transmissores Online

Um transmissor online é um transmissor que foi virado depois de todos os custos de dados serem pagos. Nessa altura, tais transmissores passam a produzir pontos ou cubos de engenharia.

Nota: *transmissores que produzem cubos de engenharia podem ser resolvidos primeiro. E então poderá usar os cubos ganhos nos que o deixam comprar pontos.*

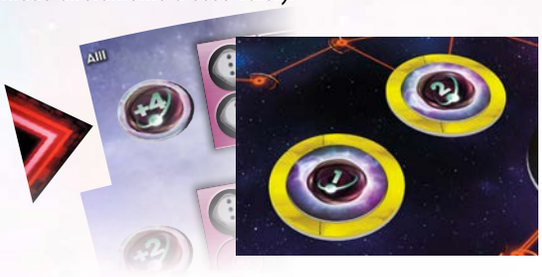
Pontuação por Girodinamos a Girar

Um girodinamo a girar é um girodinamo que foi colocado em um pulsar apropriado e que foi virado. Todos os girodinamos a girar passam a produzir pontos neste momento.

Cada girodinamo a girar produz a quantidade de pontos indicada na sua face, mais a quantidade de pontos indicada no canto esquerdo da fileira de tecnologia da rodada atual. (O indicador de tempo deve estar apontado diretamente a esse valor).

Exemplo:

O girodinamo médio produz 6 pontos. O pequeno produz 5. O total de produção dos girodinamos do jogador Amarelo, neste turno, é de 11 pontos.



Nota: *mesmo se a fileira de tecnologia ofereça 0 pontos, girodinamos a girar ainda produzem os pontos marcados na face virada.*

Este símbolo indica que o número de pontos depende da jogada dos dados. Se o indicador de mediano estiver em um espaço de dado, o valor ✚? é igual ao valor desse espaço de dado. Se o indicador estiver entre dois espaços de dado, use o maior destes dois valores.

Exemplo:

Cada girodinamo a girar produz 5 pontos, além do valor indicado na sua face.

Pontuação por Tecnologias

As tecnologias verdes, marcadas com o ícone ⟲, podem lhe dar pontos no final de cada rodada. Elas são pontuadas nesta fase.

Preparando-se para a Próxima Rodada

Se não for a oitava rodada, realize a seguinte preparação para a próxima rodada:

- Descarte quaisquer transmissores que não foram recolhidos durante a rodada. Distribua 3 novos transmissores do topo da pilha. (As letras nos 3 novos transmissores nem sempre serão iguais. No começo da rodada 3, por exemplo, terá dois As e um B).
- Por cada tecnologia que foi patenteada pela primeira vez nesta rodada, mova o marcador para baixo, indicando assim que será possível que um jogador diferente patenteie tal tecnologia. (Faça isso, mesmo para tecnologias que podem ser patenteadas duas vezes na mesma rodada – isso torna mais fácil ver que o espaço está aberto). Em tecnologias com marcadores de 2 jogadores, nenhuma ação é necessária, visto que ninguém mais pode patenteá-las.
- Mova o indicador de tempo para a próxima fileira de tecnologias. Essa nova fileira de tecnologias entrará em jogo pela primeira vez na rodada seguinte.

RESUMO DE PONTUAÇÃO

Há várias maneiras de pontuar durante a partida.

Durante a Fase de Ação:

- Você pode obter um bônus por ser o primeiro ou segundo jogador a começar a construir dois girodinamos do mesmo tipo.
- Você pode ganhar pontos ao virar certos transmissores.
- Quando o seu voo termina em um sistema planetário com um planeta azul disponível, você pode ganhar pontos de uma cartela de bônus de exploração.
- Certas patentes lhe dão pontos imediatos.
- Algumas patentes lhe dão pontos por certas ações.
- Certos projetos de QG lhe dão pontos imediatos.
- Alguns projetos de QG lhe dão uma oportunidade de pontuar quando realizar um voo que visita portais de salto de uma cor específica.

