

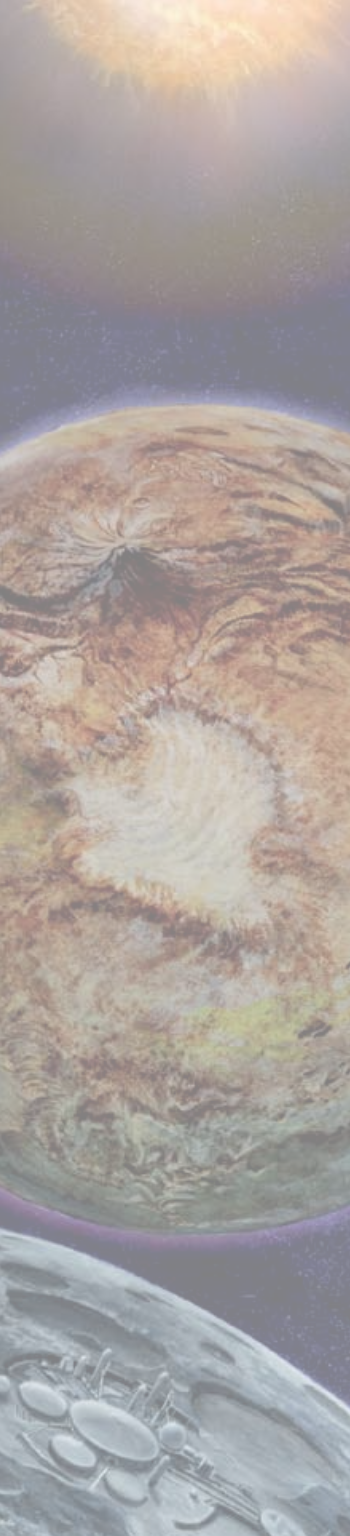
ALIEN FRONTIERS

RULEBOOK

Regras em Português

Um jogo de Tory Niemann

Arte por Mark Maxwell • Grafismo por Karim Chakroun © 2010 Clever Mojo Games



Resumo do Alien Frontiers

O Alien Frontiers é um jogo de gestão de recursos e desenvolvimento planetários para dois a quatro jogadores. Durante o jogo vais explorar instalações em órbita e tecnologia alienígena, construir cúpulas nas colónias em localizações estratégicas para controlar o mundo recentemente descoberto.

O tabuleiro mostra o planeta, a sua lua, as estações que orbitam à volta do planeta e a estrela do sistema solar. Os dados que te são dados no início do jogo representam as naves espaciais da tua armada. Vais atribuir estas naves às tuas instalações em órbita de forma a adquirir recursos, expandir a tua armada e colonizar o planeta.

À medida que o jogo se desenrola, vais instalar as tuas colónias no planeta para controlar os seus territórios. Cada território tem um benefício específico, e, se controlares um território, podes usar essa influência para te dar vantagem.

O planeta foi outrora o lar de uma raça alienígena e eles deixaram para trás um fantástico artefacto em órbita. Usando a tua armada para explorar esse artefacto, vais descobrir fantásticas tecnologias alienígenas que podes usar para progredir no teu objetivo.

Ganhar o jogo requer cuidadosa consideração quando atribuis a tua armada, integras a tecnologia alienígena e bónus de território nos teus planos de expansão e bloqueias o teu adversário de construir as suas colónias.

Tens o que é preciso para colonizar um novo mundo?

Créditos

Design do jogo: Tory Niemann

Arte: Mark Maxwell

Grafismo: Karim Chakroun

Editora: Clever Mojo Games

Jogadores de Teste:

Shawn Anderson	Sandra Kualls	Melissa Niemann
Randall Bart Zack	Mark Loen	Christopher Paul
Barth Zach Carter	Alice MacKenzie	Spencer Perkins
Dustin Chapman	David MacKenzie	Evan Pongrass
Laurel Eddy	Fred MacKenzie	John Reiher
Hunter Elenbaas	John MacKenzie	Howard Saccoliti
Kay Gordon Larry	Eric Maxey	Andrew Shapira
Gordon Shane	Scot	Mike Snively
Harris Darlene	McConnachie	JT Traub
Hartford Andrew	Christopher Mills	David Udell
Haynes Tom	Michelle Sparr	Michael Udell
Hillman Jennifer	Mills Kirk	Robert Udell
Hodgdon Sarah	Monsen Chuck	Steve Ward
Howard Lorraine	Monson Donna	e a UOPX
Johnson Noah	Morina Peter	Lunchtime
Kolman	Mumford Dan	Gamers
	Nasset Davin	
	Nathanson Mark	
	Nielsen	

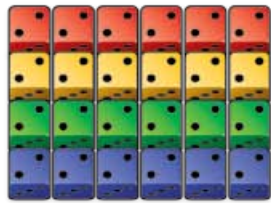
Notas Importantes

Nestas regras as palavras "nave" ou "naves" são sinónimos das palavras "dado" e "dados" respetivamente. São usados para mencionar um ou outro.

Objetivo

Ganhar mais influência sobre a Alien Frontier (medida em Pontos de Vitória) que os teus adversários, construindo colónias e controlando territórios.

