

WARHAMMER
40,000

FORBIDDEN STARS



APRENDA A JOGAR

NÃO HÁ PAZ NAS ESTRELAS

Distant stars and lost planets seemed to hang motionless in the void before Ulixes Ithanos, but he knew better. The machinery of the galaxy churned ever onward, inexorable and eternal. In his mind's eye, the Rogue Trader could see the expanse before him filled with barges bursting with conscripted labourers, shrineships gilded with icons of the Imperial Creed, and grand cruisers of the naval battle fleets.

Now that the Warp Storms had abated, the sector populations and resources were to be returned to their rightful service of the Imperium—inevitably that would mean conflict.

Ulixes knew that, surely, word of this long-forgotten sector would soon reach xenos and heretics alike, if it had not reached them already. Horrors would descend upon the realm, each sowing only death and destruction in their wake, each seeking to turn the benighted worlds to their own ends. War was coming to the once-lost Herakon Cluster, and Ulixes Ithanos knew that the price for these forbidden stars would be paid in blood.

VISÃO GERAL

Forbidden Stars is a game of galactic warfare set in the *Warhammer 40,000* universe. Two to four players command the Space Marines, Orks, Eldar, or Chaos Space Marines. Each faction seeks to reclaim lost relics and sites of power that are vital to their survival. To accomplish this, they must harvest resources, upgrade their forces, and conquer the worlds of the long-lost Herakon Cluster.

USANDO ESTE MANUAL

Este manual é feito para ensinar os novos jogadores como jogar *Forbidden Stars*. Para ensinar de maneira simples e rápida, este manual omite muitas exceções as regras e interações complexas como informações sobre tipos de unidades e cartas de combate. Os jogadores podem utilizar o manual de referência para resolver essas situações.



FACÇÕES

Quatro das principais facções de *Warhammer 40.000* estão representadas em *Forbidden Stars*. Cada facção tem seus próprios componentes distinguidos por suas cores e símbolos de facção. Os jogadores usam essas cores e símbolos para identificar quais componentes pertencem a cada jogador.



The Ultramarines: Os Space Marines dos Adeptus Astartes são os melhores soldados criados pela raça humana. Cada um melhorado geneticamente em armaduras banhadas em cerâmica e adamantium,

portando as mais avançadas armas produzidas pelos Adeptus Mechanicus. Eles são os Anjos da Morte, e não conhecem o medo. Os Ultramarines, Os Space Marines devem sua herança genética ao Primarch Roboute Guilleman, são conhecidos em toda a galáxia por sua lealdade, sua honra e sua dedicação inabalável ao seu dever de proteger o Império da Humanidade.



Space Marines Devoradores de Mundos do Caos:

Há dez mil anos, durante a escuridão da Heresia de Horus, metade das legiões dos Space Marines viraram as costas para o Império do Homem, profanaram seus juramentos ao Imperador da Humanidade e juntaram-se aos deuses malignos de Caos. Esses traidores Space Marines quase deixaram o Império de joelhos, passam milênios de tempos sombrios assolando a humanidade, buscando a ruína de tudo o que foi construído em nome do Deus-Imperador. Os guerreiros dos Space Marines Devoradores de Mundos do Caos são sanguinários berserkers, pelos padrões de seus irmãos imundos, tendo se submetido aos impulsos assassinos inspirados por Khorne, o Deus de Sangue.



Eldar Artesões de Iyanden: Os Eldar são seres astutos e misteriosos, xenos que governaram as estrelas desde antes que a humanidade pudesse compreender sua própria existência. Eles são

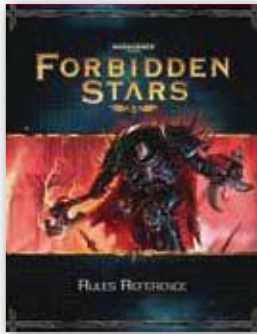
videntes e guerreiros, místicos e caçadores pacientes que combateram os horrores da galáxia por anos sem fim. Seus métodos são inescrutáveis e seus objetivos são desconhecidos. Os guerreiros fantasmas de Iyanden sabem bem o preço da arrogância e têm sofrido muito por isso, mas eles lutam, trabalhando as estrelas a bordo de seu Maciço Mundo de Artesões.



Clan Maligno de Sunz: Os selvagens xenos de pele verde conhecidos como Orks são uma espécie de guerreiros brutais e bárbaros cujo único desejo é a emoção da batalha. Juntando-se em hordas em números incontáveis os peles-verdes trabalham

em frenesi de violência selvagem e raiva inextinguível, fervendo de um planeta para o outro através da galáxia em uma maré verde de guerra, ou como Waaagh! . Os Orks do Evil Sunz uivam "Waaagh!" dos assentos de suas motos ou dentro de seus trukks desmanchados, seu amor pelo derramamento de sangue é superado somente por sua luxúria para de quebra-pescoços.