Durante a Fase de Produção:

- Alguns transmissores online produzem pontos ou lhe dão a oportunidade de comprar pontos.
- Todos os girodinamos a girar produzem pontos.
- Certas patentes produzem pontos.
- Você pode perder pontos se estiver no limite direito da trilha de iniciativa ou de engenharia.
- Em uma partida com 2 jogadores, você ganha 1 ponto por ser o terceiro na trilha de engenharia.

No Final da Partida:

- Pontue conforme o resumo que se encontra na sua folha de referência rápida. Isso será explicado na próxima seção.

Nota: *quando a sua pontuação alcançar 100 pontos ou mais, pegue a ficha de "100 pontos" e coloque-a à sua frente. Se a sua pontuação alcançar os 200 pontos, vire a ficha para o lado de "200 pontos".*

FINAL DA PARTIDA

A partida termina depois da oitava rodada. No final da partida, vai receber pontos por várias conquistas.

Cartelas de Objetivo

Cada partida tem três objetivos, mostrados nas cartelas de objetivo. Você deve usar as cartelas de objetivo com o ícone de ❄ na sua primeira partida. Em uma partida normal, três cartelas de objetivo são escolhidas aleatoriamente. (As outras três ficam na caixa).

Uma cartela de objetivo oferece maneiras de pontuar no final da partida:

Se você alcançar o objetivo indicado, ganhará o número indicado de pontos no final da partida. Nesse momento, você terá a oportunidade de comprar o primeiro bônus ao usar o número indicado de cubos de engenharia. Se pagar pelo primeiro bônus, terá a oportunidade de comprar o segundo bônus.

Exemplo:

Se patenteou, pelo menos, cinco tecnologias, ganha 6 pontos no final da partida. Além disso, ganha a opção de comprar mais 6 pontos por quatro cubos de engenharia. Se comprar esse bônus, terá a opção de comprar mais 6 pontos por mais um cubo. Os bônus ficam disponíveis somente se patenteou, pelo menos, cinco tecnologias.

Os objetivos estão listados na próxima página.

Pontuação Final

Os jogadores pontuam no final da partida, como indicado nas folhas de referência rápida:

1. Patentes roxas lhe dão pontos no final da partida. A maioria dessas patentes podem ser pontuadas neste passo. Algumas delas aumentam a sua pontuação em um dos passos posteriores.
2. Pontue por cartelas de objetivo.
3. Ganhe 1 ponto por cada pulsar apropriado que não tem girodinamo ou tem um girodinamo ainda em construção.
4. Ganhe 1 ponto por cada ficha de girodinamo em construção ou ainda sobre a mesa à sua frente.
5. Ganhe 1 ponto por cada par de cubos de engenharia que sobraram. (Um único cubo não vale nada).
6. Pontue pela posição final na trilha de iniciativa. Serão sempre 7 pontos para o primeiro e 4 pontos para o segundo. Com 2 ou 4 jogadores, há também 2 pontos para o terceiro. Em uma partida com 3 jogadores, não há pontos para o terceiro.
7. Por último, cada jogador pontua pelo número de centrais estabelecidas em sistemas planetários, como indica a folha de referência rápida. Você pontua 50 pontos por 13 centrais, com um bônus de +3 por cada central além das 13.

Nota: *cartelas de bônus de exploração e tecnologias com este ícone se aplicam ao passo 7. Elas não se aplicam a nenhuma outra situação em que você esteja a contar centrais.*

Vitória

Quando todos os pontos forem somados, o jogador com o maior número de pontos vence. Resolva empates a favor do jogador que está mais adiante na trilha de iniciativa.

CARTELAS DE OBJETIVO

Objetivo: ter ao menos 2 girodinamos do mesmo tipo a girar.

Objetivo: ter ao menos 3 girodinamos do mesmo tipo a girar.

Objetivo: ter ao menos 2 tipos diferentes de girodinamos a girar.

