



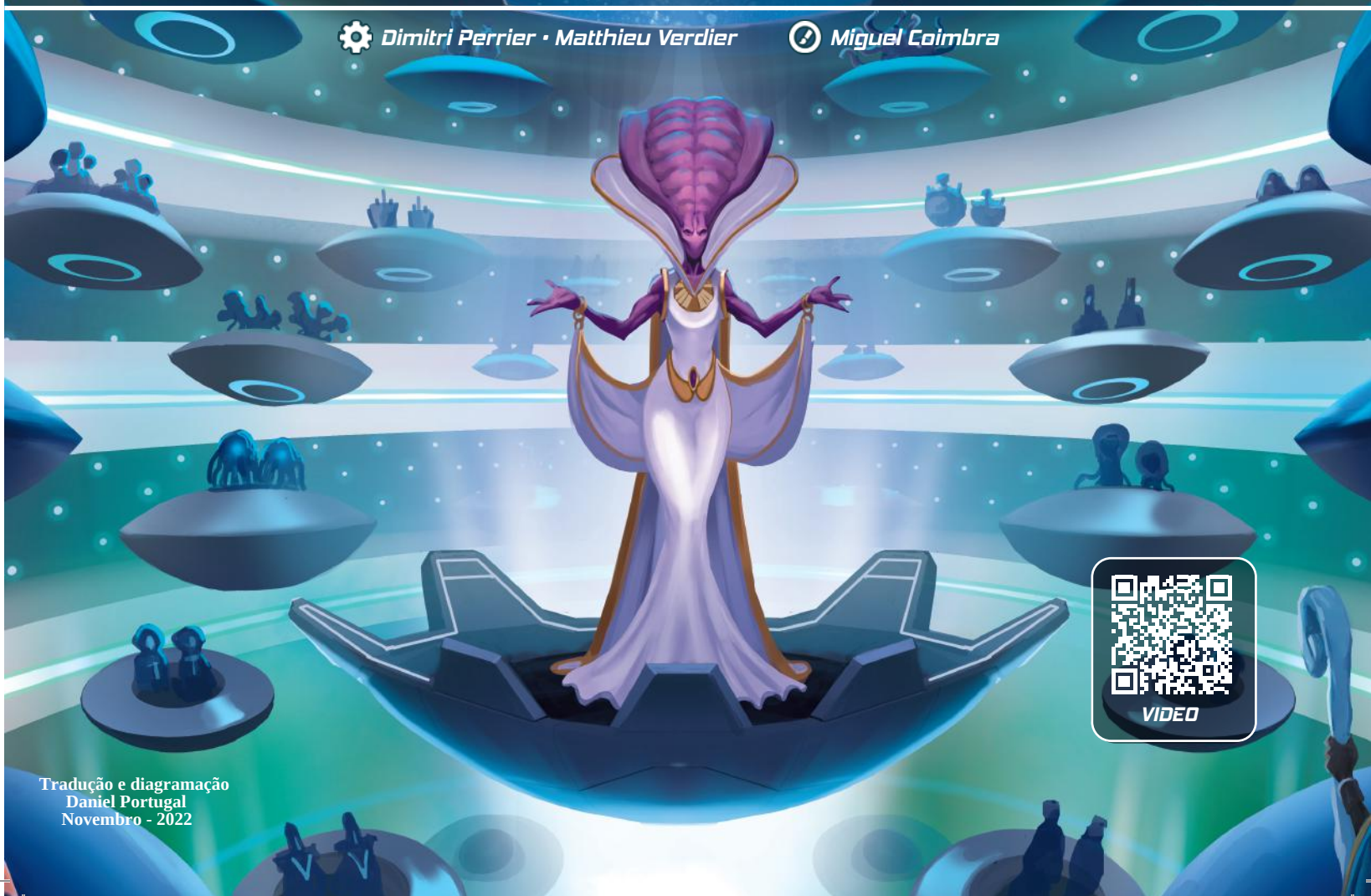
REGRAS EM PORTUGUÊS-BR



Dimitri Perrier • Matthieu Verdier



Miguel Coimbra



VIDEO

Tradução e diagramação
Daniel Portugal
Novembro - 2022

TEMA

2442. A tecnologia nos permitiu encontrar respostas para a maior questão da vida... a vida extraterrestre, na verdade! O primeiro contato se estabeleceu num contexto onde os recursos se tornaram raros, onde nossas necessidades são crescentes, tanto quanto nossa sede por conhecimento, e onde sonhamos em acessar novas tecnologias. O universo está organizado em muitas federações que comercializam, causam intrigas, se desenvolvem... Uma dessas federações conta somente com 5 planetas membros até agora e quer que um novo membro de junte a eles, mas você não é o único com a atenção voltada para a federação. A Federação lhe desafia a ser a delegação mais prestigiada dentro de 5 anos.

OBJETIVO

O jogo Federation é jogado por 5 rodadas. Cada jogador é o líder de uma delegação composta de 4 peças de Embaixador. Durante seu turno, cada jogador joga uma peça de Embaixador num espaço do Senado para realizar sua ação principal. Uma peça de Embaixador tem dois lados: votação e financiamento. Cada lado ativa diferentes consequências no jogo (pontos de prestígio no fim da rodada, pontos de prestígio potenciais no fim do jogo, acesso a ações opcionais no tabuleiro individual...). O jogador com mais pontos de prestígio vence o jogo e se une a Federação.



MATERIAL

1 tabuleiro central

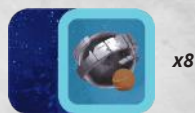


45 fichas de Erudito

(9 fichas diferentes por tipo)



8 Fichas do Espaço Profundo



1 peça de Exbaixador Especial



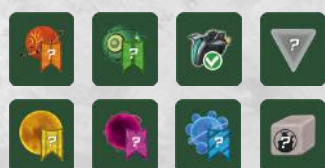
8 Fichas Iniciais (Planeta Inicial)



2 Peças de Nível de Credenciamento (+1 e +2)



8 Peças de Megaestrutura



4 Fichas de Estrutura de Produção (dupla face)

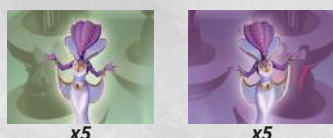


50 Peças de Variação



10 fichas de Lei

(5 fichas de Lei diferentes por cor)



12 Peças de Asteroide

6 Peças de Asteroide



6 Peças de Asteroide Mortos



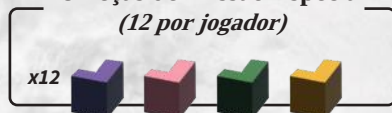
28 Medalhas de Honra
(7 cores)



8 Marcadores de Pontuação
2 por jogador



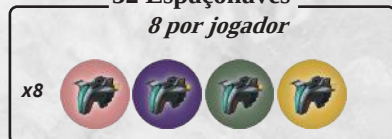
48 Peças de Missão Especial
(12 por jogador)



4 tabuleiros individuais



32 Espaçonaves
8 por jogador



24 Peões de Robô
6 por jogador



8 Cartelas de Ajuda
dupla face



4 Marcadores de Credenciamento
1 por jogador



4 Peões de Mineiro
1 por jogador



4 Peões de Mago
1 por jogador



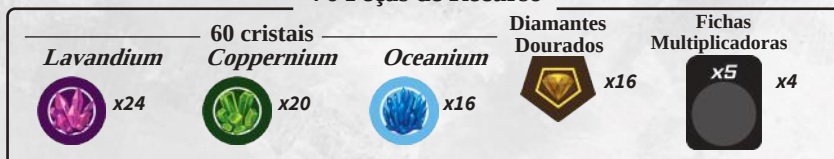
24 Discos de Comércio
6 por jogador



4 Dados de Assistência
1 por jogador



76 Peças de Recurso



7 Marcadores de Projeto Principal



4 Marcadores de Projeto Principal em Conjunto



1 Peão do Presidente do Senado (1º jogador)



16 Peças de Embaixador

dupla face (Votação / Financiamento)
4 por jogador

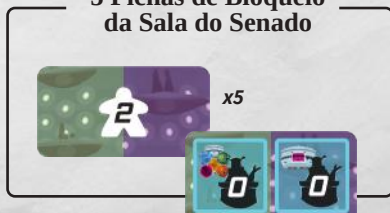


Material para partidas com 2 e 3 jogadores:

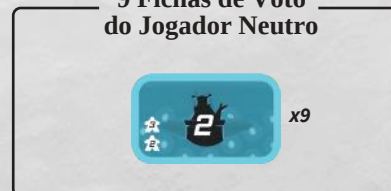
5 Fichas de Bloqueio de Planeta Federado



5 Fichas de Bloqueio da Sala do Senado



9 Fichas de Voto do Jogador Neutro

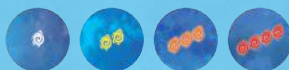


SETUP PARA 4 JOGADORES

TABULEIRO CENTRAL

Para o seu primeiro jogo, as fichas de Estrutura de Produção e as peças de Megaestrutura estão impressas no tabuleiro central.

- 1 Organize as peças de Variação pela força e coloque-as, com a face para baixo, nos espaços das luas correspondentes. Revele as peças colocadas na primeira lua.



- 2 Coloque as peças sobrando, com a face para baixo, perto do tabuleiro central.

- 3 Coloque o peão do Mago de cada jogador na lua inicial do planeta azul, Lua 6.



- 4 Organize as fichas do Erudito por nível e pela cor e coloque-as com a face para baixo:

Nível 3: aleatoriamente coloque 1 ficha com a face para cima por cor.