LISTA DE COMPONENTES



1 Manual de referência



112 Cartas de Combate
(28 por facção)



32 Cartas de Eventos
(8 por facção)



20 Cartas de Upgrade
(5 por facção)



24 Marcadores de Objetivos
(6 por facção)



36 Marcadores de Controle de estruturas
(9 por facção)



32 Marcadores de Ordem
(8 por facção)



4 Cartas de Referência



1 Trilha de Rodadas
1 Marcador de Rodadas



1 Marcador de primeiro jogador



36 Marcadores de Atributos
(12 de cada)



16 Dados Personalizados



12 Marcadores de Combate
(Frente, Verso)



4 Discos de Materiel



12 Peças de Sistema de dupla face



4 Fichas de facções



4 Marcadores de Tempestades de Distorção



35 Estruturas de Plástico (10 Fabricas, 10 Cidades e 10 Fortalezas)

MONTAGEM DO DISCO

Antes de Jogar Forbidden Stars, cuidadosamente monte os quatro discos de Materiel conforme mostrado abaixo.



105 unidades de plástico (27 Space Marines, 24 Eldar, 27 Orks, 27 Space Marine do Chaos) e 27 plataformas de plástico

MONTAGEM DA NAVE

Antes de Jogar Forbidden Stars, cuidadosamente coloque a plataforma plastica em cada Nave conforme mostrado ao lado.



PREPARAÇÃO

Antes de iniciar um jogo de Forbidden Stars, os jogadores devem executar as seguintes etapas de configuração:

- Escolha Facção:** Cada jogador escolhe uma facção e pega a ficha de facção, marcadores, cartas de eventos, cartas de upgrade, cartas de combate e unidades.

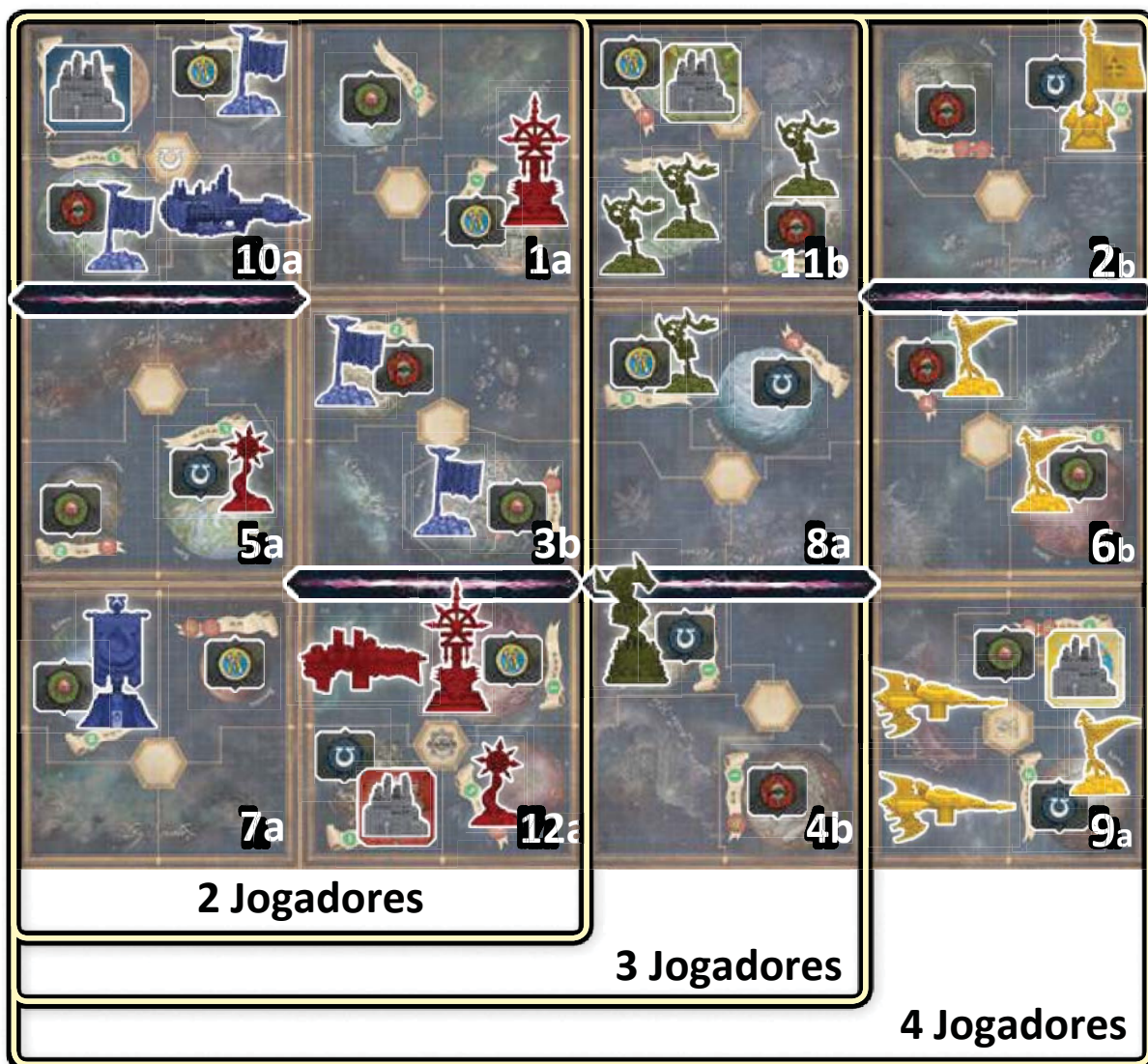
Para o primeiro jogo apenas, se jogar com menos de quatro jogadores, excluir as facções Orks e Eldar de um jogo de dois jogadores, e Eldar de um jogo de três jogadores.
- Pegar Componentes Iniciais:** Cada jogador reivindica todos os componentes listados em "Forças iniciais" na parte de trás de sua ficha de facção. Então, ele vira a ficha de facção para cima e coloca esses componentes reivindicados em cima dele.