Componentes



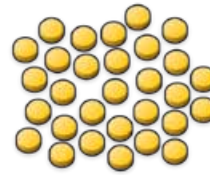
24 Naves em Quatro Cores



1 Nave Relíquia



20 Fichas Cinzentas de Minério



30 Fichas Laranja de Combustível



36 Fichas de Colônia em Quatro Cores



22 Cartas de Tecnologia Alienígena



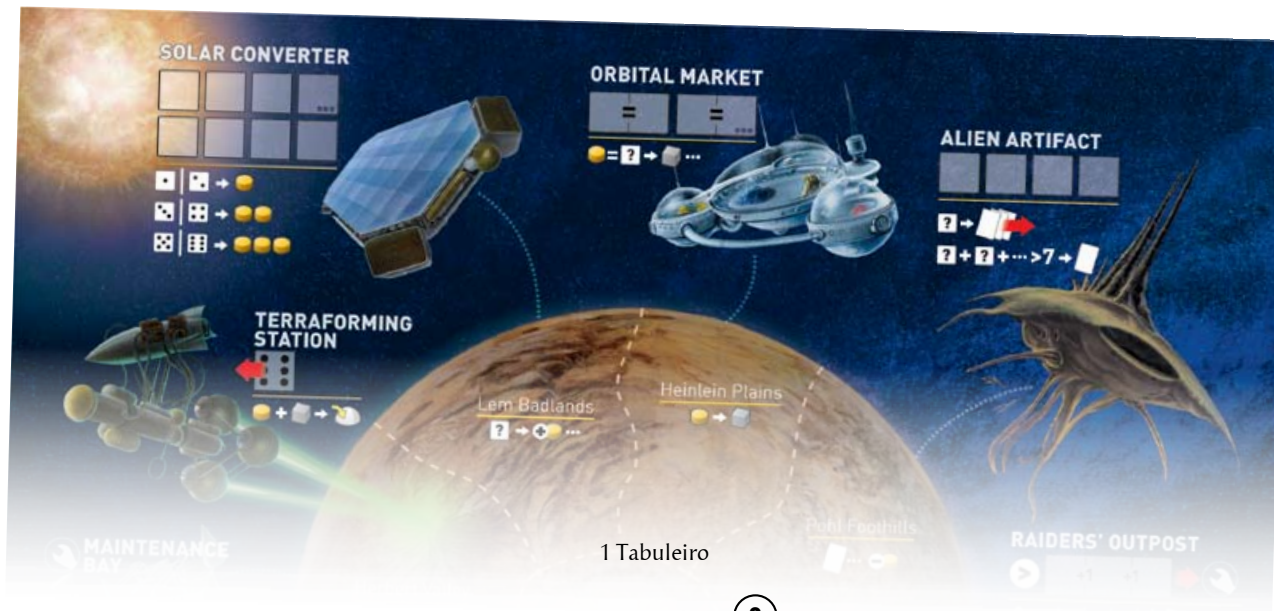
8 Marcadores de Território



3 Marcadores de Gerador de Campo



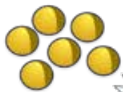
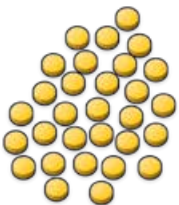
1 Quadro de Pontos de Vitória



1 Tabuleiro



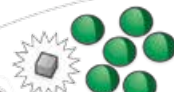
.° FK C=@KN



1° FK C=@KN



/° FK C=@KN



0° FK C=@KN

Configuração para 4 Jogadores

Abre o tabuleiro e coloca-o na mesa onde esteja acessível a todos os jogadores. Coloca o quadro de pontuação num sítio conveniente e coloca uma ficha de colónia não usada de cada cor na linha zero. Designa um jogador para manter o registo dos pontos de vitória ao longo do jogo.

Coloca o dado de relíquia no quadrado no território Burroughs Desert (Deserto Burroughs). Isto é a Nave Relíquia. Coloca cada carta de território, com a face para cima, no território correspondente no tabuleiro.

Coloca as fichas laranja de combustível na mesa perto do conversor solar. Isto é o stock de combustível.

Coloca as fichas cinzentas de minério na mesa perto da mina lunar. Isto é o stock de minério.

Baralha as cartas de tecnologia alienígena e coloca três cartas com a face para cima na mesa perto do Artefacto Alienígena. Isto é o stock de tecnologia alienígena. Dá uma carta de tecnologia alienígena com a face para cima a cada jogador. As restantes cartas formam um baralho que será usado durante o jogo. Uma pilha de descarte vai-se formar à medida que o jogo progride.

Coloca os três marcadores de gerador de campo na mesa à esquerda do tabuleiro.

Cada jogador escolhe uma cor e recebe três naves (dados) dessa cor, coloca-os na imagem do Shipyard (Estaleiro) perto das palavras "Maintenance Bay". Coloca as restantes três naves de cada cor na mesa perto do Estaleiro (Shipyard). Isto é o stock de naves.

Cada jogador recebe em seis fichas de colónia da sua cor. Devolve quaisquer fichas de colónia não usadas à caixa, não serão necessárias.

Escolhe o 1º jogador lançando o dado. No sentido horário a partir do 1º jogador, o 2º recebe 1 combustível, o 3º recebe 1 minério e o quarto recebe 1 combustível e 1 minério. Esta distribuição compensa as disparidades da ordem do turno. Os jogadores não recebem esta distribuição em todos os turnos.

Variante de 3 Jogadores

Cada jogador recebe sete fichas de colónia.

Pega nas naves da cor não reclamada, vira-as para que o 1 fique para cima e usa-as para cobrir as docas de aterragem marcadas com três pontos.

- Uma nave no Conversor Solar (Solar Converter),
- Uma nave na Mina Lunar (Lunar Mine),
- Duas naves no Mercado Orbital (Orbital Market),
- Duas naves no Estaleiro (Shipyard).

Estas naves ficam no seu lugar durante o jogo e não podem ser movidas, removidas ou mudadas.

No início do jogo, o 2º jogador recebe uma ficha de combustível e o 3º recebe uma ficha de minério.

Variante de 2 Jogadores

Cada jogador recebe oito fichas de colónia.

Pega nas naves das cores não reclamadas, vira-as para que o 1 fique para cima e usa-as para cobrir todas as docas de aterragem marcadas com pontos.

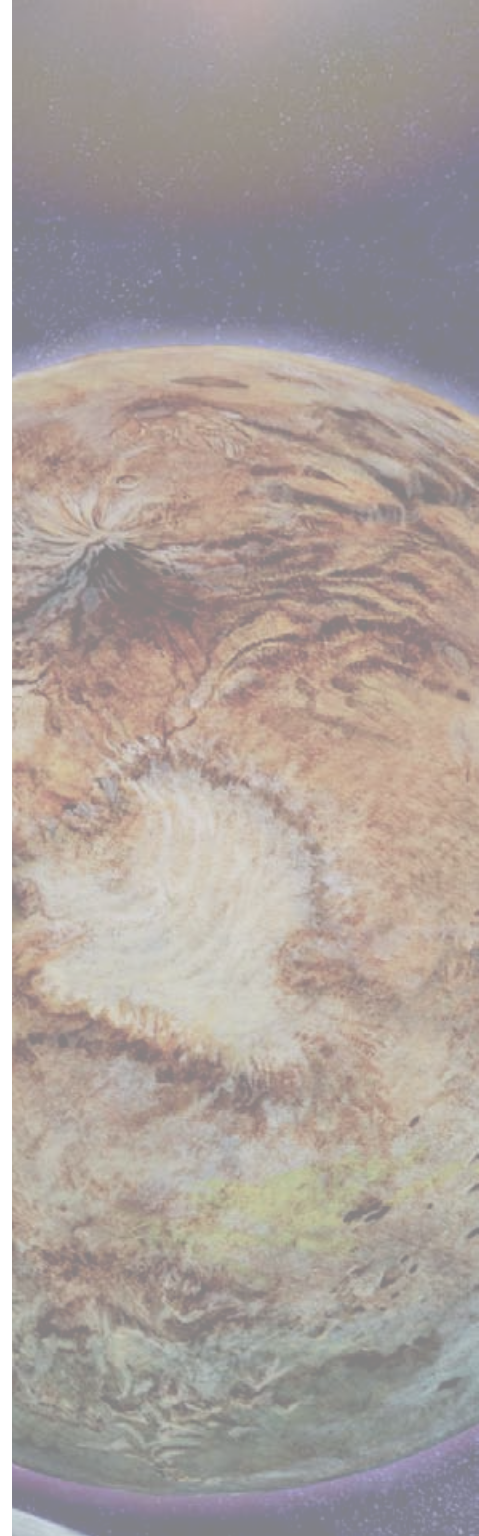
- Uma nave no (Solar Converter),
- Duas naves na Mina Lunar (Lunar Mine),
- Duas naves no Mercado Orbital (Orbital Market),
- Três naves no Construtor de Colónias (Colony Constructor),
- Quatro naves no Estaleiro (Shipyard).