Nível 2: forme uma pilha de 3 fichas com a face para baixo por cor.



Nível 1: forme uma pilha de 3 fichas com a face para baixo por cor e revele a primeira ficha de cada pilha.



- 5 Coloque as medalhas de cada planeta nos espaços designados.

4 jogadores:



3 jogadores: (veja a página 26)



2 jogadores: (veja a página 27)



- 6 Coloque os recursos perto do tabuleiro central.



- 7 Coloque os 6 Discos de Comércio de cada jogador no planeta amarelo, Arratooine.



Setup para partidas com 2 ou 3 jogadores

Para uma partida com 2 e 3 jogadores, o setup é quase o mesmo com algumas modificações:

Veja a pág. 26 para **3 jogadores** e a pág. 27 para **2 jogadores**.

- 11** Coloque os 6 peões de Robô de cada jogador no planeta verde, E81216.

Setup Avançado

- 12** Coloque cada ficha de Estrutura de Produção no lado à sua escolha no espaço correspondente.

- 13** Aleatoriamente coloque 2 peças de Megaestrutura em cada megaestrutura.

- 14** Coloque uma quantidade de medalhas de honra para intriga e medalhas de honra para credenciamento igual à quantidade de jogadores.

- 15** Coloque com a face para baixo uma quantidade de fichas de espaço profundo igual à quantidade de jogadores +1.

- 16** Coloque um marcador de Projeto Principal no primeiro passo da trilha de financiamento de cada Projeto Principal.

- 17** Coloque o marcador de Projeto Principal em Conjunto de cada jogador no espaço correspondente.

- 18** Coloque um marcador de pontuação de cada jogador no espaço 0 e o outro no primeiro espaço da trilha de pontuação.

- 19** Embaralhe as 5 fichas de Lei da Esquerda e coloque-as no espaço designado. Faça o mesmo com as 5 fichas de Lei da Direita. Revele a primeira ficha de cada pilha. As fichas reveladas devem ser diferentes.

- 8** Aleatoriamente coloque 4 peças de Asteroide, com a face para baixo. Coloque as peças restantes de volta à caixa.

- 9** Aleatoriamente coloque 4 peças de Asteroide morto, com a face para baixo. Coloque as peças restantes de volta à caixa.

- 10** Coloque o peão do Mineiro de cada jogador no planeta laranja, Neo.

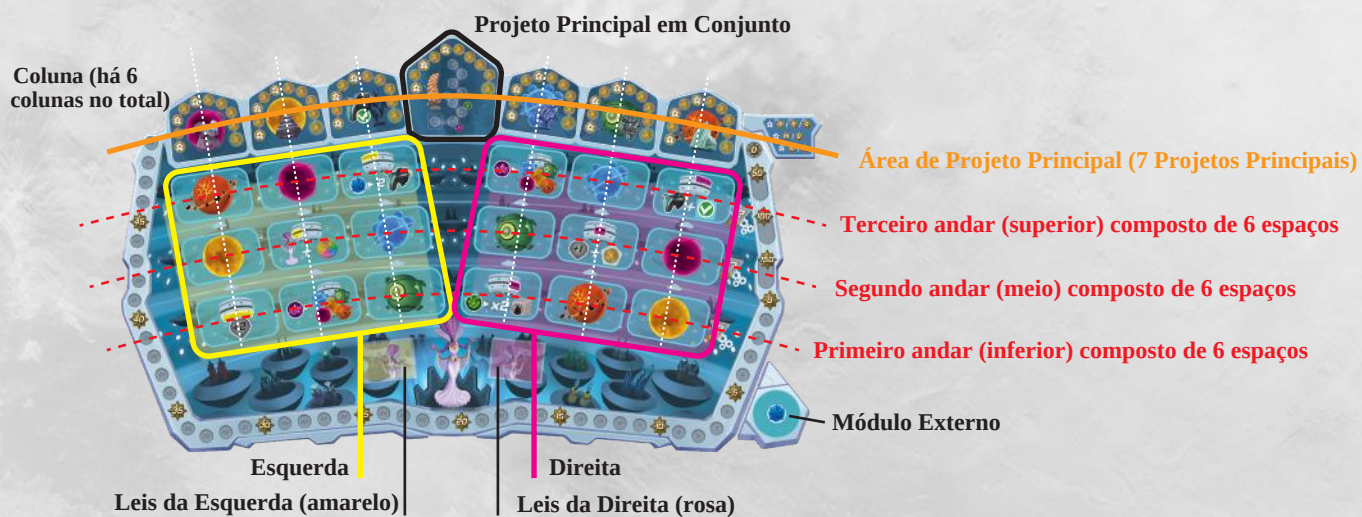


SETUP

TABULEIRO INDIVIDUAL



LAYOUT DO SENADO



COMO JOGAR

O primeiro jogador é o último que votou.

Aleatoriamente pegue uma quantidade de Fichas Iniciais igual à quantidade de jogadores mais um.

No sentido anti-horário, os jogadores escolhem uma ficha inicial e imediatamente recebem o bônus correspondente (veja detalhes sobre bônus na página 31). Depois eles colocam a Ficha Inicial, com a face para baixo, no espaço correspondente do seu tabuleiro individual.

O jogo Federation é jogado por 5 rodadas.

Cada rodada está dividida em 2 passos principais:

I / Fase do Embaixador

4 vezes por rodada, os jogadores realizam suas ações (ação principal, depois ação opcional) no turno.



II / Fase Executiva

Fase no fim da rodada, onde os jogadores recebem sua renda, financiam Projetos Principais e aprovam leis.



I / FASE DO EMBAIXADOR



TURNO DOS JOGADORES (2 ações sucessivas)

Esse passo é jogado no sentido horário, começando pelo 1º jogador, que está de posse do peão do Presidente do Senado, no começo da rodada.

O turno de um jogador está dividido em 2 fases sucessivas:

1. **Jogue 1 peça de Embaixador** (obrigatório), coloque-a num espaço de ação disponível do Senado, use seu lado de Votação ou seu lado de Financiamento, e realize a ação do espaço (ação principal).



2. **Envie 1 espaçonave** numa missão espacial acessível do seu tabuleiro individual, se você tiver o nível requerido de credenciamento e realize a missão especial (ação opcional).



FOCO NA PEÇA DO EMBAIXADOR

Cada jogador tem 4 peças de Embaixador com 2 lados diferentes:

Lado de financiamento



Lado de votação



Uma peça de Embaixador tem um lado com votos de 1 a 3, e um lado com um financiamento e às vezes um bônus de cristal. **Você recebe os cristais imediatamente depois de jogar sua peça, antes de realizar a ação.**

Os efeitos são diferentes de acordo com o lado que você escolhe jogar:

O **Financiamento** permite que você:

- ganhe acesso a missões especiais do seu tabuleiro individual (veja a Fase do Embaixador, página 8)
- participe do financiamento dos Projetos Principais (que dão pontos de prestígio no fim do jogo) (veja a Fase Executiva, na página 11)

A **Votação** permite que você:

- ganhe a maioria em diferentes andares do Senado (veja a Fase Executiva, na página 11).
- aprovar uma lei (veja a Fase Executiva na página 11).

1. JOGAR 1 PEÇA DE EMBAIXADOR (ação principal)

Escolher e jogar uma peça do Embaixador no Senado permite que você realize as ações do Senado (veja O Senado, página 14).

Escolha 1 peça de Embaixador e coloque num espaço de ação disponível do Senado, seja usando o lado de financiamento (A), ou seu lado de votação (B) (veja Foco na peça do Embaixador, página 7).

Se você quiser, você pode colocar uma peça de Variação da sua reserva sobre sua peça de Embaixador (veja Foco nas Peças de Variação, página 15). Então as características de sua peça de Embaixador são substituídas pelas características da peça de Variação para essa rodada.

Imediatamente receba o bônus da sua peça de Embaixador ou da sua peça de Variação, se você tiver colocado uma. Você pode usar o bônus imediatamente para pagar o custo do espaço de ação ou da ação que você está para realizar.



Salas do Senado

Ação do Espião

Ação do Planeta Federado

Realize a ação do espaço, independente do lado que você escolheu colocar sua peça do Embaixador. Existem 3 tipos principais de ação: 1) Planetas Federados; 2) Salas do Senado; 3) Espião. (veja página 14).

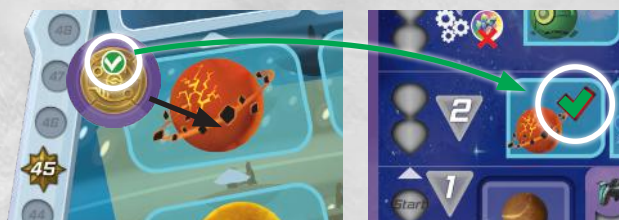
Aplique os efeitos independente do lado da sua peça de Embaixador:

Símbolo de Financiamento

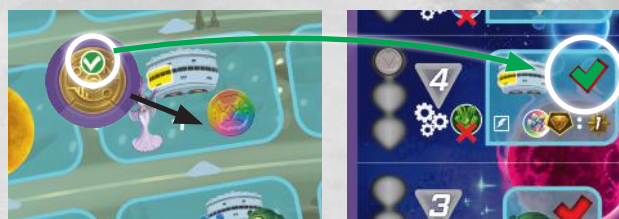


- A. Se sua peça de Embaixador ou sua peça de Variação tiver um símbolo de Financiamento, imediatamente coloque 1 peça de Missão Especial na missão especial correspondente no seu tabuleiro individual.
- Essa missão especial agora está acessível. Se já houver uma peça de Missão Especial nesse espaço, pule essa etapa.