Finalmente, ele reivindica um disco de material e define o número em "6" - este valor também está listado em "Forças iniciais" na parte de trás de sua folha de facção.

- Determine o primeiro jogador:** Misture um dos marcadores de controle de cada jogador na caixa e compre um aleatoriamente. Esse jogador recebe o marcador do primeiro jogador.
- Construir Tabuleiro:** Para o primeiro jogo, organize as peças do sistema necessárias no centro da área de jogo conforme descrito no diagrama "Preparação introdutória" abaixo. - Quando estiver jogando com menos de quatro jogadores, parte do tabuleiro do jogo será excluída.

Em seguida, coloque as unidades, estruturas, marcadores de controle de estrutura, marcadores de objetivos e marcadores de tempestade de distorção no tabuleiro conforme indicado no diagrama. Não coloque os tokens ou unidades das facções não utilizadas. O símbolo de reforço listado nas "Forças Iniciais" do Ork não é colocado no tabuleiro de jogo, mas permanece perto da sua ficha de facção até ser usado.

PREPARAÇÃO INTRODUTÓRIA



Nota: Depois de jogar um jogo usando o diagrama "Preparação Introdutória", os jogadores podem configurar um jogo usando as regras "Construindo o Tabuleiro de Jogo" na página 16. Essas regras permitem que os jogadores criem um tabuleiro exclusivo para cada jogo escolhendo onde colocar os sistemas, unidades, marcadores de objetivos e Tempestades de Distorções

- 5. Criar eventos, combate e deck de upgrades:** Cada jogador embaralha suas cartas de evento e coloca-os em um deck de face para baixo em sua área de jogo.

Em seguida, cada jogador encontra as dez cartas de combate com o símbolo de facção impresso no canto superior esquerdo e os embaralha para formar seu deck de combate.



Símbolo de facção na carta de combate

Finalmente, cada jogador forma duas pilhas de upgrade usando todas as cartas de upgrade de sua facção e suas cartas de combate restantes; Essas pilhas não precisam ser embaralhadas. Coloca-os de frente ao lado de sua ficha de facção, assegurando-se de não misturá-los com o seu deck de combate.

- 6. Prepare a Trilha de Rodadas:** Coloque a trilha de rodadas perto do tabuleiro de jogo e coloque o marcador de rodada no espaço "1" na trilha.
- 7. Criar Reserva:** Separar todos os marcadores de reforço, marcadores de cache, marcadores de forjar, dados e estruturas de plástico em pilhas e colocá-los perto do tabuleiro onde todos os jogadores podem alcançá-los.

Depois de concluir as etapas de preparação, os componentes de cada jogador devem estar em sua área de jogo conforme exibido abaixo. Em seguida, os jogadores estão prontos para começar a primeira rodada do jogo.



JOGANDO

Forbidden Stars é jogado durante uma série de rodadas. Cada rodada de jogo consiste em três fases resolvidas na seguinte ordem:

- 1. Fase de Planejamento:** Durante esta fase, os jogadores se revezam colocando marcadores de ordem no tabuleiro.
- 2. Fase de Operações:** Durante esta fase, os jogadores se revezam para resolver os marcadores de ordem colocados no tabuleiro.
- 3. Fase de Atualização:** Durante esta fase, os jogadores coletam objetivos, coletam o material, reagrupam suas unidades derrotadas, movem tempestades de distorção, e resolvem cartas de evento. Então, o primeiro jogador passa o marcador de primeiro jogador e avança o marcador na trilha de rodadas.

Depois de resolver a fase de atualização, os jogadores iniciam uma nova rodada começando com uma nova fase de planejamento. Eles continuam a resolver rodadas de jogo até que um jogador ganhe o jogo através da coleta de marcadores suficientes (explicado em detalhes mais tarde).

FASE 1: FASE DE PLANEJAMENTO

Durante a fase de planejamento, os jogadores se revezam colocando marcadores de ordem voltados para baixo no tabuleiro de jogo. Os jogadores revelam esses tokens e resolvem seus efeitos durante a Fase de Operações.

Para iniciar a Fase de Planejamento, o primeiro jogador coloca um de seus marcadores de ordem voltados para baixo na caixa de marcadores de ordem de um SISTEMA. Em seguida, seguindo no sentido horário, cada outro jogador coloca um símbolo de ordem em qualquer sistema. Os jogadores repetem este processo até que cada jogador tenha colocado quatro marcadores de ordem no tabuleiro de jogo.



Os jogadores colocam os marcadores de ordem voltados para baixo. Se um sistema já contém um ou mais marcadores de ordem, o jogador coloca sua ordem em cima da pilha de marcadores de ordem existentes. O marcador de ordem no topo da pilha é sempre a ordem que foi colocado nesse sistema por último.



Marcadores de ordem são colocados de face para baixo nos sistemas

Multiple order tokens can be placed on top of each other to form a stack.