Estas naves ficam no seu lugar durante o jogo e não podem ser movidas, removidas ou mudadas.

No início do jogo, o 2º jogador recebe uma ficha de combustível.

Variante Jogo Longo

Assim que ficares experiente no Alien Frontiers podes escolher jogar jogos mais longos. Para fazer isto, nos cenários de 4 e 3 jogadores, cada jogador começa com oito das suas fichas de colónia.



O Jogo

O jogo começa com o 1º jogador e segue no sentido horário. Cada jogador realiza as seguintes tarefas no seu turno:

Reúne e lança a tua Armada

Reúne todas as tuas naves do tabuleiro e lança-as.

Usar Cartas de Tecnologia Alienígena e Atribuir a Tua Armada

Realiza estas tarefas pela ordem que quiseres. Podes querer usar todas, algumas ou nenhuma das tuas cartas, mas tens de colocar todas as tuas naves em instalações orbitais no teu turno, se possível. Se não conseguires posicionar legalmente uma ou mais das tuas naves numa instalação orbital, coloca-as na Ala de Reparos (Maintenance Bay)

Podes usar uma instalação orbital alocando as tuas naves às suas docas de aterragem. Uma instalação só pode ser usada se tiver docas de aterragem suficientes por usar, se tiveres naves com os valores requeridos e se puderes pagar imediatamente qualquer custo que se aplique. Vê a secção sobre instalações orbitais para requisitos e custos de cada instalação.

Exemplo:

A estação de transformação terrestre (Terraforming Station) requer uma nave de valor 6 e custa 1 combustível e 1 minério. Portanto, não podes usar esta estação se não tiveres um 6, se a única doca de aterragem já estiver ocupada ou se não tiveres o combustível ou minério necessários.

Recebes imediatamente os benefícios de uma estação orbital, controlo de território ou tecnologia alienígena, a não ser que seja especificado em contrário.

Os custos para usar instalações orbitais e cartas de tecnologia alienígena são pagos ao stock.

Podes usar cartas de tecnologia alienígena a qualquer altura durante o teu turno. A maior parte das cartas têm um poder, que pagas combustível para usar e um poder que tens de descartar a carta para usar. Cada carta de tecnologia alienígena pode ser usada uma vez por turno. Apenas podes usar um poder de descarte das tuas cartas por turno. Vê a secção das regras sobre estas cartas para os poderes e custos de cada carta.

Se colocares uma colónia durante o teu turno, ganhas um ponto de vitória e ajustas o quadro de pontuação imediatamente. **Se a colocação de colónias resulta em teres mais colónias num território que qualquer outro jogador "tomas controlo" desse território.** Recebes o seu marcador, um ponto de vitória extra e podes usar o bónus desse território. Se já não tens mais colónias num território que qualquer outro jogador, perdes o controlo do mesmo. Devolves imediatamente a carta de território, perdes um ponto de vitória e não podes usar o bónus. Vê a secção sobre bónus de território para detalhes.

A presença de certos geradores de campo pode atribuir um ponto de vitória extra ou limitar a tua habilidade de usar bónus de território e colocar colónias. Vê a secção das regras sobre geradores de campo para detalhes.

Final do Turno

Quando tiveres colocado todas as tuas naves no tabuleiro e tiveres usado todas as cartas de tecnologia que desejaste usar, o teu turno termina. Deixa as tuas naves onde as colocaste até ao teu próximo turno.

Se tens mais que oito fichas de recurso no final do teu turno, tens de devolver o excesso de fichas (à tua escolha) aos fornecimentos apropriados.



Final do Jogo e Pontuar

A pontuação não é acumulativa. É uma imagem instantânea do estado atual do tabuleiro e de cada jogador. Usa o quadro de pontuação para registar as posições durante o jogo. A tua pontuação vai variar para cima e para baixo à medida que o jogo progride e sempre que as circunstâncias se mudam, o quadro deve ser atualizado.

Pontuas 1 ponto de vitória por...

- Cada uma das tuas fichas de colónia num território
- Cada território que controlas
- Possuir a carta Cidade Alienígena (Alien City)
- Possuir a carta Monumento Alienígena (Alien Monument)
- Controlar o território com o Campo de Positrões (Positron Field)

O jogo termina assim que qualquer jogador coloque a sua última colónia num território. Os jogadores conferem os seus pontos de vitória para verificar a classificação no quadro de pontuação, e o jogador com mais pontos de vitória ganha.

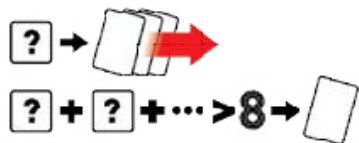
Se existir um empate, os jogadores empatados comparam o número de cartas de tecnologia alienígena para determinar o vencedor. Se ainda persistir um empate, comparam-se as fichas de minério e depois as de combustível. Ainda empatados? Joguem outra vez!

Instalações Orbitais

À volta do planeta existem instalações orbitais que irás usar para adquirir recursos, expandir a tua armada e instalar colónias. Não podes aterrar naves numa instalação orbital a não ser que as docas de aterragem estejam disponíveis e cumpras os requisitos de nave e custo.



Artefacto Alienígena (Alien Artifact)



Cada nave que aterras no Artefacto Alienígena pode ser de qualquer valor e permite-te descartar as cartas de tecnologia alienígena em exposição e colocar três novas cartas do baralho. A isto chama-se "reciclar" e é opcional. Para reivindicar uma das cartas de tecnologia em exposição tens de aterrar naves com um valor total maior ou igual a 8. Substitui a carta reivindicada por uma do baralho. Não podes reclamar uma carta de tecnologia que já possuis. Existem docas de aterragem suficientes para acomodar quatro naves.

Exemplo 1:

Existe uma carta *Polarity Device* (Aparelho de Polarização) em exposição que tu queres, aterras um 2 e um 6 no Artefacto Alienígena e recibes a carta.

Exemplo 2:

Aterras um 3 no Artefacto Alienígena e reciclas as cartas de tecnologia alienígena. Não há nada que queiras portanto tu aterras um 2 e reciclas as cartas novamente. Ainda não encontraste o que queres, pelo que aterras um 4 e reciclas uma terceira vez. O *Plasma Cannon* (Canhão de Plasma) está agora em exposição. Como aterraste naves com um total maior que 8 ($3+2+4=9$) recibes o Canhão de Plasma.