Exemplo: Matthieu coloca uma peça de Embaixador no planeta federado. E imediatamente coloca uma peça de Missão Especial no espaço do seu tabuleiro individual.



A Missão Especial que agora está acessível no tabuleiro individual corresponde à ação do Senado.



Símbolo de Votação



- B. Se sua peça de Embaixador ou sua peça de Variação tiver um símbolo de Votação:
- Não há nenhum efeito imediato ativado.
 - 2 efeitos são ativados durante a Fase Executiva. (Fase Executiva, veja página 11).



Se sua peça tiver um símbolo de Votação, você pode colocar seu dado Assistente no mesmo espaço para aumentar seu poder de Votação (veja Foco no Dado Assistente, página 23).

2. ENVIAR 1 ESPAÇONAVE PARA CUMPRIR 1 MISSÃO ESPECIAL (ação opcional)

Enviar 1 espaçonave numa missão especial acessível permite que você realize 1 ação adicional no seu tabuleiro individual, desde que você atenda a todas as condições.

Uma missão especial pode ser cumprida somente uma vez pelo jogador. Assim que a missão estiver cumprida, a espaçonave permanece no espaço até o fim do jogo.

Você pode cumprir 1 Missão Especial (veja Missões Especiais, página 21) por turno, depois de sua ação principal. Para cumprir uma missão especial, você deve atender as 3 condições a seguir:



A / A Missão Especial deve estar acessível.

Uma missão especial está acessível se houver uma peça de Missão Especial colocada nela no seu tabuleiro individual.



B / Você deve ter um espaçonave disponível no seu hangar.



C / Você deve ter o nível de credenciamento requerido.

Seu nível de credenciamento deve ser pelo menos igual ao nível requerido para conduzir a missão especial. (veja Foco no Credenciamento, página 22).

Se essas 3 condições forem atendidas, você pode pegar do seu hangar a sua espaçonave, colocá-la no espaço correspondente e realizar a ação da missão especial. (veja Missões Especiais, página 21).

No máximo, você pode conduzir 8 missões especiais durante o jogo (+ a Ficha Inicial e a Ficha de Espaço Profundo contam como missões cumpridas).



Exemplo:

Matthieu atende as 3 condições:

A/ Há uma peça de Missão Especial na Missão Especial 1 e na Missão Especial 2.

B/ Ele tem uma espaçonave no seu hangar.

C/ Ele tem um nível 2 de credenciamento.

Ele pode decidir cumprir tanto a Missão Especial 1, como a Missão Especial 2, enviando sua espaçonave para um dos dois espaços.

Mas, ele não pode cumprir a Missão Especial 3 ainda, porque seu nível de credenciamento não é suficiente.



FOCO NAS MEDALHAS DE HONRA

As medalhas de honra são recompensas concedidas aos jogadores, quando eles alcançam um certo nível de influência nos diferentes planetas federados      ou quando eles realizam ações no seu tabuleiro.

Durante seu turno, se você atender os requisitos para ganhar uma medalha de honra, imediatamente receba a medalha de honra (do menor valor disponível) e coloque-a no próximo espaço disponível do seu tabuleiro individual. Você marcará pontos de prestígio no fim do jogo (veja Fim do Jogo, página 24).

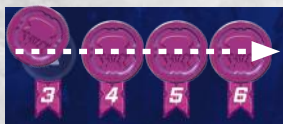
Um jogador não pode receber a mesma medalha de honra duas vezes.

Receber uma medalha de honra não é uma ação.



Pelas 5 medalhas de honra relacionadas aos planetas federados     , é uma corrida entre os jogadores.

O primeiro jogador a alcançar o nível requerido de influência imediatamente recebe a medalha de honra. Depois, os próximos jogadores devem ter um nível de influência mais alto para receber as próximas medalhas.



Há 2 moedas de honra relacionadas ao seu tabuleiro individual:



A medalha de honra por credenciamento: você a recebe quando alcança o 8º grau de credenciamento (passo mais alto do nível 4 de credenciamento).



A medalha de honra por intriga: você a recebe quando você cumprir a missão especial de intriga ao enviar uma espaçonave para o espaço correspondente no seu tabuleiro individual



FIM DO TURNO

Assim que você tiver realizado uma ação principal e provavelmente enviado uma espaçonave numa missão especial, é o turno do próximo jogador no sentido horário na ordem do jogo.

Quando todos os jogadores tiverem jogado 4 turnos (ou seja, todos os jogadores colocaram suas 4 peças de Embaixador), siga para a fase Executiva (fim da rodada).

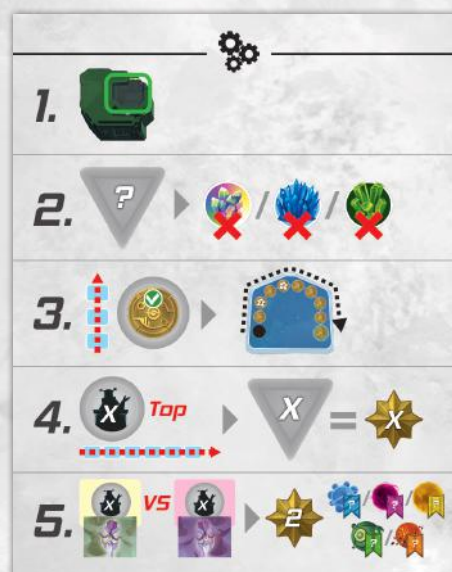


II / FASE EXECUTIVA

FIM DA RODADA

No fim de cada rodada, os jogadores realizam os seguintes 5 passos em sequência:

- 1/ Cada jogador recebe a renda de cada estrutura de produção que ele tenha construído.
- 2/ Cada jogador paga o custo do seu nível de credenciamento.
- 3/ Mova o marcador de cada Projeto Principal um espaço para frente para cada peça de Embaixador mostrando o lado de Financiamento.
- 4/ Determine o jogador com o maior poder de voto em cada andar do Senado (primeiro, segundo e terceiro andar). Para cada andar, o jogador majoritário marca uma quantidade de Pontos de Prestígio igual ao seu nível de credenciamento.
- 5/ Aprove a lei com o maior número de votos.



1 / RENDA DAS ESTRUTURAS DE PRODUÇÃO

Na ordem do turno, receba a renda de cada estrutura de produção na qual você colocou um peão de Robô. As estruturas de produção produzem da esquerda para a direita.

(Veja os detalhes das Estruturas de Produção na página 18).



2 / PAGAMENTO DO NÍVEL DE CREDENCIAMENTO

Na ordem do turno, pague 1 recurso dependendo do seu nível de credenciamento (começando a partir do nível 3).

Se você não quiser ou não puder pagar o recurso correspondente ao seu nível de credenciamento, seu marcador de credenciamento cairá para o primeiro espaço do nível (espaço mais abaixo) pelo qual você pode pagar o recursos. Se você não pagar nenhum recurso, você cai para o primeiro espaço do nível 2.

O Oceanium (azul) pode substituir o Lavandium (roxo) ou o Coppernium (verde) .



3 / FINANCIANDO OS PROJETOS PRINCIPAIS

Os 6 Projetos Principais

Começando pelo Projeto Principal mais à esquerda, mova o marcador de Projeto Principal 1 espaço para frente para cada peça de Embaixador colocada com seu lado de Financiamento na coluna correspondente. Faça o mesmo para cada Projeto Principal (exceto pelo Projeto Principal em Conjunto).

O financiamento é aplicado do topo para baixo para cada coluna. O excesso de financiamento é redirecionado para o Projeto Principal em Conjunto.



O Projeto Principal em Conjunto

Existem 2 maneiras para financiar o Projeto Principal em Conjunto:



- 1) Quando você pode financiar um Projeto Principal à sua escolha (Ação do Pequeno Lounge, Missão Especial do Pequeno Lounge, peças de Variação, fichas de Espaço Profundo).



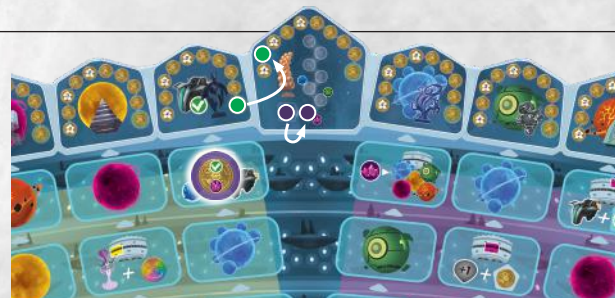
- 2) Durante o passo de financiamento da Fase Executiva (fim da rodada), se houver uma ou várias peças de Embaixador com seu lado de financiamento na coluna de um Projeto Principal que já esteja financiado, o financiamento dessas peças vai para o Projeto Principal em Conjunto.

Quando você financiar o Projeto Principal em Conjunto:

- Mova seu marcador de Projeto Principal em Conjunto 1 passo para cima;
- Mova o marcador de Projeto Principal 1 passo para frente. O progresso desse marcador sempre correspondente a soma da colaboração de todos os jogadores nesse projeto.

Esse projeto pode ser financiando mais de 9 vezes: assim que ele for totalmente financiado, os jogadores podem continuar movendo seu marcador de Projeto Principal em Conjunto para cima.

As primeiras 3 vezes que um jogador financiar esse projeto, ele recebe cristais: primeiro depois e por último .