Importante: Um jogador não pode colocar um token de ordem em um sistema se ele não tiver uma unidade ou estrutura no sistema ou estiver adjacente a esse sistema. Cada sistema é adjacente aos sistemas com os quais compartilha uma aresta. Se dois sistemas compartilham apenas um canto e não uma aresta, eles não são adjacentes.

TIPOS DE MARCADORES DE ORDEM

Os jogadores usam marcadores de ordem para executar as principais ações de Forbidden Stars, como mover unidades, atacar com unidades e construir novas unidades e estruturas.

Existem quatro tipos de marcadores de ordem. Quando um jogador revela um marcador de ordem, ele resolve o efeito correspondente ao tipo de ordem revelada.



Expansão: O jogador pode gastar seu material para comprar novas unidades e estruturas no sistema.



Estratégia: O jogador pode comprar uma atualização de ordem, de combate ou ambas. Em seguida, ele coloca o marcador de ordem em cima do seu deck de eventos que lhe permitirá comprar uma carta de evento durante a fase de atualização.



Dominar: O jogador ganha recursos de cada mundo amigável no sistema. Ele também pode usar a habilidade especial em sua ficha de facção.



Avançar: O jogador pode mover suas unidades para o sistema e iniciar um combate.

Os detalhes para resolver cada tipo de ordem são descritos em detalhes mais adiante.

FASE 2 : FASE DE OPERAÇÕES

Durante a Fase de Operações, os jogadores se revezam para resolver os marcadores de ordem colocados durante a Fase de Planejamento. Começando com o primeiro jogador e procedendo no sentido horário, cada jogador escolhe um de seus tokens de ordem em cima de uma pilha. Ele revela o símbolo de ordem escolhido, resolve seu efeito e, em seguida, o remove do tabuleiro de jogo. A Fase de Operações termina quando os jogadores tiverem resolvido todos os marcadores de ordem no tabuleiro de jogo.

Quando o jogador ativo revela um marcador de ordem, ele escolhe resolver o efeito do marcador ou colocar o marcador voltado para cima no topo de seu deck de eventos. Cada marcador no seu deck de eventos permite comprar uma carta de evento durante a fase de atualização.

Nota: Se um jogador não tem fichas de ordem no topo de qualquer pilha, deve pular a sua vez. Ele deve resolver uma ordem durante sua próxima vez, se ele tiver uma ordem acima naquela vez.

O QUE SÃO UNIDADES E ESTRUTURAS?

Unidades terrestres e Naves são tipos de unidades representadas por peças plásticas. Os jogadores movem unidades, atacam com elas e as posicionam para controlar áreas no tabuleiro, o que permite coletar seus marcadores de objetivos.

ESTRUTURAS fornecem melhorias de combate (**Fortalezas**), permitem aos jogadores comprar unidades (**Fábricas**), e aumentar o nível de comando do jogador (**Cidades**), o que é necessário para adquirir melhores unidades e Cartas de Upgrade. Assim, um equilíbrio cuidadoso de ambas as estruturas e unidades é necessário para que o jogador alcance a vitória.

FASE 3 : FASE DE ATUALIZAÇÃO

Durante a Fase de atualização, cada jogador coleta material e marcadores de objetivos de mundos AMIGÁVEIS que contêm apenas suas unidades ou estruturas. Também durante esta fase, cada jogador reagrupa suas unidades derrotadas para que elas estejam prontas para a próxima rodada de jogo.

Durante a fase de atualização, cada jogador resolve os seguintes passos em ordem:

1. Coletar Objetivos
2. Coletar Material
3. Reagrupar Unidades
4. Comprar eventos e Mover as Tempestades de Distorção
5. Final da Rodada

Depois dessa fase concluída, os jogadores iniciam uma nova rodada.

COLETAR OBJETIVOS

Cada jogador recolhe qualquer um de seus marcadores de objetivos que estão em mundos amigáveis. Ele coloca os marcadores na área disponível na sua ficha de facção para que todos os jogadores possam ver facilmente quantos marcadores foram coletados.



O jogador Eldar recolhe um marcador objetivo de um mundo amigável.

Um jogador ganha o jogo se ele coletar um número de marcadores de objetivos igual ao número de jogadores no jogo (ver "Ganhar o Jogo" mais tarde).

COLETAR MATERIEL

A maioria dos mundos tem um VALOR DE MATERIEL, que é indicado por um número em um ícone de material verde.

O Valor de Material deste mundo é dois.



Durante a Fase de atualização, cada jogador ganha o material igual ao valor de material de cada mundo amigável. Quando um jogador ganha o material, ele aumenta seu número de material pela quantidade apropriada.

Este disco de material está na posição 4



REAGRUPAR UNIDADES DERROTADAS

Cada jogador REAGRUPA todas as suas unidades DERROTADAS. As unidades podem ser DERROTADAS durante o combate e são colocadas deitadas para denotar isso. Uma unidade DERROTADA não pode se mover ou ser usada para ativar as habilidades da carta de combate. Também não pode contribuir com sua informação durante um combate ou ataque orbital. Para REAGRUPAR uma unidade, o jogador coloca a unidade em pé novamente.