Objetivo: ter ao menos 3 girodinamos de qualquer tipo a girar.

Objetivo: ter ao menos 3 transmissores online.

Objetivo: ter ao menos 4 transmissores online.

Nota: *em um jogo com duas cartelas de objetivo que requerem girodinamos a girar, aquelas que são contadas para um objetivo não poderão ser contadas para outro objetivo.*

Objetivo: ter ao menos 9 dos seus marcadores em planetas no tabuleiro de aglomerado estelar.

Objetivo: ter ao menos 11 de seus marcadores em planetas no tabuleiro de aglomerado estelar.

Objetivo: ter ao menos 5 tecnologias patenteadas.

Objetivo: ter ao menos 6 tecnologias patenteadas.

Objetivo: ter completado ao menos 5 projetos de QG. (Projetos de corrida pelos portais completos contam mesmo se a corrida pelos portais não foi usada).

Objetivo: ter completado e usado ao menos 3 projetos de corridas pelos portais. (Projetos de corridas usados em um voo que pontuou 0 pontos ainda contam como usados).

Nota: *as tecnologias e cartelas de bônus de exploração que podem ser contadas como centrais adicionais quando contar as centrais no final da partida, não se aplicam a esta ficha de objetivo.*

PARTIDA COM 2 JOGADORES

Preparação

Use o lado para 2 ou 3 jogadores do tabuleiro de dados. Todos os outros tabuleiros são os mesmos para qualquer número de jogadores.

Em uma partida com 2 jogadores, duas miniaturas de foguete são usadas como marcadores da ordem de jogo.

Decida aleatoriamente que jogador será o primeiro. Coloque as miniaturas de foguete desse jogador nos espaços da ordem de jogo 1 e 3. As miniaturas do segundo jogador vão para os espaços 2 e 4. (A miniatura de foguete restante de cada jogador será a sua nave de sondagem no aglomerado estelar, como de costume).

Cada jogador tem 2 marcadores nas trilhas de iniciativa e de engenharia. Eles são empilhados na ordem de jogo inversa, como de costume.

Exemplo:

Se o Verde jogar primeiro, os marcadores da ordem de jogo, as miniaturas de foguete e os marcadores deverão parecer-se com isto:

Fase de Dados

O jogador inicial joga 7 dados prateados. Os jogadores escolhem 2 dados, como de costume. As escolhas são feitas na ordem indicada pelos espaços da ordem de jogo. Por isso, é possível que o primeiro jogador também escolha em segundo, terceiro, ou quarto, dependendo da ordem das miniaturas de foguete.

Ao mover marcadores para recolher recompensas ou sofrer penalidades, um jogador pode escolher qualquer um dos seus quatro marcadores, a menos que o movimento leve tal marcador para fora (à direita) da trilha escolhida.

Fase de Ação

Três dados irão sobrar. Um jogador pode usar quatro cubos de engenharia para copiar qualquer um deles como um dado bônus.

O primeiro jogador na ordem de jogo realiza o primeiro turno e o outro jogador realiza o segundo turno. (As posições das outras miniaturas de foguete não importam na Fase de Ação).

Os marcadores em cores não escolhidas são usados para ocupar planetas com as indicações 3+ ou 4.

Tecnologias com um ícone de um dado podem ser patenteadas por apenas um jogador durante a partida.

Todo o resto continua o mesmo. Especialmente, o prêmio de construção de "4 pontos", por ser o segundo jogador a ter dois girodinamos do mesmo tipo, ainda está em jogo.

Fase de Produção

Reorganize todas as quatro miniaturas de foguete conforme os quatro marcadores na trilha de iniciativa. (Na preparação para a rodada 1, os marcadores são empilhados em ordem inversa. Mas, no começo de todas as rodadas seguintes, as miniaturas devem respeitar a ordem indicada na trilha de iniciativa). Essa será a nova ordem de jogo.