Durante a pontuação final: (veja a página 25), cada Projeto Principal financiado dá pontos de prestígio de acordo com o seguinte ranking:



4 / MAIORIA EM CADA ANDAR DO SENADO (PRIMEIRO, SEGUNDO E TERCEIRO)

Para cada andar do Senado, o jogador com mais votos marca uma quantidade de pontos de prestígio igual ao seu nível de credenciamento.

Você pode ter a maioria em vários andares. No caso de um empate, todos os jogadores empatados marcam uma quantidade de pontos de prestígio igual ao seu nível de credenciamento.



5 / VOTAÇÃO DE UMA LEI



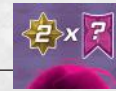
A / Determinar a lei que será aprovada

Para cada lado do Senado (esquerda versus direita), some o número de votos das peças de Embaixador de todos os jogadores (e do Dado Assistente se houver algum).

A lei com mais votos é aprovada.

No caso de um empate, o jogador com o peão de Presidente escolhe a lei.

Há 5 leis diferentes (cada uma aparece duas vezes; uma vez em cada lado do senado):



B / Marque pontos de prestígio

Exemplo:

Todos os jogadores marcam 2 PP por nível de influência que eles tenham no planeta roxo Atalum.

Há mais votos no lado direito do que do lado esquerdo. A lei que é aprovada é a lei do lado direito relacionada ao planeta Atalum.

Lembrete: no planeta roxo Atalum, cada ficha de Erudito corresponde a 1 nível de influência.

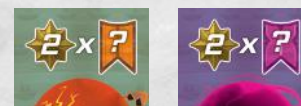
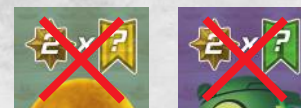
FIM DA RODADA

Depois de seguir todos os 5 passos:

- Pegue de volta todas as suas peças de Embaixador e seu Dado Assistente, se você o usou sem mudar o valor do dado. (veja página 23)
- Descarte as peças de Variação usadas durante a rodada.
- Descarte ambas as fichas de Lei e coloque-as, com a face para cima, perto do tabuleiro central, de modo que os jogadores possam se lembrar quais leis já foram submetidas à votação durante o jogo.
- Revele as próximas 2 fichas de Lei. Se elas forem iguais, coloque a segunda de lado e revele a próxima ficha de Lei. Depois embaralhe a ficha de Lei, que você momentaneamente colocou de lado, com as outras fichas e, com a face para baixo, coloque-as debaixo da ficha de Lei revelada.

No começo da rodada 4, além das 2 fichas reveladas para essa rodada, revele as últimas 2 fichas também. Se as 2 fichas forem iguais, troque as fichas de direita, de modo que você tenha diferentes fichas de lei durante a rodada 4 e 5.

No fim da 5ª rodada, não há mais nenhuma ficha de Lei para revelar, então você segue para a pontuação final (veja a página 24).

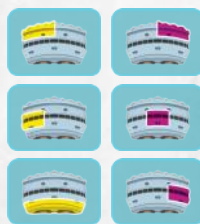


O SENADO

18 ESPAÇOS DE AÇÃO



- 5 Ações de Planeta Federado
(cada uma delas aparece duas vezes, uma vez em cada lado do Senado)



- 6 Salas de Ações do Senado
(cada uma aparece uma vez)



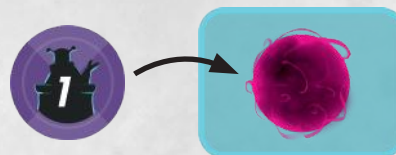
- 1 Ação do Espião (Cópia)
(aparece duas vezes, uma vez em cada lado do Senado)

Se você não puder pagar o custo do espaço de Ação, você não pode colocar seu Embaixador lá.

1 / OS PLANETAS FEDERADOS:

Jogar uma peça de Embaixador (lado de Votação ou lado do Financiamento) numa ação de Planeta Federado concede a você um efeito imediato.

As ações de Planeta Federado aumentam seu nível de influência nos planetas federados.



1 / PLANETA DE MINERAÇÃO LARANJA, NEO

Neo, o planeta vulcânico de mineiros... rico em recursos.



Mova seu peão de Mineiro 1 espaço para frente para um dos próximos asteroides que esteja imediatamente acessível e receba os recursos correspondentes. Se você mover seu peão de Mineiro para uma peça de Asteroide, receba os recursos e a peça.

Exemplo: o jogador pode escolher mover seu peão de Mineiro para um dos três asteroides imediatamente acessíveis. Se ele escolher A ou B, o jogador recebe os recursos e a peça, e seu nível de influência é aumentado em 1. Se ele escolher C, ele recebe 1 lavandium e 1 coppernium e seu nível de influência é aumentado em 2.

Por último, revele as peças de Asteroide do próximo nível, se houver alguma e se isso não tiver sido feito ainda.

Se, durante um de seus próximos turnos, seu peão de Mineiro chegou no último espaço, e você realizar uma ação no Neo, você pode escolher outra peça de Asteroide em qualquer asteroide morto, mas seu nível de influência não irão mais aumentar. A peça escolhida não é substituída.



Mover seu peão de Mineiro para frente aumenta sua influência.

Seu nível máximo de influência é 8.

2 / PLANETA LUNAR AZUL, 6LUA

O lar das feiticeiras... e peças de Variação.

Mova seu peão de Mago 1 lua para frente e escolha uma peça de Variação dentre aquelas disponíveis. A peça escolhida não é substituída. Depois, se isso ainda não tiver sido feito, revele as peças de Variação da próxima lua.

Se, durante um de seus próximos turnos, seu peão de Mago chegou no planeta azul, e você escolhe realizar uma ação na 6Lua, você pode escolher uma nova peça de Variação do planeta, mas seu nível de influência não irá mais aumentar.

A peça escolhida não é substituída.



Mover seu peão de Mago para frente aumenta sua influência.

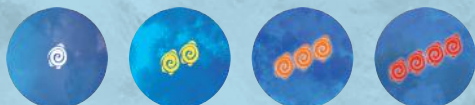
Seu nível máximo de influência é 7.



FOCO NAS PEÇAS DE VARIAÇÃO

Peças de Variação são colocadas principalmente em 6Lua de acordo com sua força.

Há 4 níveis de força encontrados no verso das peças.



A peça é composta de um lado de Financiamento , ou um lado de Votação , junto com um bônus.



Quando você ganha uma peça de Variação, coloque-a perto do seu tabuleiro individual.



Quando você pode jogar uma peça de Variação?

Durante a fase do Embaixador, você pode colocar uma peça de Variação na sua peça de Embaixador.

Você não leva mais em conta o valor da peça do Embaixador; seu valor, junto com seu bônus em potencial, são substituídos pelo valor e bônus da peça de Variação.



Você recebe o bônus quando jogar uma peça de Variação sobre uma peça do Embaixador.

No fim da rodada, descarte as peças de Variação usadas pelos jogadores, durante a rodada.

No fim do jogo, você ganha 1 PP para cada peça de Variação que sobrar no seu tabuleiro principal.

Você pode receber peças de Variação com as ações na 6Lua, com as fichas de Erudito, fichas de espaço profundo, ou com a estrutura de produção incubador de Variação.

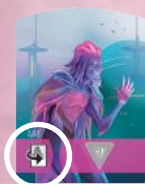
3 / PLANETA NEBULOSO ROXO, ATALUM

Um lugar para se estar... onde os maiores Eruditos de cada delegação se encontram!!!

Escolha uma ficha de Erudito de nível 1, que você não possua ainda **ou** uma ficha de Erudito de nível 2 ou de nível 3, se você já tiver a ficha de Erudito inferior do mesmo tipo.

As fichas de Erudito lhe garantem um bônus que você pode usar uma vez.

Você pode ativá-lo de acordo com 3 tipos de ativação (dependendo do símbolo abaixo e à esquerda da ficha de Erudito):



1 / Imediatamente.



2 / Uma vez, da próxima vez que você realizar uma ação no planeta.



3 / A qualquer momento durante o seu turno ou em um de seus próximos turnos.

Nível 3

Nível 2

Nível 1



Assim que uma ficha de Erudito de nível 1 tiver sido escolhida, revele a próxima, bem como a ficha de nível 2 correspondente.

Você não pode possuir 2 fichas de Erudito com o mesmo personagem.

Veja os detalhes sobre cada ficha de Erudito na página 28.



Você tem 1 nível de influência para cada ficha de Erudito que possua.

4 / PLANETA ÁRIDO AMARELO, ARRATOOINE

No deserto, nada é de graça... ou quase nada!!!

Realize comércio em diferentes barracas. Cada barraca pode receber um disco de Comércio de cada jogador.

Escolha uma barraca, gaste o recurso requerido, coloque um disco de Comércio na barraca de nível 1 correspondente, se você não tiver ainda um peão nessa barraca; e receba o bônus em troca.

Se você já tiver um disco na barraca, gaste o recurso requerido, **mova seu disco de Comércio para a barraca de nível 2** e receba o bônus em troca.

Já que você já negociou uma vez com essa barraca, você recebe um bônus melhor pagando o mesmo custo.

Na barraca onde você pode escolher entre 2 bônus, se você chegou à barraca de nível 2, você pode dividir os bônus entre ambos.



Custo grátis para essa barraca

Exemplo: você gasta 1 coppersium e escolhe receber:

- 2 Oceanium e 1 grau de credenciamento ou
- 3 graus de credenciamento ou
- 1 Oceanium e 2 graus de credenciamento.

Se você já estiver numa barraca de nível 2, você ainda pode realizar a ação dessa barraca, mas isso não aumentará seu nível de influência.