Exemplo 3:

Após completar os movimentos no exemplo 2 ainda existe uma doca de aterragem livre no Artefacto Alienígena. Podes aterrar uma quarta nave lá e reciclar as cartas novamente, mas não podes reivindicar uma segunda carta de tecnologia alienígena, porque o requisito "maior ou igual a 8" é um total separado por cada carta que reivindicaste.

Centro Colonizador (Colonist Hub)



O Centro Colonizador tem quatro "trilhos de avanço" para que quatro jogadores possam usá-lo simultaneamente para preparar colónias para colocação em territórios. Cada trilho consiste de três docas de aterragem e sete círculos de avanço. Nenhum jogador pode usar mais que um trilho de avanço ao mesmo tempo.

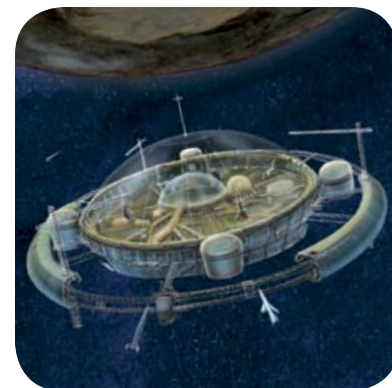
Se não tens uma colónia no Centro Colonizador então a primeira nave colocada aqui requer que coloques uma das tuas colónias não usadas no primeiro círculo de avanço. Cada nave adicional que aterras aqui, seja neste turno ou em turnos seguintes, deve ser colocada no mesmo trilho até que a colónia seja lançada. Cada nave aterrada faz avançar a colónia em um círculo. Quando a colónia alcançar o sétimo (último) círculo de avanço podes lançá-la quando quiseres, pagando 1 combustível e 1 minério. Não podes começar a trabalhar numa nova colónia no Centro Colonizador sem que uma que ainda esteja no trilho tenha sido lançada. Assim que a nova colónia tiver sido colocada no território, podes começar a avançar uma nova colónia com a próxima nave que aterrares no Centro Colonizador.



Artefacto Alienígena



Centro Colonizador



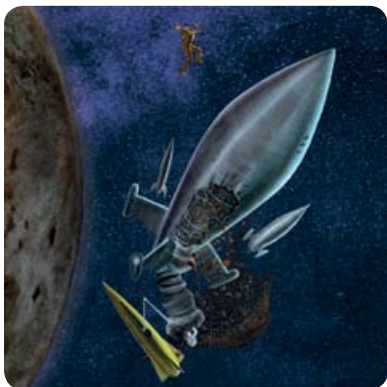
Construtor de Colónias



Mina Lunar



Mercado Orbital



Posto Avançado dos Salteadores

Se ganhares mais avanços que os necessários para mover a tua colónia para o sétimo círculo (ver Asimov Crater/Cratera Asimov abaixo) e lançares imediatamente a tua colónia, podes usar os avanços em excesso para uma nova colónia.

A tua colónia final não está presa ao Centro Colonizador. Se a tua última colónia estiver no Centro Colonizador e o teu lançamento de ter a oportunidade de usar a Estação de Transformação Terrestre (Terraforming Station) ou o Construtor de Colónias (Colony Constructor), podes remover a colónia do Centro Colonizador e colocá-la num território seguindo as regras para essas instalações.

Construtor de Colónias (Colony Constructor)



Tens de aterrar três naves de igual valor e pagar 3 minérios para usar o Construtor de Colónias. Existem docas de aterragem suficientes para dois conjuntos de três naves para serem aterrados simultaneamente. Usar o Construtor de Colónias permite-te imediatamente instalar num território, uma das tuas colónias não colocadas.

Mina Lunar (Mine Lunar)



Cada nova nave que aterres na Mina Lunar tem de ter um valor igual ou maior ao da nave de maior valor estacionada lá. Existem docas de aterragem suficientes para acomodar cinco naves a qualquer altura. Ganhas 1 minério por cada nave que aterres aqui.

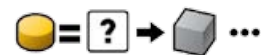
Exemplo:

No início do teu turno há um 1 e um 4 na Mina Lunar. Lanças um 3, um 4 e um 6. Não podes aterrar o 3 na Mina Lunar porque é menor que o 4 que já lá está, mas podes aterrar tanto o 4 como o 6. Recebes 2 minérios por aterrar ambas as naves na Mina Lunar. A Mina Lunar tem apenas mais uma doca de aterragem livre e o próximo jogador que o quiser usar precisa de um 6.

Ala de Reparos (Maintenance Bay)

Se não consegues colocar legalmente uma nave durante o teu turno, coloca-a aqui. A Ala de Reparos não dá benefícios ao jogador, mas as naves colocadas aqui ainda se consideram em jogo e serão reunidas com a armada do jogador no seu próximo turno. Quaisquer naves compradas através do Estaleiro (Shipyards) ou no Deserto Burroughs (Burroughs Desert) são colocadas aqui, tal como as naves removidas de instalações com o Canhão de Plasma ou usando o Raider's Outpost (Posto Avançado dos Salteadores). Uma nave na Ala de Reparos não pode ser movida com uma carta de tecnologia alienígena.

Mercado Orbital (Orbital Market)



Tens de aterrar duas naves de igual valor para usar o Mercado Orbital. Existem docas de aterragem suficientes para acomodar dois pares de naves. Enquanto uma nave estiver no Mercado Orbital podes pagar combustível igual ao valor de uma das tuas naves que lá estão para receberes 1 minério. Podes trocar quantas vezes quiseres durante o teu turno.

Exemplo:

Aterras um par de 3 no Mercado Orbital. Neste turno pagas três de combustível para receberes 1 minério. Se tiveres 6 de combustível podes fazer a troca duas vezes. Se adquirires mais 3 de combustível durante o teu turno podes trocar novamente.

Posto Avançado dos Salteadores (Raider Outpost)



Tens de aterrar um conjunto de três naves numeradas sequencialmente para usares o Posto Avançado dos Salteadores. Existem docas de aterragem para um conjunto de três naves. Se o Posto Avançado estiver ocupado, pelas tuas próprias naves ou por naves de outro jogador, podes aterrar uma sequência de maior valor aqui e mover as naves originais para a Ala de Reparos.

Enquanto estiveres no Posto Avançado, podes roubar um total de quatro recursos entre os jogadores ou uma carta de tecnologia de um jogador à tua escolha. Se roubares uma carta que já tens, a carta roubada é descartada imediatamente e não recebes benefícios por fazeres isso.

Exemplo 1: Se uma sequência 1-2-3 estiver no Posto Avançado e o próximo jogador lançar uma sequência 2-3-4 então esse jogador pode remover a 1-2-3 e aterrar a sua 2-3-4 na instalação para fazer o seu próprio roubo. Se outro jogador lançar um 3-4-5 ou um 4-5-6 então ele pode remover o 2-3-4 e aterrar a sua sequência para fazer o roubo.