As recompensas pela posição na trilha de engenharia estão indicadas no lado para 2 jogadores do tabuleiro de dados:

- 2 cubos de engenharia para o jogador cujo marcador estiver mais adiante.
- 1 cubo para o jogador com o segundo marcador.
- 1 ponto para o jogador com o terceiro marcador.

Note que se um jogador for o primeiro e o segundo na trilha de engenharia, tal jogador ganha 3 cubos.

Um jogador que estiver no limite direito de qualquer das trilhas sofrerá penalidades por cada marcador encontrado nos espaços de penalidade.

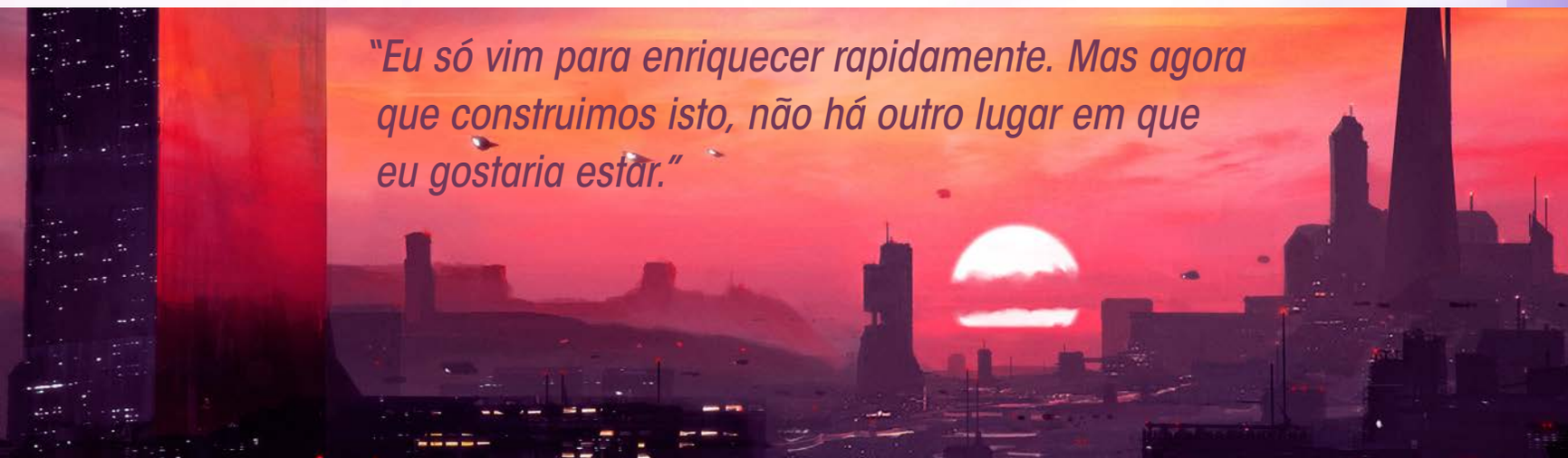
Pontuação Final

A pontuação final é igual. Ao pontuar por iniciativa, faça como em uma partida com 4 jogadores. Um jogador ganhará pontos por dois lugares.

PARTIDA COM 3 JOGADORES

Estas são as diferenças entre um partida com 3 jogadores e uma partida com 4 jogadores:

- A partida com 3 jogadores usa o outro lado do tabuleiro de dados, o qual oferece recompensas diferentes na trilha de engenharia.
- A partida com 3 jogadores usa apenas 7 dos 9 dados prateados.
- Os marcadores em cores não utilizadas são usados para ocupar planetas com a indicação 4.
- Na pontuação final, não há pontos para o terceiro lugar.



"Eu só vim para enriquecer rapidamente. Mas agora que construimos isto, não há outro lugar em que eu gostaria estar."

ÍNDICE DE ÍCONES

Benefícios Imediatos

Ganhe o número de pontos indicado.