Colocar discos de Comércio em barracas aumenta sua influência no planeta.



Você ganha 2 níveis de influência para cada disco de Comércio numa barraca de nível 2.



Você ganha 1 nível de influência para cada disco de Comércio numa barraca de nível 1.

5 / PLANETA ROBÓTICO VERDE, E81216

Aqui nós construímos todo tipo de estruturas... até mesmo megaestruturas!!!

Construa 1 estrutura da produção ou 1 megaestrutura gastando os recursos requeridos.

Cada Estrutura de Produção e cada Megaestrutura pode ser construída por vários jogadores, mas apenas uma vez por jogador.

ESTRUTURAS DE PRODUÇÃO



Se você construir 1 Estrutura de Produção, pague os recursos requeridos e coloque um peão de Robô na Estrutura de Produção. **Imediatamente receba a renda.**



Durante cada fase Executiva (fim da rodada), receba a renda das estruturas de produção que você tiver construído.

Custo



Renda



Estaleiro espacial

Pegue 1 espaçonave da reserva e coloque no seu hangar.



Transportador

Mova 1 espaço para frente em Neo ou em 6Lua. Você não ganha a recompensa.



Câmara de transmutação

Transforme 1 recurso em um de valor maior $\text{P} > \text{R}$
 $> \text{B} > \text{O}$



Replicador de Lavandium

Ganhe 1 Lavandium P .



Academia Militar

Ganhe 1 grau de credenciamento. Imediatamente receba a medalha de honra por credenciamento ou imediatamente escolha uma ficha de espaço profundo, se você chegou aos graus correspondentes.



Embaixada

Vire 1 de suas fichas de Erudito de nível 1 para ficar com a face para cima. Aplique o efeito dependendo do tipo de ativação da ficha.



Incubador de Variação

Ganhe 1 peça de Variação com 1 de força da pilha perto do tabuleiro central.



Universidade Espacial

Receba seu Dado Assistente com um valor de 1 ou aumente seu dado em 1.

MEGAESTRUTURAS

Se você construir 1 megaestrutura,

- pague os recursos necessários:    (o diamante dourado é o recurso mais raro).
- coloque um peão de Robô no coeficiente de maior valor disponível e multiplique-o pela peça de Megaestrutura de menor valor dos dois.

Cada megaestrutura é composta de 2 peças de megaestrutura aleatórias. Essas peças determinarão a pontuação da megaestrutura. Consideramos o menor valor de cada par.

No máximo 3 jogadores diferentes podem construir a mesma Megaestrutura.



8 peças de megaestrutura:

- 5 peças de megaestrutura estão relacionadas ao nível de influência do jogador em cada um dos planetas federados.
- 1 peça de megaestrutura está relacionada ao número de missões especiais cumpridas (peça de Missão Especial + espaçonave enviada na missão).
- 1 peça de megaestrutura está relacionada ao nível de credenciamento.
- 1 peça de megaestrutura está relacionada ao valor do Dado Assistente.



Pontuar as megaestruturas: escolha a peça de megaestrutura que corresponde ao seu menor valor de influência e multiplique esse valor pelo coeficiente coberto pelo seu peão de Robô.

Exemplo:

O jogador Roxo coloca seu peão de Robô no coeficiente de maior valor disponível: x3.

Ele tem um nível 3 de influência em Arratooine e um nível 4 de credenciamento.

3 é o menor valor dos dois.

O jogador marca: $3 \times 3 = 9$ PP.



Você tem 1 nível de influência para cada Estrutura de Produção que você construiu.

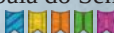


Você tem 2 níveis de influência para cada megaestrutura que você construiu.

II / AS SALAS DO SENADO

Jogar uma peça de Embaixador (lado de votação ou lado de financiamento) numa Sala de ação do Senado lhe garante um efeito imediato.

Se você não puder pagar o custo do espaço de Ação, você não pode colocar sua peça de Embaixador lá.

As ações da Sala do Senado não aumentam seu nível de influência  nos planetas federados.

A / QUARTOS DOS OFICIAIS

Ganhe 2 graus de credenciamento (veja Foco no Credenciamento, página 22).

- Imediatamente receba a medalha de honra, se você chegou no grau correspondente.
- Imediatamente escolha uma ficha de espaço profundo, se você chegou no grau correspondente.

B / ESCRITÓRIO DE COMPRAS

Pague 1 oceanium, recebe 2 espaçonaves e coloque-as no seu hangar.

C / LOUNGE DOS PATRONOS

- Pegue 1 espaçonave e coloque-a no seu hangar.
- Ganhe acesso a 1 missão especial à sua escolha, colocando uma peça de missão Especial nela no seu tabuleiro individual.



D / ESCRITÓRIO DO PRESIDENTE

- Imediatamente receba o peção de Presidente do Senado. Você será o primeiro jogador durante a próxima rodada.
- Receba uma medalha de honra à sua escolha que você ainda não tenha. Se você escolher a medalha de honra de um planeta federado, pegue aquela colocada no nível mais alto de influência.

A ação do Escritório do Presidente tem 2 exceções:

- Essa ação não pode ser copiada.
- O primeiro jogador não pode realizar essa ação durante o primeiro turno da rodada.

E / SALA DOS ASSISTENTES

Pague 1 coppernium e receba seu Dado Assistente com um valor de 2 ou aumente o valor de seu Dado Assistente em 2. (veja Foco no Dado Assistente, página 23).

F / PEQUENO LOUNGE

- Ganhe 1 grau de credenciamento (veja Foco no credenciamento, página 22).
- Imediatamente receba a medalha de honra, se você chegou no grau correspondente.
- Imediatamente escolha uma ficha de espaço profundo, se você chegou no grau correspondente.
- Mova o marcador de Projeto Principal de um Projeto Principal à sua escolha  1 passo para frente. Se você escolher o Projeto Principal em Conjunto, mova seu marcador também.

III / AÇÃO DO ESPIÃO (Cópia)

A ação do Espião custa 1 Lavandium , e permite que você copie a ação de qualquer Sala do Senado (**exceto o Escritório do Presidente**) ou copie qualquer ação de Planeta Federado.

A ação do Espião aparece em cada lado do Senado.

- Pague 1 Lavandium 
- Copie uma ação de Planeta Federado ou copie a ação de uma Sala do Senado, esteja ou não coberta por uma peça de Embaixador.



IV / AÇÕES ESPECIAIS

Seu tabuleiro individual é composto de 12 missões especiais:

6 missões especiais que são idênticas às ações do Senado:

1 a 5 / As Missões Especiais de Planeta Federado

6 / Em relação à ação A do Senado: ganhe 2 graus de credenciamento.

6 missões especiais em relação às ações do Senado, mas que são diferentes.

7 / Em relação à ação G do Senado; pague 1 Lavandium e copie qualquer ação de Planeta Federado, mas não ação de Sala do Senado.

8 / Em relação à ação D do Senado; imediatamente ganhe 1 PP por cristal e diamante dourado na sua reserva.

9 / Em relação à Ação F do Senado: imediatamente mova o marcador de Projeto Principal à sua escolha 1 espaço para frente , de imediato ganhe 1 grau de credenciamento , receba a medalha de honra por intriga.

10 / Em relação à ação E do Senado: imediatamente ganhe duas vezes o valor de seu Dado Assistente em Pontos de Prestígio.

11 / Em relação à ação B do Senado: imediatamente ganhe 2 Pontos de Prestígio por nível de credenciamento.

12 / Em relação à ação C do Senado: imediatamente ganhe 1 Ponto de Prestígio por missão especial cumprida.



Os ícones do Senado com uma parte amarela ou roxa são para identificar um ação do Senado e com qual missão especial ela está relacionada.



V / AÇÃO DO MÓDULO EXTERNO

Se você não quiser ou não puder realizar nenhuma das ações principais, você pode realizar a ação do Módulo Externo. Essa ação está totalmente fora do Senado.

Ganhe 1 Oceanium , bem como o bônus de sua peça de Embaixador (ou peça de Variação), se houver alguma.

As peças de Embaixador jogadas nesse espaço não contribuem nem para a votação da lei, nem para a maioria num andar, nem para o financiamento de um Projeto Principal.

Vários jogadores podem jogar uma peça de Embaixador nesse espaço, durante a mesma rodada



FOCO NO CREDENCIAMENTO



A escala de credenciamento é composta de 5 níveis.



Cada nível é composto de graus de credenciamento.

Ganhar credenciamento permite que você alcance níveis mais elevados e que você obtenha acesso a missões especiais no seu tabuleiro individual.

Exemplo: chegar ao nível 2 de credenciamento permite que você obtenha acesso às missões especiais de nível 2.

Durante o passo de pagamento da Fase Executiva, você deve pagar o recursos correspondentes ao seu nível de credenciamento. (veja Fase Executiva, página 11).

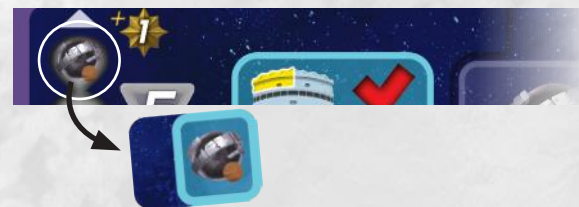
Exemplo: se você chegar ao nível 4 de credenciamento, você deve pagar 1 coppernium no fim da rodada.

Se você chegar ao grau correspondente à medalha de honra, receba-a.

Se você chegar ao grau mais elevado de credenciamento, imediatamente escolha uma ficha de espaço profundo dentre as disponíveis e receba seu bônus. (veja Ficha de Espaço Profundo, página 31).