NÃO DERROTADA



DERROTADA

COMPRAR EVENTOS E MOVER TEMPESTADES DE DISTORÇÃO

Cada jogador compra um número de cartas do seu deck de eventos igual ao número de marcadores de ordem em cima dele, devolvendo os marcadores de ordem para o sua reserva de ordens não utilizadas. Os marcadores de ordem são colocados sobre este deck após a resolução de uma Ordem de Estratégia (explicada mais adiante).

Começando com o primeiro jogador e procedendo no sentido horário, cada jogador escolhe uma carta de evento entre aquelas compradas. Ele move uma Tempestade de Distorção no tabuleiro de jogo seguindo o ícone de movimento retratado na carta escolhida (veja "Movendo Tempestades de Distorção" à direita). Em seguida, ele pode resolver o texto da carta de evento.

Tem dois tipos de cartas de eventos: **TÁTICA** and **ESQUEMA**.



Carta de Evento
Tática



Carta de Evento
Esquema

Depois de resolver uma carta de evento tático, o jogador re-embaralha de volta ao deck de eventos. As cartas de evento de esquema permanecem virados para cima ao lado da ficha de facção do jogador, e seus efeitos podem ser usados no futuro conforme descrito na carta.

Depois que um jogador resolve sua carta de evento, ele embaralha todas as outras cartas de evento que não foram escolhidas de volta em seu baralho.

O QUE SÃO AS TEMPESTADES DE DISTORÇÃO?

Além do tecido da realidade existe um reino infinito, poderoso e imprevisível conhecido como Distorção. As viagens interestelares e os poderes psíquicos no universo Warhammer 40.000 são ambos possíveis graças ao poder da Distorção. Infelizmente, a Distorção é volátil, imprevisível, e às vezes rompe em nossa realidade na forma de tempestades devastadoras de distorção. Esses rasgos no universo podem consumir sistemas estelares inteiros e são quase impossíveis de navegar.

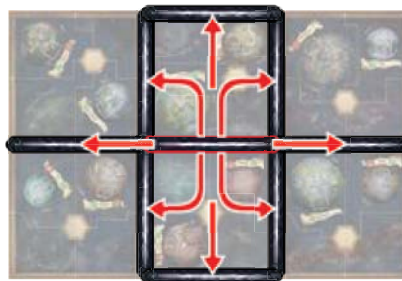
Em *Forbidden Stars*, Marcadores de Tempestades de Distorção são colocados no tabuleiro ao longo da borda de algumas peças de sistema. Unidades não podem se mover através de Tempestades de Distorção. Tempestades de Distorção movem-se no final de cada rodada de jogo, tornando o tabuleiro de jogo um ambiente sempre em mudança e imprevisível.

MOVENDO TEMPESTADES DE DISTORÇÃO

Para mover uma Tempestade de Distorção, o jogador escolhe uma Tempestade de Distorção **que não tenha sido movido nesta fase**. Em seguida, ele move o marcador em uma das duas direções indicadas pelo ícone de movimento da Tempestade de Distorção no lado direito de sua carta de evento.



Ícone de Movimento de
Tempestade de Distorção



As oito direções que as Tempestades de Distorção podem se mover

Os jogadores **não podem** mover uma Tempestade de Distorção sobre outra.

Ao escolher uma Tempestade de Distorção e uma direção para movê-la, o jogador deve sempre fazer escolhas que resultem em uma movimentação da Tempestade de Distorção, se possível.

Importante: Se um jogador não comprou quaisquer cartões de evento, ele ainda deve mover uma Tempestade de Distorção. Para fazer isso, ele revela a carta de topo de seu deck de eventos e move uma Tempestade de Distorção usando o ícone de movimento como explicado acima. Em seguida, ele coloca a carta de evento de volta em seu deck sem resolver sua habilidade.

FINAL DE RODADA

O primeiro jogador dá o marcador de primeiro jogador para o jogador à sua esquerda. Então, avança o marcador de rodadas um espaço. Se o marcador de rodadas avançar do espaço "8" da trilha, o jogo termina e o jogador com mais marcadores de objetivos ganha o jogo.

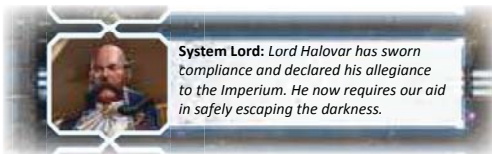
VENCENDO O JOGO

Um jogador ganha o jogo quando ele coletar um número de marcadores de objetivos igual ao número de jogadores. Por exemplo, durante um jogo de dois jogadores, um jogador ganha o jogo quando ele coleta dois de seus marcadores de objetivos.

Se nenhum jogador ganhou o jogo até o final da oitava rodada, o jogo termina e o jogador que coletou os mais objetivos ganha o jogo.

O QUE SÃO OS MARCADORES DE OBJETIVOS

Os marcadores de objetivos representam objetos importantes, pessoas ou lugares que são vitais para a sobrevivência de uma facção. A parte traseira de cada objetivo mostra o que o objetivo representa tematicamente. Todavia esta informação tem apenas o teor temático das histórias que cercam os objetivos.



Descrição do Marcador de Objetivo

Os marcadores de objetivos **permanecem sempre** voltados para cima para que os jogadores possam ver o ícone de facção. Isso é importante porque um jogador não pode coletar objetivos pertencentes a outros jogadores. No entanto, os jogadores podem querer colocar unidades em mundos contendo objetivos inimigas para que eles possam impedir que seus adversários consigam a vitória.