Exemplo 2: Uma sequência 3-4-5 está no Posto Avançado. Usas o Plasma Cannon para enviar de volta o 5 para a Ala de Reparos, deixando o 3 e o 4. Para aterrares uma sequência de maior valor no Posto Avançado deves usar uma série de 3 naves que totalizem mais do que a soma das naves atualmente aí. As remanescentes somam 7 pelo que não podes aterrar uma sequência 1-2-3, uma vez que só somam 6. No entanto, podes aterrar 2-3-4 (soma 9), 3-4-5 (soma 12) ou 4-5-6 (soma 15) para usares o Posto Avançado.

Estaleiro (Shipyard)

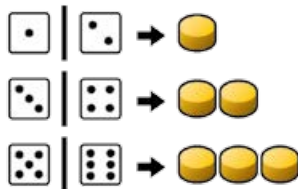


Tens de aterrar duas naves de igual valor para usares o Estaleiro. Existem portos suficientes para acomodar três pares de naves. Cada par de naves, juntamente com o pagamento da quantia de combustível e minério apropriada garante uma nova nave do stock de naves.

- 4ª nave: paga 1 de combustível e 1 de minério.
- 5ª nave: paga 2 de combustível e 2 de minério.
- 6ª nave: paga 3 de combustível e 3 de minério.

Tira uma nave da tua cor do stock de naves e coloca-a na Ala de Reparos. Reivindica-a no início do teu turno quando reúnes a tua armada. Se não houver naves da tua cor no stock no teu turno, não podes usar o Estaleiro. Como é possível perder naves durante o jogo, podes construir a tua 4ª, 5ª ou 6ª nave mais que uma vez durante o jogo.

Conversor Solar (Solar Converter)



Podes aterrar naves de qualquer valor no Conversor Solar. Há docas de aterragem suficientes para acomodar oito naves. Recebes combustível igual a metade do valor de cada nave estacionada aqui. Arredonda para cima para cada nave.

Exemplo:

Se aterrares um 3 e um 4 no conversor solar vais receber 2 de combustível pelo 3 e 2 de combustível pelo 4.

Estação de Transformação Terrestre (Terraforming Station)



Tens de aterrar uma nave com valor 6 e pagar 1 combustível e 1 minério para usares a Estação de Transformação Terrestre. Só há uma doca de aterragem disponível nesta instalação. Usar a Estação de Transformação permite-te instalar, imediatamente, uma das tuas colónias não colocadas num território. A nave estacionada na Estação de Transformação é completamente consumida pelo processo de criação da colónia e é devolvida ao stock de naves no início do teu próximo turno. Uma nave perdida desta forma pode ser reconstruída usando o Estaleiro só depois de ser devolvida ao stock de naves.

Não podes usar a Estação de Transformação Terrestre se, ao fazê-lo, reduzirias a tua armada a menos de três naves da tua cor.

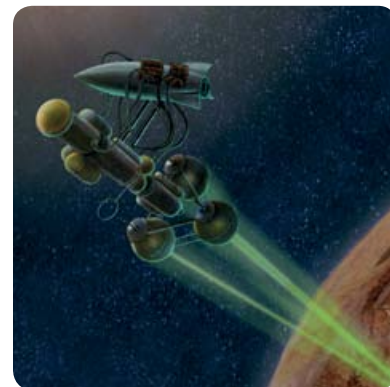
Uma nave estacionada na Estação de Transformação Terrestre pode ser removida pela carta "Plasma Cannon" mas não pode ser movida para outra instalação orbital.



Conversor Solar



Conversor Solar



Estação de Transformação Terrestre

Bónus de Território

Cada território dá ao jogador que o controla um bónus sobre algum aspeto do jogo. O jogador controla um território se tiver mais colónias que qualquer outro jogador, nesse território. O jogador que controla o território recebe o marcador de território.

Exemplo:

Vermelho tem duas colónias em Lem Badlands (Baldios Lem) e Verde, Amarelo e Azul têm, cada, uma colónia nos Baldios Lem. Vermelho tem mais colónias no território portanto o Vermelho controla Baldios Lem.

Um território não é controlado por qualquer jogador se dois ou mais jogadores estão empatados no maior número de colónias. Nenhum jogador recebe o bónus desse território. O marcador de um território que não é controlado permanece no território.

Exemplo:

Vermelho e Amarelo, têm cada um, duas colónias em Baldios Lem e Verde e Azul, têm cada um, uma colónia em Baldios Lem. Vermelho e Amarelo estão empatados com o maior número de colónias no território, portanto não é controlado por ninguém e ninguém recebe o bónus de território.

Cratera Asimov (Asimov Crater)



Avança a tua colónia em um nível quando aterras mais do que uma nave no Centro Colonizador.

Exemplo:

Aterrar duas naves no Centro Colonizador por norma avançaria a tua colónia dois níveis. Como controlas a Cratera Asimov, avanças a tua colónia três níveis. Se aterrares três naves no Centro Colonizador avanças quatro níveis.

Planalto Bradbury (Bradbury Plateau)



Paga menos 1 minério que o normal quando usas o Construtor de Colónias.

Exemplo:

Aterras um conjunto de três 5 no Construtor de Colónias para construir uma colónia. Normalmente deverias pagar 3 de minério para ativar a instalação. No entanto, como controlas o Planalto Bradbury, pagas somente 2.

Deserto Burroughs (Burroughs Desert)



Compra a Nave Relíquia por 1 combustível e 1 minério. Coloca a nave na Ala de Reparos e reúne-a com o resto da tua armada no próximo turno. Se perderes o controlo deste território, devolve imediatamente a nave ao Deserto Burroughs. A Nave Relíquia comporta-se tal como outra nave na tua armada exceto que não tem cor e em vez de ir para o stock de naves, vai para o Deserto Burroughs.

Vê a Estação de Transformação Terrestre e o poder de descarte da carta Canhão de Plasma para mais detalhes. O jogador que controla o Deserto Burroughs pode voltar a comprar a Nave Relíquia no seu turno.

Exemplo: 1:

Controlas o Deserto Burroughs com uma colónia e estás a usar a Nave Relíquia. O próximo jogador constrói uma nova colónia e coloca-a no Deserto Burroughs. Agora ambos têm uma colónia no Deserto, portanto, nenhum de vocês controla o território. Devolves imediatamente a carta de território e a Nave Relíquia ao Deserto Burroughs.

Exemplo: 2:

A tua Nave Relíquia está estacionada na Mina Lunar. Um outro jogador descarta uma Stasis Beam (Raio Estase) e coloca o Isolation Field (Campo de Isolamento) no Deserto Burroughs. Deves devolver imediatamente a Nave Relíquia ao território e não podes voltar a comprá-la até que o Campo de Isolamento seja afastado do Deserto Burroughs.

Exemplo: 3:

A tua Nave Relíquia mostra um 6 e aterra-la na Estação de Transformação Terrestre para construir uma colónia. No início do teu próximo turno, a Nave Relíquia volta para o Deserto Burroughs ao invés de ir para o stock de naves, e podes voltar a comprá-la nesse mesmo turno.