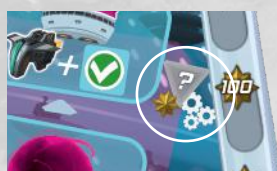
Se você chegar ao nível mais elevado de credenciamento, ganhe 1 ponto de prestígio em vez de mover seu marcador para cima.

Grau de credenciamento



Seu nível de credenciamento permite que você ganhe pontos de prestígio com:

1) A maioria nos andares do Senado.
(veja Fase Executiva, página 12).



2) A missão especial do Escritório de Compra.



3) A megaestrutura.



FOCO NO DADO ASSISTENTE

Os jogadores não têm seu Dado Assistente no começo do jogo. Eles o recebem na primeira vez que realizam uma ação que aumente seu dado.



Existem 6 lados no Dado Assistente, com um valor de 1 a 6, correspondentes aos votos.

Quando você pode jogar seu Dado Assistente?

Quando você coloca uma de suas peças de Embaixador com seu lado de Votação, você pode associar essa peça ao seu Dado Assistente.

Assim que você tiver jogado seu Dado Assistente, você não pode movê-lo até o fim da rodada. Se você realizar uma ação que aumente o valor do seu dado, faça isso deixando seu dado no seu local.



Durante a Fase Executiva, o valor do seu Dado Assistente e o valor da sua peça de Embaixador são somados para:

- a maioria em cada andar do Senado,
- a maioria em cada lado do Senado para a aprovação da lei.

No fim da rodada, pegue de volta seu Dado Assistente sem mudar seu valor e coloque-o no seu tabuleiro individual para a próxima rodada.



Você pode receber seu Dado Assistente (ou aumentar seu valor) com a ação da Sala dos Assistentes, com peças de Variação, fichas de Erudito, fichas de espaço profundo, em uma das barracas em Arratooine, ou na estrutura de produção da Universidade Espacial. (veja a página 18).

FIM DO JOGO

No fim da 5ª rodada, o jogo termina.
Siga para as 3 pontuações finais:

1 / MEDALHAS DE HONRA

2 / RECURSOS SOBRANDO

3 / PROJETOS PRINCIPAIS FINANCIADOS



1 / MEDALHAS DE HONRA

Marque o menor valor descoberto no seu rol de medalhas de honra.



Se você recebeu todas as 7 medalhas de honra (uma de cada cor), você marca 30 pontos de prestígio (PP).

2 / RECURSOS SOBRANDO

1 PP para cada 2 cristais sobrando na sua reserva.



1 PP para cada diamante dourado.



1 PP para cada espaçonave no seu hangar.



1 PP para cada peça de Variação.



3 / PROJETOS PRINCIPAIS FINANCIADOS

Um Projeto Principal está financiado se o marcador de Projeto Maior chegar ao último passo da trilha de financiamento.

Cada Projeto Principal leva a uma pontuação de pontos de prestígio (PP).

Cada jogador irá marcar pontos de prestígio dependendo do seu ranking em cada Projeto Principal financiado.



PROJETOS PRINCIPAIS:



A / Para os 5 Projetos Principais relacionados aos planetas federados o ranking do jogador é determinado pelo nível de influência em cada planeta.

Quanto mais influência um jogador tem, melhor será seu ranking. Se um jogador não tiver nenhuma influência num Projeto Principal, ele não participa da pontuação do Projeto Principal.



B / Para o Projeto Principal de Missão Especial, o ranking do jogador é determinado por seu número de missões especiais cumpridas.

Lembrete: missão cumprida = 1 marcador de Missão Especial + 1 espaçonave.

Exemplo: o jogador roxo tem 3 missões cumpridas.

A ficha Inicial e a ficha de Espaço Profundo (se você a alcançou) ambas contam como missões especiais cumpridas.



C / Para o Projeto Principal em Conjunto, o ranking do jogador é determinado por seu nível de contribuição ao Projeto Principal em Conjunto.

Se o jogador não contribuiu para o Projeto Principal em Conjunto, ele não participa da pontuação do Projeto Principal em Conjunto.

Ficha Inicial



Para cada Projeto Principal financiado, a distribuição de pontos relacionada ao ranking é a seguinte:

No caso de um empate, os pontos dos lugares afetados são somados e então divididos pelo número de jogadores em questão.

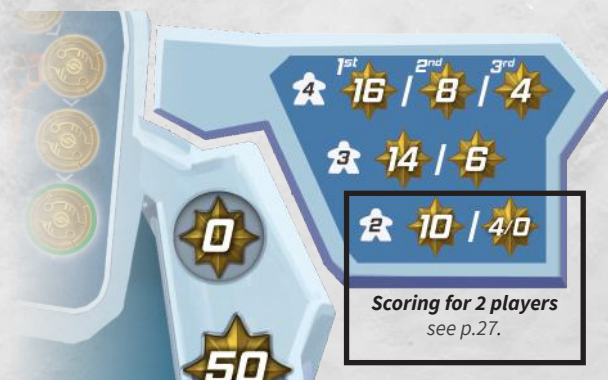
Exemplo:

Numa partida com 4 jogadores, se 2 jogadores empatarem pelo primeiro lugar, então cada um marca 12 PP.

16 pontos pelo 1º lugar e 8 pontos pelo 2º lugar = 24 pontos.

24 pontos divididos entre os 2 jogadores empatados em primeiro lugar = 12 pontos.

O jogador em 3º lugar marca 4 PP.



A delegação com mais pontos de prestígio vence o jogo e se une à Federação.

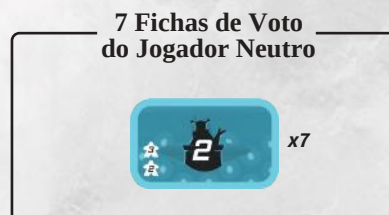
No caso de um empate, a vitória é compartilhada.

PARTIDA COM 3 JOGADORES

Quando jogar uma partida com 3 jogadores, as regras são as mesmas para 4 jogadores, mas com as seguintes modificações:

A / Material para 3 jogadores

Com 3 jogadores, adicione o material marcado com 2 e 3



B / Setup

Coloque cada marcador de Projeto Principal no espaço correspondente da trilha de financiamento.



Coloque cada medalha de honra nos espaços correspondentes.



Forme uma pilha com 5 Fichas de Bloqueio de Planeta Federado, com a face para baixo, e coloque-a perto do tabuleiro central. Revele a primeira ficha.

Coloque as fichas de Voto do Jogador Neutro perto do tabuleiro central.

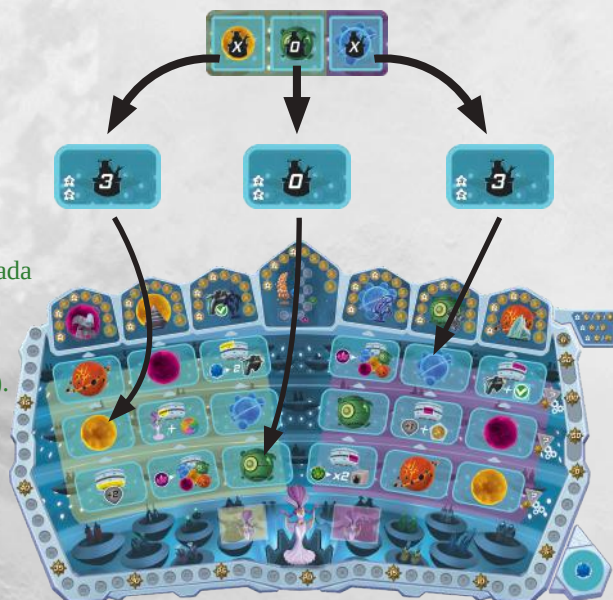
C / Como jogar

- 1 / No começo de cada rodada, revele uma ficha de Bloqueio de Planeta Federado e bloqueie os espaços de ação correspondentes com as fichas de Voto designadas do Jogador Neutro (X corresponde à rodada em jogo).

Use as fichas de Voto do Jogador Neutro correspondentes à rodada atual. A ficha com um valor de 0 é usada em cada rodada.

Exemplo: essa Ficha de Bloqueio de Planeta Federado é revelada no começo da rodada 3. Coloque as 2 Fichas de Voto do Jogador Neutro com um valor de 3 (3 corresponde à rodada atual) no espaço do planeta amarelo no lado esquerdo (amarelo) e no espaço de planeta azul no lado direito (rosa).

Coloque a Ficha de Voto do Jogador Neutro com um valor de 0 no espaço de planeta verde no lado esquerdo (amarelo).



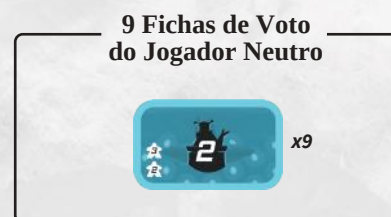
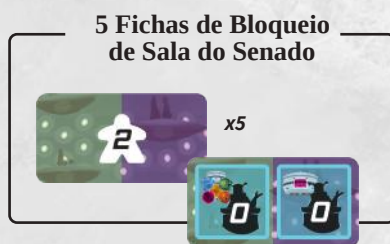
- 2 / No fim da rodada, remova as 3 Fichas de Voto do Jogador Neutro.

PARTIDA COM 2 JOGADORES

Quando jogar uma partida com 2 jogadores, as regras são as mesmas para 4 jogadores, mas com as seguintes modificações:

A / Material para 3 jogadores

Com 3 jogadores, adicione o material marcado com 



B / Setup

Coloque cada marcador de Projeto Principal no espaço correspondente da trilha de financiamento.