Face de cima do marcador de objetivo



DETALHE DAS ORDENS

Cada facção tem dois marcadores para cada uma das quatro ordens. Quando um jogador resolve uma ordem durante a Fase de Operações, a peça do sistema no qual a ordem foi colocada é o SISTEMA. Esta seção descreve como os jogadores resolvem cada uma das quatro ordens.

ORDEM DE EXPANSÃO

Os jogadores usam as Ordens de Expansão para colocar novas unidades e estruturas no tabuleiro. Para resolver uma Ordem de Expansão, o jogador ativo segue estas duas etapas em ordem:

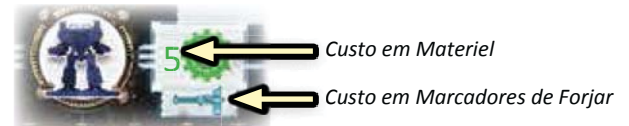


Marcador da

1. **Compra de Unidades:** Se o jogador tem uma *Ordem de Expansão* fábrica no sistema ativo, ele pode comprar unidades e colocá-las em qualquer área amigável ou não controlado (não contendo quaisquer unidades ou estruturas).
2. **Purchase Structure:** O jogador pode comprar **uma** estrutura e colocá-la em qualquer mundo amigável no sistema ativo que não possua uma estrutura.

COMPRANDO UNIDADES

Um jogador compra uma unidade gastando uma quantidade de materiel igual ao custo de materiel para aquela unidade como exibido em sua ficha de facção. Para gastar o materiel, o jogador diminui de seu disco do materiel a quantidade apropriada. Em seguida, coloca a unidade em qualquer área amigável ou não controlada no sistema ativo. Algumas unidades custam um símbolo de forja, além do custo do materiel. Para gastar um token de forja, um jogador pega um token de forja da sua área de jogo e coloca-o na reserva.



Os jogadores só podem colocar unidades terrestres em mundos e Naves em lugares vazios. Além dessas restrições básicas, um jogador deve atentar as restrições de nível de comando.

O número máximo de unidades que um jogador pode comprar com uma Ordem de Expansão é ditado por seu LIMITE DE EXPANSÃO. Seu limite de expansão é igual à capacidade de unidade do mundo no sistema ativo onde sua fábrica está localizada. A capacidade de unidades é mostrada como crânios na bandeira do mundo.



A Capacidade de Unidades do Mundo é dois.

NÍVEL DE COMANDO

Cada jogador tem um NÍVEL DE COMANDO que indica quais unidades e atualizações ele pode comprar. O nível de comando de um jogador é igual ao número de cidades que ele controla.

Cada unidade e carta de atualização tem um requisito de nível de comando. Um jogador só pode comprar unidades e upgrades com um requisito igual ou inferior ao seu nível de comando.

Nível de Comando
Requerido



COMPRANDO ESTRUTURAS

Um jogador adquire uma estrutura (cidade, fortaleza ou fábrica) gastando uma quantidade de material igual ao custo de material para essa estrutura como exibido em sua ficha de facção. Então, ele coloca a estrutura em qualquer mundo amigável no sistema ativo em cima de um dos seus MARCADORES DE CONTROLE DE ESTRUTURA. O Marcador abaixo de cada estrutura indica quem possui essa estrutura.

Importante: Um jogador não pode colocar uma estrutura em um mundo que já tem uma estrutura.



Esta estrutura é controlada pelo jogador Eldar

ORDEM DOMINAR

Os jogadores usam a ordem Dominar para ganhar recursos de mundos e resolver as habilidades especiais da facção. Para resolver uma ordem de domínio, o jogador ativo resolve os seguintes passos em ordem:

1. **Ganhar Recursos:** O jogador ganha os recursos concedidos por cada mundo amigável no sistema ativo. Os recursos são exibidos no canto direito da bandeira do mundo. O jogador recebe os marcadores correspondentes da reserva e o coloca em sua área de jogo. Se o mundo fornece múltiplos recursos, o jogador coleta todos eles.
2. **Resolver Habilidade de facção:** O jogador pode resolver a Habilidade especial listada na sua ficha de facção.



Marcador da Ordem de Dominar

RECURSOS

Os jogadores podem ganhar recursos de mundos amigáveis, resolvendo uma Ordem de Dominar. Cada recurso tem um efeito único, conforme descrito abaixo:

Marcadores de Forja: Algumas unidades exigem que o jogador gaste um marcador de forja para comprá-los. Isso é exibido na ficha de facção abaixo do custo de material da unidade.

Alternativamente, um jogador pode gastar um marcador de forja ao comprar uma unidade para reduzir sua exigência de nível de comando em um. Isso permite que ele compre uma unidade que normalmente não poderia comprar (consulte "Nível de comando" à esquerda).



Este mundo prove um marcador de Forja

Marcadores de Cache: Ao comprar uma unidade ou estrutura, um jogador pode gastar um marcador de cache para reduzir o custo de material daquela unidade ou estrutura em dois.



Este mundo prove um marcador de Cache

Marcador de Reforço: Durante a etapa de reforço do combate, o atacante e, em seguida, o defensor podem colocar alguns dos seus marcadores de reforço na área contestada.