Planície Heinlein (Heinlei Plains)



A tua razão de troca é sempre 1 Combustível por 1 Minério quando usas o Mercado Orbital.

Exemplo:

Lanças um duplo 3 e aterras as duas no Mercado Orbital. Normalmente qualquer troca que fizesses seria na razão de 3 de combustível para 1 de minério. No entanto, como controlas a Planície Heinlein trocas numa razão de 1 para 1, independentemente dos valores das naves estacionadas.

Vale Herbert (Herbet Valley)



Paga menos 1 combustível e menos 1 minério que o normal por cada nave construída no Estaleiro.

Exemplo:

Aterras um par de naves no Estaleiro para construir a tua 5ª nave. Por norma, pagarias 2 de combustível e 2 minério. No entanto, como controlas o Vale Herbert só pagas 1 combustível e 1 minério. Se fosse a tua 4ª nave, o bônus do Vale Herbert permitir-te-ia não pagar nada.

Baldios Lem (Lem Badlands)



Recebe 1 combustível adicional por cada nave que aterres no Conversor Solar.

Exemplo:

Aterras um 3 e um 4 no Conversor Solar e recebes os 4 de combustível. Como controlas Baldios Lem, recebes mais 2 combustível extra.

Colinas Pohl



Paga menos 1 combustível que o normal por cada carta de tecnologia alienígena que usares.

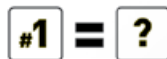
Exemplo 1:

Tens a carta *Booster Pod* (Cápsula Propulsora) que te permite adicionar 1 ao valor de uma nave não colocada pagando 1 combustível. Como controlas as Colinas Pohl, não pagas nada por esta manipulação.

Exemplo 2:

Tens a carta *Canhão de Plasma* que te permite remover naves dos teus adversários de uma instalação orbital pagando 1 combustível por nave. Escolhes remover três naves da Mina Lunar. Como controlas as Colinas Pohl apenas pagas 2 combustível por esta ação.

Montanhas Von Vogt (Mountain Von Vogt)



Em cada turno, a primeira nave a aterrar na Mina Lunar pode ser de qualquer valor.

Exemplo:

Lançaste um 1, um 2, um 4 e um 5. A nave de mais alto valor na Mina Lunar atualmente tem valor 5. Como controlas as Montanhas Van Vogt, a primeira nave que aterras na Mina Lunar pode ser a 1, a 2 ou a 4. Se queres receber um segundo minério também podes aterrar a 5 na Mina Lunar.

Geradores de Campo

Os três geradores de campo alteram as regras no território onde estão colocados e, onde existir um conflito, têm prioridade sobre os efeitos das cartas de tecnologia alienígena.

Campo de Isolamento (Isolation Field)

O Campo de Isolamento anula o bônus de um território. O primeiro jogador a descartar a carta Raio Estase (Stasis Beam) coloca o marcador de Campo de Isolamento num território à sua escolha. O próximo jogador que descartar a carta Raio Estase (Stasis Beam) move o marcador para outro território.

Exemplo:

Se um Campo de Isolamento for colocado nas Colinas Pohl, o jogador que controla o território não recebe o bônus "paga menos 1 combustível que o normal por cada carta de tecnologia alienígena que usar" e o bônus não está disponível para um jogador que use a carta Data Crystal (Cristal de Dados).



*Ninguém pode usar o **bônus** deste território.*

Campo de Positrões (Positron Field)

O Campo de Positrões dá um ponto de vitória ao jogador que controla o território onde for colocado. O primeiro jogador a descartar a carta Cristal de Dados (Data Crystal) coloca o marcador de Campo de Positrões num território à sua escolha. O próximo jogador que descartar a carta Cristal de Dados (Data Crystal) move o marcador para outro território.

Exemplo:

Se o Campo de Positrões estiver colocado no vale Herbert e o jogador verde controlar o Vale Herbert então o jogador verde recebe um ponto de vitória adicional.



*+1 PV para quem controlar este **território**.*

Campo de Repulsão (Repulsor Field)

O Campo de Repulsão impede que colônias sejam instaladas ou removidas do território onde está colocado. O Campo Repulsor não previne o seu próprio movimento ou remoção, nem previne o movimento ou remoção de outro gerador de campo que também esteja no território. O primeiro jogador a descartar a carta Gravity Manipulator (Manipulador de Gravidade) coloca o marcador de Campo de Repulsão num território à sua escolha. O próximo jogador que descartar a carta Manipulador de Gravidade move o marcador para outro território.

Exemplo:

Se o Campo de Repulsão estiver na Cratera Asimov então nenhuma colônia nova pode ser instalada no território e as colônias que já lá estão não podem ser removidas descartando as cartas Polarity Device (Aparelho de Polaridade) ou Teletransportador Orbital (Teleporter Orbital)



*Ninguém pode instalar ou remover **colônias** aqui.*

Cartas de Tecnologia Alienígena

As cartas de tecnologia alienígena permitem-te moldar as regras básicas do jogo. A maior parte das cartas de tecnologia alienígena podem ser usadas imediatamente após as adquirires. As cartas de tecnologia alienígena que requerem um pagamento de combustível apenas podem ser usadas uma vez por turno. Só podes descartar uma carta de tecnologia alienígena que ainda não usaste no teu turno atual e para além disso só podes descartar uma por turno. As tuas cartas de tecnologia alienígena são colocadas na mesa com a face para cima onde todos os jogadores as possam ver.

Apenas podes possuir um exemplar de cada carta de tecnologia alienígena.

Se uma carta te permite mudar o valor de uma nave então o valor nunca pode ser mais baixo que 1 ou maior que 6.

Se o baralho de cartas de tecnologia alienígena esgotar, baralha as descartadas para criar um novo baralho.

Cidade e Monumento Alienígena (Alien City / Alien Monument)

Cada uma destas cartas vale um ponto de vitória. Há uma carta Cidade Alienígena e uma carta Monumento Alienígena no baralho de cartas de tecnologia alienígena e um jogador pode possuir as duas. Não existe custo em combustível associado a estas cartas e as mesmas não têm poderes de descarte.

Cápsula Propulsora (Booster Pod)

Em cada turno, podes pagar 1 combustível para aumentar o valor de uma das tuas naves não usadas em 1 ponto. Podes descartar a carta Cápsula Propulsora para remover um gerador de campo do território onde está colocado. Um gerador de campo removido desta forma pode ser reconstruído normalmente mais tarde.

Exemplo:

Lanças um 1, um 3 e um 4. Pagas 1 combustível e usas o poder da Cápsula Propulsora para aumentar o 3 para 4 para que possas usar um par de 4 no Estaleiro.