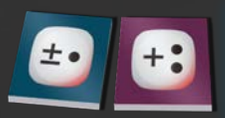
Recolha o tipo indicado de ficha de girodinamo do tabuleiro de girodinamo.

Recolha, do tabuleiro de girodinamo, uma ficha de girodinamo de um dos dois tipos indicados.

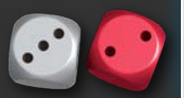
Recolha, do tabuleiro de girodinamo, uma ficha de girodinamo à sua escolha.

Recolha duas fichas de girodinamo do tabuleiro de girodinamo. Elas devem ser de tipos diferentes.

Receba uma cartela de bônus de exploração (e avalie-a). A maioria das cartelas é descartada imediatamente. Se já não houver cartelas na pilha de bônus de exploração, reembaralhe a pilha de descarte e monte uma nova pilha.



Ganhe as fichas modificadoras indicadas. (Se as fichas acabarem, use um substituto adequado).



Ganhe os dados indicados. Você deve usar o dado vermelho como o seu dado bônus neste turno. Os duplicadores de dados são explicados na página 15.

Ganhe o número indicado de cubos de engenharia. (Cubos de engenharia não devem esgotar. Os marcadores de 4 cubos forem feitos para representar 4 cubos de engenharia. Você pode fazer a substituição a qualquer momento).

Ganhe um dado vermelho do valor indicado que pode ser usado como dado bônus neste turno. (Lembre-se: se não quiser ou não puder usar um bônus de exploração de um sistema planetário, você pode sempre receber uma cartela de bônus de exploração em vez disso).

Outros Benefícios

Este projeto deixa-o realizar uma corrida pelos portais. Corridas de portal são explicadas na página 14.

Este projeto de corrida pelos portais lhe permite realizar uma corrida pelos portais, baseada na cor à sua escolha, como explicado na página 14.

Se receber uma destas cartelas de bônus de exploração, mantenha a cartela pelo resto da partida. (É a única cartela de bônus de exploração que não é resolvida imediatamente e descartada). No final da partida, ao contar centrais nos planetas, cada uma dessas cartelas conta como uma central adicional. Isso se aplica somente ao passo da pontuação das centrais, e não para as cartelas de objetivo.

Transmissores

Ganhe imediatamente o número indicado de pontos.

Você pode apropriar-se imediatamente de um pulsar isolado.

Teletransporte imediatamente a sua nave para um pulsar e considere como se tivesse acabado de terminar o voo nesse local.

Teletransporte imediatamente a sua nave para um sistema planetário e considere como se tivesse acabado de terminar o voo nesse local.

Teletransporte imediatamente a sua nave para qualquer local e considere como se tivesse acabado de terminar o voo nesse local.

Nota: *você nunca pode teletransportar para um pulsar isolado.*

Durante cada Fase de Produção, ganhe os pontos indicados.

Durante cada Fase de Produção, ganhe o número indicado de cubos de engenharia.

Durante cada Fase de Produção, você pode usar 1 cubo de engenharia para comprar os pontos indicados. Utilizável apenas uma vez por rodada. Você pode usar um cubo que acaba de ser produzido por um transmissor.

Um jogo de **Vladimír Suchý**

Ilustração: **Sören Meding**

Direção de Arte e layout: **Filip Murmak**

Gerente de Projeto: **Petr Murmak**

Gerente de Produção: **Vít Vodička**

Manual: **Jason Holt**

Tradutor da versão em português: **Rodrigo Sponchiado Uemura**

Jogador Teste Principal: **Michal "Elwen" Štach**

Jogadores Teste: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines e muitos outros membros de vários clubes de jogos na República Checa, e todos aquelas pessoas incríveis de Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend e outros eventos no nosso sistema solar.

Agradecimentos a Radim "Finder" Pech pelas imagens incríveis do manual.

Agradecimentos especiais para Katka Suchá, por tudo.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition, October 2017

www.CzechGames.com

DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787