Um marcador de reforço permanece durante todo o combate e é tratado como unidade terrestre da facção ou Nave no nível de comando zero. Enquanto em uma área, segue todas as regras e restrições que se aplicam às unidades.

Por exemplo, cada marcador de reforço que o jogador Ultramarines coloca em um mundo é tratado como uma unidade Batedora.



Este mundo prove um marcador de Reforço

Prosperidade: Quando um jogador ganha esse recurso, ele ganha um marcador de recurso a sua escolha.

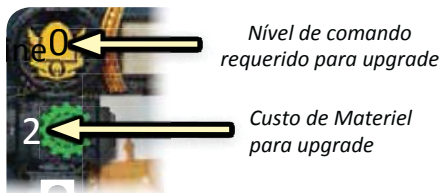


Este mundo prove um marcador de Prosperidade

ORDEM ESTRATÉGIA

Para resolver uma Ordem de Estratégia, se o jogador tem uma unidade ou estrutura no sistema ativo, ele pode olhar através de todas as cartas em seus decks de upgrade. Em seguida, ele pode adquirir um upgrade de ordem e/ou um upgrade de combate se atender às restrições de nível de comando de cada carta (consulte "Nível de Comando" na página 9). Depois de resolver esta ordem, ele coloca o token de ordem em cima do seu deck de eventos, o que lhe permite comprar uma carta de evento durante a fase de atualização.

Para comprar um upgrade, o jogador deve gastar uma quantidade de material igual ao custo de material exibido na parte superior esquerda da carta de upgrade. Para gastar o material, o jogador diminui seu disco de material na quantidade apropriada.



Existem dois tipos de upgrades: UPGRADES DE ORDENS e UPGRADES DE COMBATE, conforme a seguir:

Upgrade de ordens: aumentam a funcionalidade dos marcadores de ordem. Depois de comprar um upgrade de ordem, o jogador coloca-o em sua área de jogo ao lado de sua ficha de facção. Cada upgrade corresponde a uma das quatro ordens (Expansão, Estratégia, Dominar, Avançar) e fornece ao jogador um benefício ao resolver a ordem correspondente.

Upgrades de Combate: São cartas de combate mais poderosas que o jogador embaralha em seu deck de combate.

COMPRANDO UPGRADE DE COMBATE

Um jogador compra upgrades de combate em pares. Quando um jogador adquire um cartão de upgrade de combate, ele recebe **ambas as cópias da carta**.

Quando um jogador compra um par de cartas de combate, ele deve remover duas cópias de qualquer outra carta de seu deck de combate e colocá-los em seu deck de upgrade de combate. Então, ele adiciona ambas as cópias do upgrade comprada para o seu deck de combate e re-embaralha o deck.

Um deck de combate contém sempre duas cópias de cinco cartas para um total de dez cartas.



Marcado de Ordem de Estratégia

ORDEM DE AVANÇO

Os jogadores usam ordens de avanço para mover unidades e começar combates. Para resolver uma Ordem de avanço, um jogador move unidades para o sistema ativo. Depois de mover unidades, o jogador resolve um combate se houver uma **ÁREA CONTESTADA**: uma área que contém unidades amigáveis e inimigas ou estruturas.

Para resolver uma ordem de avanço, o jogador ativo executa as seguintes etapas na ordem:

- Mover Naves:** O jogador ativo pode mover suas naves no sistema ativo e um sistema adjacente para qualquer lugar vazio no sistema ativo.
- Mover Unidades Terrestres:** O jogador ativo pode mover suas unidades terrestres no sistema ativo e um sistema adjacente para qualquer mundo no sistema ativo. Se ele moveu naves de um sistema adjacente, ele não pode mover unidades terrestres de um sistema adjacente diferente.
- Resolver Combate:** Resolver Combate: O jogador ativo resolve um combate se houver uma área contestada (consulte "Combate" na página 12). Se não houver uma área contestada, ele pode resolver uma Ataque Orbital em vez disso (veja "Ataque orbital" na página 11).

Importante: As unidades **não podem mover-se através de tempestades de distorção**, e um jogador pode criar no **máximo de uma** área contestada ao resolver uma Ordem de avanço. Um jogador pode mover qualquer número de unidades com uma ordem de avanço, mas um **máximo de cinco unidades** pode terminar seu movimento em cada área.

MOVER NAVES

Ao mover uma nave, o jogador pode mover uma nave do lugar vazio que ocupa atualmente para qualquer lugar vazio no sistema ativo, mesmo se as duas áreas não são adjacentes.

MOVER UNIDADES TERRESTRES

Ao mover uma unidade terrestre, um jogador pode mover uma unidade do mundo que atualmente ocupa para qualquer mundo no sistema ativo conectado através de um **caminho**. Um caminho é uma série de áreas contínuas, não diagonais, amigáveis. Um caminho pode consistir em mundos, lugares vazios ou uma mistura de ambos (consulte o "Exemplo de ordem de Avanço" na página 11).

Unidades terrestres podem se mover de um mundo para outro adjacente sem o uso de naves. Tematicamente, eles estão usando naves de transporte não-militares ou outras formas mundanas de viagens que não estão representados no jogo.

Não há limite para o número de unidades que um jogador pode mover através de uma área amigável.