Cristal de Dados (Data Crystal)

Por turno, pagas 1 combustível por colônia num território para usar o bônus desse território como se o controlasses. Se um território não tem colônias então não podes usar o bônus. Se o território tiver o Campo de Isolamento nele então não podes usar o seu bônus. O Deserto Burroughs está isento do poder da Cristal de Dados porque o seu bônus se estende por mais do que um turno. Podes descartar a carta Cristal de Dados para colocar um Campo de Positrões num território ou, se o Campo de Positrões já se encontra num território, move-o para outro.

Exemplo:

Lanças um 1, um 6 e um 6. Tens bastante combustível e precisas de o converter para minério, mas o par de 6 dá-te uma péssima razão de troca no Mercado Orbital. Planície Heinlein tem uma colônia verde e uma colônia vermelha, portanto, pagas 2 combustível e usas o Cristal de Dados para pedir emprestado o bônus da Planície Heinlein. Agora, recebes um rácio de troca de 1:1 no Mercado Orbital, não importa que valor do par que aterre aqui.

Manipulador de Gravidade

Por turno, pagas 2 combustível para diminuir o valor de uma nave não colocada por 1 ponto e aumentar o valor de outra nave não colocada por 1 ponto. Podes descartar o Manipulador de Gravidade para colocar um Campo de Repulsão num território ou, se o Campo de Repulsão já se encontra num território, move-o para outro.

Exemplo:

Lanças um 1, um 2 e um 5. Pagas 2 combustível e usas o Manipulador de Gravidade para mover um ponto do 2 para o 5 transformando essas duas naves num 1 e 6.



Cidade Alienígena



Monumento Alienígena



Cápsula Propulsora



Cristal de Dados



Manipulador de Gravidade



Engodo Holográfico



Teletransportador Orbital



Canhão de Plasma

Engodo Holográfico (Holgraphie Decoy)

Não há nenhum custo de combustível associado a esta carta e a mesma não tem poder de descarte. Enquanto possuíres a Engodo Holográfico, os jogadores não podem usar o Posto Avançado dos Salteadores para te roubar recursos. Se o jogador assaltante te quiser roubar uma carta de tecnologia alienígena só te podem roubar a carta Engodo Holográfico. Se o jogador assaltante já tiver a Engodo Holográfico então a carta roubada é descartada.

Exemplo:

O jogador vermelho coloca três naves numeradas sequencialmente no Posto Avançado dos Salteadores. Ele gostaria de te roubar 4 minério, mas porque tu tens o Engodo Holográfico o teu minério está a salvo. No entanto, o jogador vermelho decide roubar-te a carta Engodo Holográfico.

Teletransportador Orbital (Orbital Teleporter)

Por turno, podes pagar 2 combustível para mover uma das tuas naves estacionadas de uma instalação orbital para outra diferente. Só podes mover uma das tuas naves com o Teletransportador Orbital, mas a nave movida pode ser usada na nova instalação em conjunto com outras naves não colocadas da tua armada. Não podes reutilizar a nave na mesma instalação de que foi removida. Não podes mudar o valor da nave enquanto se move de uma instalação para outra. Não podes usar o Teletransportador Orbital para tirar uma nave da Estação de Transformação Terrestre. Podes descartar o Teletransportador Orbital para mover uma colónia de um território para outro. Vê Campo de Repulsão acima para exceções.

Exemplo 1:

Lanças um 2, um 5 e um 6. Aterras o 6 na Mina Lunar e recebes 1 minério. Pagas 2 combustível e usas o Teletransportador Orbital para mover o 6 para o Artefacto Alienígena. Depois, aterras o 2 no Artefacto Alienígena para fazer um total 8 e reclamar uma carta de tecnologia alienígena.

Exemplo 2:

És o jogador azul. Tu e o jogador vermelho têm ambos uma colónia em Baldios Lem portanto nenhum de vocês os controla. Tens uma colónia nas Montanhas Van Vogt mas verde tem duas colónias lá, é improvável que tão cedo vás ganhar o controlo. Descartas o Teletransportador Orbital e moves a tua colónia desde as Montanhas Van Vogt para os Baldios Lem para ganhar controlo desse território, reclama a carta de território e recebe um ponto de vitória extra.

Canhão de Plasma (Plasma Cannon)

Por turno, pagas 1 combustível por nave para remover naves de outros jogadores de uma instalação orbital. As naves removidas são colocadas na Ala de Reparos para serem reclamadas quando os jogadores tiverem os seus turnos (ver exemplo 2 abaixo para uma exceção a esta regra). O Canhão de Plasma apenas pode remover naves de uma única instalação orbital e não podes usar o Canhão de Plasma nas tuas naves. Podes descartar a carta Canhão de Plasma para devolver uma nave de outro jogador ao stock de naves. O jogador alvo não pode ter menos do que três naves da sua cor no tabuleiro para o seu próximo turno. A Nave Relíquia não conta para esta contagem. Uma nave removida desta forma pode ser readquirida normalmente através do Estaleiro.

Exemplo 1:

És o jogador azul e lanças um 2, um 2 e um 4. Queres usar o par de 2 no Estaleiro mas todas as docas de aterragem estão cheias. Pagas 2 combustível e usas o teu Canhão de Plasma para mover duas naves vermelhas desde o Estaleiro para a Ala de Reparos e aterras as tuas naves no Estaleiro.

Exemplo 2:

És o jogador azul e o jogador vermelho tem uma nave na Estação de Transformação Terrestre. Pagas 1 combustível e usas o teu Canhão de Plasma para mover uma nave vermelha para fora da Estação de Transformação Terrestre. Por norma uma nave removida pelo Canhão de Plasma iria para a Ala de Reparos, mas uma nave na Estação de Transformação é perdida no turno seguinte do jogador portanto devolve-la ao stock de naves.

Exemplo 3: És o jogador azul e o jogador amarelo tem seis naves no tabuleiro. Descartas o *Canhão de Plasma* para remover o 6 amarelo da *Mina Lunar* e devolvê-lo ao stock de naves.

Exemplo 4: o vermelho tem 4 naves no tabuleiro: 1 na *Mina Lunar*, 2 no *Artefacto Alienígena*, e uma na *Estação de Transformação Terrestre*. Queres descartar o teu *Canhão de plasma* para remover a nave da *Mina Lunar*, mas não podes. Ao fazer isso, deixarias o jogador vermelho com três naves, mas no próximo turno do vermelho, a nave da *Estação de Transformação Terrestre* seria perdida e o vermelho ficaria apenas com 2 naves para o seu próximo turno.

Aparelho de Polaridade (Polarity Device)

Por turno, podes pagar 1 combustível para virar uma das tuas naves não colocadas para a face oposta. Podes descartar o *Aparelho de Polaridade* para trocar as localizações quaisquer duas colónias em quaisquer dois territórios. Vê *Campo de Repulsão* para exceções.

Exemplo 1:

Lanças um 1, um 2 e um 5. Pagas um combustível e usas o *Aparelho de Polaridade* para virar o 1 para 6.