Coloque cada medalha de honra nos espaços correspondentes.



Forme uma pilha com as 5 Fichas de Bloqueio de Planeta Federado e uma pilha com as 5 Fichas de Bloqueio de Sala do Senado. Coloque-as perto do tabuleiro central. Revele a primeira ficha de cada pilha.

Coloque as fichas de Voto do Jogador Neutro perto do tabuleiro central.

C / Como jogar

- No começo de cada rodada**, revele uma ficha de Bloqueio de Planeta Federado e uma ficha de Bloqueio de Sala do Senado. Bloqueie os espaços de ação correspondentes com as fichas de Voto designadas do Jogador Neutro (X corresponde à rodada em jogo). Além disso, bloqueie com uma ficha de Voto do Jogador Neutro com um valor de 0 o espaço de ação do Espião, localizado no lado oposto em relação ao lado onde uma Sala do Senado foi bloqueada. Use as fichas de Voto do Jogador Neutro correspondentes à rodada atual. Ambas as fichas com um valor de 0 são usadas em cada rodada.

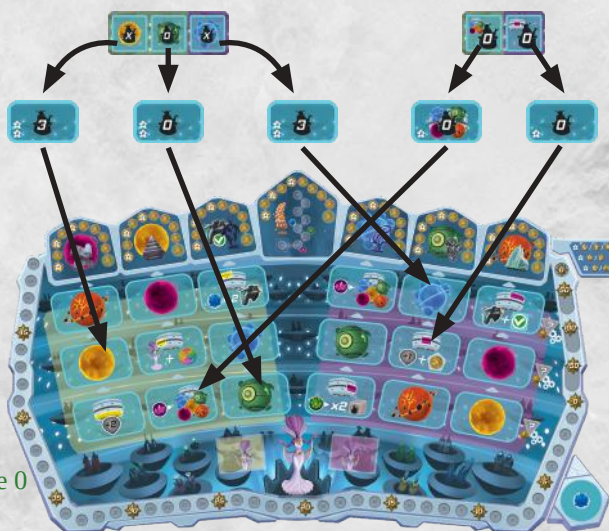
Exemplo: essa ficha de Bloqueio de Planeta Federado e a ficha de Bloqueio de Sala do Senado correspondente ao Lounge dos Patronos são reveladas no começo da rodada 3.

Coloque as 2 fichas de Voto do Jogador Neutro com um valor de 3 (3 correspondente à rodada atual) no espaço do planeta amarelo  no lado esquerdo (amarelo) e no espaço do planeta azul  no lado direito (rosa).

Coloque uma ficha de Voto do Jogador Neutro com um valor de 0 no espaço do planeta  verde no lado esquerdo (amarelo).

Coloque uma ficha de Voto do Jogador Neutro com um valor de 0 na Sala do Senado correspondente, nesse caso no Lounge dos Patronos; E bloqueie a ação de Espião localizada no lado oposto, nesse caso do lado esquerdo (amarelo) também com uma ficha de Voto do Jogador Neutro com um valor de 0.

- No fim da rodada**, remova as 5 fichas de Voto do Jogador Neutro.



D / FIM DO JOGO

Pontuação dos Projetos Principais: (só o Projeto Principal que estiver totalmente financiado, veja a página 25).



O jogador com o melhor ranking no Projeto Principal marca **10 pontos**.

No caso de um empate, cada jogador marca 7 pontos.



O segundo jogador marca:

- 4 pontos** se seu nível de influência / número de missões especiais / nível de contribuição tiver somente um intervalo de 1 ou 2 níveis em relação ao primeiro jogador.
- 0 pontos** se esse intervalo corresponder a 3 níveis ou mais.

FICHAS DE ERUDITO (ATALUM)

Quando você realiza uma ação em Atalum, pegue 1 ficha de Erudito de nível 1, que você ainda não possua, ou uma ficha de Erudito de um nível superior, se você já tiver o nível inferior.

Você não pode possuir 2 fichas de Erudito com o mesmo personagem.

3 momentos para usar essas fichas:



1. Imediatamente.



2. Da próxima vez que você realizar uma ação no planeta.



3. A qualquer momento durante um de seus próximos turnos.

Você pode aplicar o efeito somente uma vez. Depois, a ficha é virada para que fique com a face para baixo.

Cada nível é composto de 3 fichas de Erudito. As fichas de Erudito estão numeradas de modo que você possa facilmente encontrar o bônus de cada ficha.

Você encontrará abaixo os bônus em detalhes de cada ficha de Erudito.



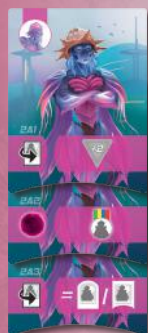
1A1 Pegue uma peça de nível de credenciamento +1. **Até o fim da rodada**, seu nível de credenciamento é aumentado em 1. Descarte a peça no fim da rodada.



1A2 Vire uma de suas fichas de Erudito de nível 1, deixando-a com a face para cima. Se o efeito for imediato, ganhe o bônus imediatamente. Assim que o efeito for aplicado, vire a ficha para que fique com a face para baixo.



1A3 Copie o efeito de qualquer ficha de Erudito de nível 1 com a face para cima em Atalum ou no seu tabuleiro individual.



2A1 Pegue uma peça de nível de credenciamento + 2. **Até o fim da rodada**, seu nível de credenciamento é aumentado em 2. Descarte a peça no fim da rodada.



2A2 Da próxima vez que você realizar uma ação em Atalum, escolha 1 das fichas de Erudito de nível 3 disponíveis.



2A3 Copie o efeito de qualquer ficha de Erudito de nível 1 ou de nível 2, com a face para cima, em Atalum **ou** no seu tabuleiro individual.



3A1 Ganhe 1 PP por missão especial acessível.



3A2 Ganhe 3 PP para cada ficha de Erudito de cor diferente que você possua.



3A3 Ganhe 2 PP por nível de influência em Atalum.

**1B1**

Da próxima vez que você realizar um ação no E81216, o custo de qualquer uma das estruturas é reduzido em 1 cristal à sua escolha.

**1B2**

Da próxima vez que você realizar um ação no E81216, ganhe 1 lavandium por nível de influência em E81216.

**1B3**

Efeito imediato - ganhe o bônus da estrutura de produção à sua escolha de graça. **Não coloque um peão de Robô na Estrutura de Produção.**

**2B1**

Da próxima vez que você realizar uma ação no E81216, o custo de qualquer uma das estruturas é reduzido em 2 cristais à sua escolha.

**2B2**

Da próxima vez que você realizar uma ação no E81216, ganhe 1 coppernium por nível de influência no E81216.

**2B3**

Efeito imediato - ganhe o bônus de 2 estruturas de produção à sua escolha de graça. Você pode ganhar o bônus da mesma estrutura de produção duas vezes. **Não coloque um peão de Robô na Estrutura de Produção.**

**3B1**

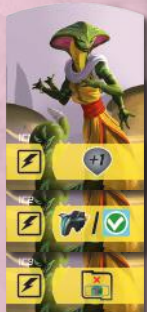
Efeito imediato - ganhe 2 PP por nível de influência em E81216.

**3B2**

Efeito imediato - ganhe 3 PP para cada diamante dourado na sua reserva.

**3B3**

Efeito imediato - ganhe 5 PP por megaestrutura.

**1C1**

Efeito imediato - ganhe 1 grau de credenciamento.

**1C2**

Efeito imediato - pegue 1 espaçonave e coloque-a no seu hangar ou coloque uma peça de Missão Especial numa missão especial à sua escolha.

**1C3**

Efeito imediato - coloque 1 disco de Comércio numa barraca de nível 1 à sua escolha de graça. Não receba o bônus.

**2C1**

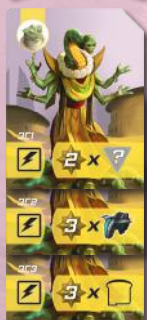
Efeito imediato - ganhe 2 graus de credenciamento.

**2C2**

Efeito imediato - pegue 1 espaçonave e coloque no seu hangar e coloque uma peça de Missão Especial numa missão especial à sua escolha.

**2C3**

Efeito imediato - coloque 1 disco de Comércio numa barraca de nível 1 à sua escolha de graça **e ganhe o bônus correspondente.**

**3C1**

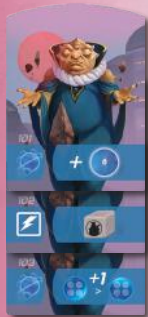
Efeito imediato - ganhe duas vezes seu nível de credenciamento em pontos de prestígio.

**3C2**

Efeito imediato - ganhe 3 PP para cada espaçonave no seu hangar.

**3C3**

Ganhe 3 PP para cada disco de Comércio que você tenha numa barraca de nível 2.



1D1 Da próxima vez que você realizar uma ação em 6Lua, ganhe 1 peça de Variação **de força 1** adicional.



1D2 Efeito imediato - receba seu Dado Assistente com um valor de 1 ou aumente o valor de seu Dado em 1.



1D3 Da próxima vez que você realizar uma ação em 6Lua, mova 1 espaço adicional para frente. **Você só recebe a peça de Variação da última lua onde você pousou.**



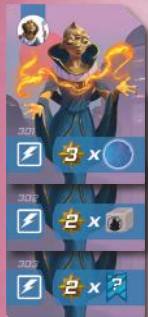
2D1 Da próxima vez que você realizar uma ação na 6Lua, ganhe 1 peça de Variação adicional **de força 2**.



2D2 Efeito imediato - receba seu Dado Assistente com um valor de 2 ou aumente o valor de seu Dado em 2.



2D3 Da próxima vez que você realizar uma ação em 6Lua, mova 2 espaços adicionais para frente. **Você só recebe a peça de Variação da última lua onde você pousou.**



3D1 Efeito imediato - ganhe 3 PP para cada peça de Variação que possua e que você ainda não tenha usado.



3D2 Efeito imediato - ganhe duas vezes o valor do Dado em pontos de prestígio.



3D3 Efeito imediato - ganhe 2 PP por nível de influência em 6Lua.



1E1 Da próxima vez que você realizar uma ação em Neo, ganhe 2 lavandium adicionais.



1E2 Da próxima vez que você realizar uma ação em Neo, ganhe 1 oceanium adicional.



1E3 Da próxima vez que você realizar uma ação em Neo, mova 1 espaço para frente adicional. **Você só recebe o recurso do último Asteroide onde pousou.**



2E1 Da próxima vez que você realizar uma ação em Neo, ganhe 1 lavandium adicional e 1 oceanium adicional.



2E2 Da próxima vez que você realizar uma ação em Neo, ganhe 1 coppernium adicional e 1 oceanium adicional.



2E3 Da próxima vez que você realizar uma ação em Neo, ganhe 1 diamante dourado adicional.



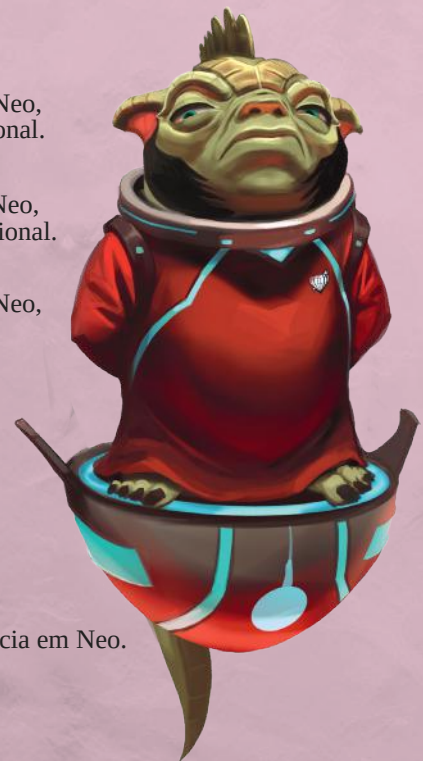
3E1 Efeito imediato - ganhe 5 PP para cada peça de Asteroide que você tenha.



3E2 Efeito imediato - ganhe 1 PP para cada cristal e diamante dourado na sua reserva.



3E3 Efeito imediato - ganhe 2 PP por nível de influência em Neo.



FICHAS DE ESPAÇO PROFUNDO

Assim que você alcançar o grau mais elevado de credenciamento, pegue a pilha de fichas de espaço profundo e escolha 1 delas.

(No começo do jogo, o número de fichas de espaço profundo é igual ao número de jogadores +1).

Revele a ficha que você escolheu, coloque-a no seu tabuleiro individual e imediatamente receba o bônus correspondente.

(Uma ficha de espaço profundo conta imediatamente como uma missão cumprida. Você não precisa enviar uma espaçonave).



Mova o marcador de Projeto Principal à sua escolha (incluindo o Projeto Principal em Conjunto) 2 espaços para frente ou mova dois marcadores 1 espaço para frente.

Pegue 1 espaçonave da reserva e coloque-a no seu hangar.

Coloque uma peça de Missão Especial em todas as missões especiais.



Pegue as 2 peças de Variação de força 4 colocadas perto do tabuleiro central e escolha 1 delas. Realize 1 ação em Atalum.



Coloque 1 disco de Comércio numa barraca de nível 2 à sua escolha de graça e ganhe o bônus correspondente.

Ganhe 1 oceanium.



Seu nível de credenciamento é aumentado em 3 até o fim do jogo.

Receba seu Dado Assistente com um valor de 1 ou aumente o valor do seu Dado em 1. Ganhe 1 oceanium.



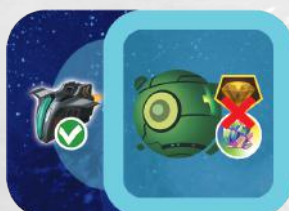
Receba uma peça de Embaixador adicional com um poder de voto de 7. Jogue esse Embaixador durante um de seus turnos. Durante a rodada que você jogar essa peça, você jogará 5 turnos em vez de 4. Essa peça não tem um lado de financiamento.

Ela pode ser coberta por uma peça de Variação.



Seu nível de credenciamento é aumentado em 1 até o fim do jogo.

Receba seu Dado Assistente com um valor de 6 ou aumente o valor do seu Dado para seu máximo.



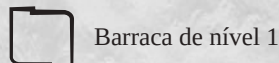
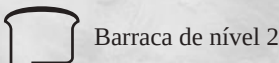
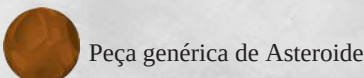
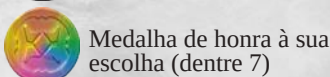
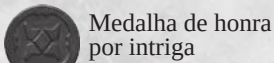
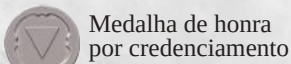
Coloque 1 peão de Robô numa Estrutura de Produção ou Megaestrutura à sua escolha de graça. Ganhe o bônus correspondente ou PP.



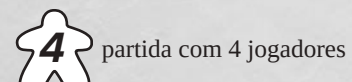
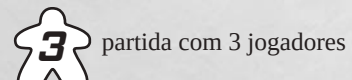
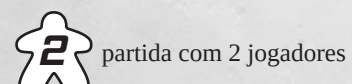
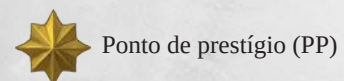
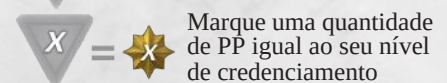
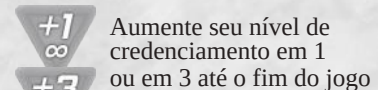
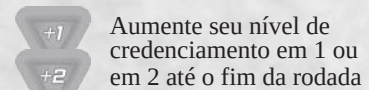
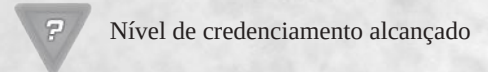
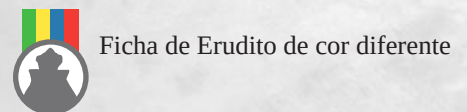
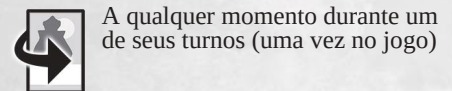
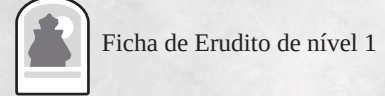
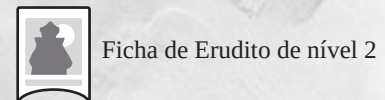
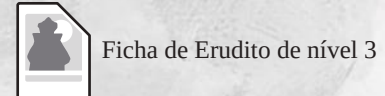
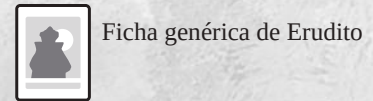
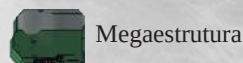
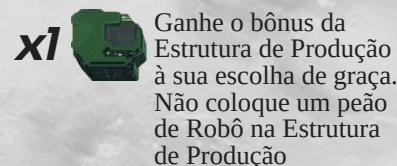
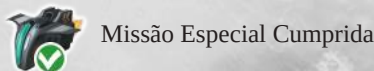
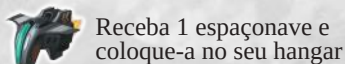
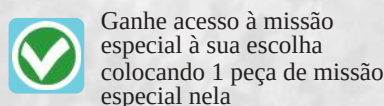
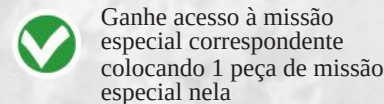
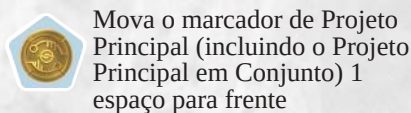
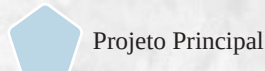
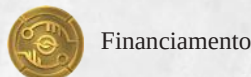
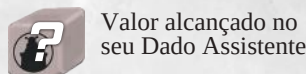
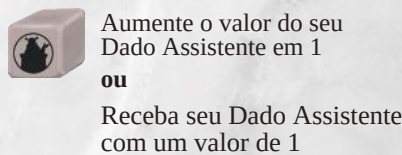
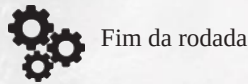
Realize 1 ação no 6Lua ou no Neo.

Receba 1 medalha de honra à sua escolha e coloque-a no seu tabuleiro individual. Se você escolher a medalha de honra de um planeta federado, pegue a medalha de honra correspondente ao nível mais alto de influência.

ÍCONES



Nível de influência alcançado em diferentes planetas federados



Créditos

Um jogo de Dimitri Perrier e Matthieu Verdier • Desenvolvimento: Dimitri Perrier
Ilustrações: Miguel Coimbra • Tradução: Adèle Renard
Federation é um jogo da Explor8. Todos os direitos reservados. © Explor8 2022.