Exemplo 2:

Vale Herbert tem duas colónias amarelas e Baldios Lem tem duas colónias vermelhas. Descartas o *Aparelho de Polaridade* e trocas uma colónia de cada um desses territórios. Ambos os territórios têm agora uma colónia amarela e uma colónia vermelha, portanto nem amarelo nem vermelho controlam esses territórios.

Esconderijo de Recursos (Resource Cache)

Recebes recursos gratuitos a cada turno desde que possuas a *Resource Cache* (*Esconderijo de Recursos*). Conta os valores de nave pares e ímpares após lançares a tua armada mas antes de usares cartas de tecnologia alienígena.

- Se tiveres mais naves ímpar recebes 1 minério.
- Se tiveres mais naves par recebes 1 combustível.
- Se tiveres igual número de pares e ímpares, recebes 1 minério e 1 combustível e deves descartar a *Esconderijo de Recursos* imediatamente.

Ao contrário de todas as outras cartas de tecnologia alienígena, a *Esconderijo de Recursos* não pode ser usada no turno que a adquires.

A carta *Esconderijo de Recursos* apenas é descartada se lançares igual número de pares e ímpares nos valores das naves.

Exemplo:

Aterras um 3 e um 6 no *Artefacto Alienígena* reclaims a carta *Esconderijo de Recursos*. Não ganhas o benefício da carta até ao próximo turno onde reúnes e lanças a tua armada.

Raio Estase (Stasis Beam)

Por turno, pagas 1 combustível para diminuir o valor de uma das tuas naves não colocadas por 1 ponto. Podes descartar o *Raio Estase* para colocar um *Campo de Isolamento* num território, ou, se já existe um *Campo de Isolamento* num território, move-o para outro território.

Exemplo:

Lanças um 1, um 2 e um 5. Pagas 1 combustível e usas o poder do *Raio Estase* para diminuir o 2 para 1 para que possas usar o par de 1 para receber uma razão de troca favorável no *Mercado Orbital*.

Deformador Temporal (Temporal Warper)

Por turno pagas 1 combustível para relançar quantas das tuas naves não colocadas que quiseses. Podes descartar a *Temporal Warper* (*Deformador Temporal*) para reivindicar uma carta de tecnologia alienígena à tua escolha do monte de descarte. Podes ver o monte de descarte antes de descartar a tua carta *Deformador Temporal*.

Exemplo 1:

Lanças um 1, um 2 e um 5. Usas o *Deformador Temporal* para relançar o 1 e o 2, na esperança de ter números maiores.

Exemplo 2:

Inspecionas o monte de descarte de cartas de tecnologia alienígena e vês uma carta *Cidade Alienígena*. Descartas o *Deformador Temporal* e tiras a carta *Cidade Alienígena*.



Esconderijo de Recursos



Raio Estase



Deformador Temporal



Aparelho de Polaridade

Referência Rápida

Objetivo

Obter o maior número de pontos de vitória no final do jogo colocando colônias, controlando territórios e possuindo certas cartas de tecnologia alienígena.

Fluxo do Turno

Cada jogador realiza todas estas tarefas durante o seu turno.

- Reúne as suas naves e lança-as.
- Atribui todas as suas naves às instalações orbitais escolhidas (onde pode) e recebe benefícios imediatamente.
- Usa cartas de tecnologia alienígena . apropriadamente durante o turno. As que requerem pagamento em combustível só podem ser usadas uma vez por turno. Apenas podes descartar uma carta que ainda não tenhas usado no turno atual e só um descarte por turno.
- Assim que todas as naves forem atribuídas e as tecnologias usadas, descarta recursos até teres 8.
- Turno do jogador seguinte.

Final do Jogo e Pontuação

O jogo termina imediatamente após um jogador instalar a sua última colónia não colocada num território.

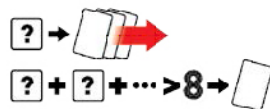
Pontos:

- 1 PV por colónia num território
- 1 PV por território que controlas
- 1 PV por posse da carta Cidade Alienígena
- 1 PV por posse da carta Monumento Alienígena
- 1 PV por controlar um território com o Campo de Positrões

Os empates são resolvidos pelo número de cartas de tecnologia alienígena, seguido do número de fichas de minério e finalmente o número de fichas de combustível.

Ícones

Artefacto Alienígena



Cada nave que aterras dá-te a opção de descartar as três cartas de tecnologia expostas e colocar três novas. Quando as tuas naves estacionadas valem 8 ou mais podes reivindicar uma das cartas de tecnologia expostas.

Reivindicar uma segunda carta requer que aterres um novo conjunto de naves a totalizar 8 ou mais.

Centro Colonizador



Aterra naves de qualquer valor. Se não tens uma colónia no trilho, coloca uma com a tua primeira nave. Move a tua colónia para a frente em um espaço por nave estacionada. Se a tua colónia está no espaço final do trilho, paga 1 Combustível e 1 Minério para instalar a colónia. Usa apenas um trilho de cada vez.

Construtor de Colónias



Aterra três naves do mesmo valor. Paga 3 Minério para instalar uma colónia.

Mina Lunar

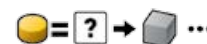


Aterra naves com valor maior ou igual à nave estacionada de maior valor. Recebe 1 Minério por nave.

Ala de Reparos

Se não podes colocar uma nave legalmente durante o teu turno, coloca-a aqui. A Ala de Reparos não dá benefícios ao jogador, mas naves colocadas aqui são consideradas como fazendo parte do jogo e serão reunidas com a armada do jogador no próximo turno. Quaisquer naves compradas através do Estaleiro ou Deserto Burroughs são colocadas aqui, tal como naves removidas de instalações através do Canhão de Plasma e do Posto Avançado dos Salteadores.

Mercado Orbital



Aterra duas naves de igual valor. Troca Combustível igual ao valor de uma nave por um 1 Minério. Podem-se fazer várias trocas.

Posto Avançado dos Salteadores



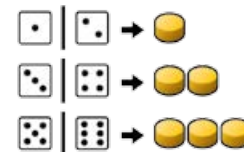
Aterra três naves numeradas sequencialmente. Rouba um total de quatro recursos ou uma carta de tecnologia dos teus adversários. Se o Posto Avançado estiver ocupado, podes aterrar uma sequência de maior valor e mover as naves originais para a Ala de Reparos.

Estaleiro



Aterra duas naves de igual valor. Paga Combustível e Minério para mover uma das tuas naves desde o stock para a Ala de Reparos: 1 de cada para 4ª nave, 2 de cada para 5ª nave, 3 de cada para 6ª nave.

Conversor Solar



Recebe combustível igual a metade do valor de cada nave estacionada aqui. Arredonda para cima para cada nave.

Estação de Transformação Terrestre



Aterra uma nave de valor 6. Paga 1 Combustível e 1 Minério para colocar uma colónia. No próximo turno, a nave volta para o fornecimento.