LIMITE DE UNIDADES

Cada área tem uma LIMITE DE UNIDADES. Os lugares vazios têm uma capacidade de três, e cada mundo tem uma capacidade igual ao número de ícones de crânio apresentados na bandeira do mundo. O Limite de unidade de uma área indica o número máximo de unidades que podem existir em uma área após a resolução de uma ordem.

Depois de resolver uma ordem, incluindo qualquer combate desencadeado por essa ordem, um jogador deve destruir qualquer uma das suas unidades que excedam o limite de unidades de uma área.



Marcador de ordem de Avanço



Limite de unidades de um mundo

EXEMPLO DE ORDEM DE AVANÇO



1. É a vez do jogador Ultramarine para resolver uma ordem, então ele revela uma de suas ordens de avanço, virando-a virada para cima.
2. Ele deve mover as naves primeiro. Ele não tem naves no sistema ativo, então ele move um Crusador de Ataque de um sistema adjacente para o lugar vazio no sistema ativo.
3. O jogador decide mover algumas de suas unidades terrestres de um sistema adjacente para o sistema ativo. Agora que ele tem uma nave no lugar vazio, ele pode mover unidades terrestres através dela. Ele move seus Space Marines através da área vazia para o mundo no canto superior direito do sistema ativo.
4. O jogador move seu Batedor através do vazio para o mundo no canto inferior esquerdo da área ativa.
5. Finalmente, o jogador decide mover seu Batedor que já estava no sistema ativo para o mundo adjacente no canto inferior direito.

ATAQUE ORBITAL

Depois de resolver uma Ordem de Avanço, se não houver áreas contestadas (e, portanto, nenhum combate tiver sido iniciado), o jogador ativo pode resolver um Ataque Orbital.

Para resolver um ataque orbital, o jogador escolhe um mundo inimigo no sistema ativo. Então, ele escolhe um lugar vazio no sistema ativo que é adjacente a este mundo. Ele rola um número de dados igual ao valor de combate combinado de todas as suas naves nesse lugar vazio.

As unidades inimigas no mundo escolhido sofrem uma quantidade de dano igual ao número de ícones de ataque (☠️) rolados. Os valores de combate e os danos sofridos são explicados em detalhes mais tarde.

Um jogador não pode resolver um ataque orbital contra um mundo contendo uma estrutura de Fortaleza. Fortalezas são descritas mais tarde.



COMBATE

Depois que um jogador move unidades usando uma Ordem de Avanço, ele deve resolver um combate se ele tiver unidades em uma área que tenha unidades inimigas ou estruturas (isto é, uma área contestada). Durante o combate, o jogador que resolve a Ordem de Avanço é o ATAQUE e o outro jogador é o DEFENSOR.

O Combate em Forbidden Stars usa uma combinação de dados e cartas. Os jogadores começam o combate rolando vários dados com base nos valores de combate de suas unidades. Em seguida, eles jogam cartas de combate para acionar habilidades especiais e ganhar ícones de combate, dados e marcadores de combate. O jogador com mais moral (☠) no final do combate é o vencedor e seu oponente deve retirar suas unidades.

As etapas específicas do combate são as seguintes:

1. **Preparação:** Os jogadores se preparam para o combate executando os seguintes passos:

- a. **Rolando dados:** Tanto o atacante quanto o defensor jogam simultaneamente um número de dados igual ao **Valor de Combate** combinado de cada uma de suas unidades não-derrotadas no combate, conforme exibido em sua ficha de facção. Por exemplo, se o jogador Ultramarines tem dois Land Raiders no combate, ele rola seis dados.



Valor de Combate da Unidade Na Ficha de Facção

Cada jogador organiza seus dados rolados em grupos de ícones idênticos para que ele e seu adversário possam facilmente avaliar os resultados.

- b. **Comprar Cartas de Combate:** Cada jogador compra cinco cartas de combate do topo de seu deck de combate.
- c. **Reforçar:** Primeiro o atacante e, em seguida, o defensor têm a oportunidade de colocar alguns de seus marcadores de reforço perto de suas unidades na área contestada. O número de marcadores de reforço que um jogador pode colocar é igual ao número de unidades que ele tem no combate (veja "Recursos" na página 9).

2. **Execução:** Os jogadores podem resolver até três rodadas de execução jogando cartas de combate de suas mãos. Durante cada rodada de execução, os jogadores realizam os seguintes passos:

- a. **Escolha uma carta de combate:** O atacante e o defensor, ao mesmo tempo, escolhem uma carta de combate da mão e as coloca de face para baixo na área de jogo.
- b. **Resolver uma Carta de combate:** O atacante revela e resolve sua carta de combate. Então, o defensor revela e resolve o sua carta de combate como explicado na página 13.

- c. **Avaliar Dano:** Começando com o atacante, ambos os jogadores devem sofrer dano igual ao número total de ícones de ataque do seu oponente (☠) obtidos nos dados, fichas de combate e cartas de combate. Cada ícone de defesa (🛡) que um jogador tem (de dados, marcadores de combate e suas cartas de combate) reduz a quantidade de dano sofrido em um. As regras para sofrer danos são explicadas na página 13.



O jogador Ultramarines tem um total de três ataques (☠) e quatro de defesa (🛡).

Depois que ambos os jogadores tiverem sofrido dano, se apenas um jogador tiver unidades e / ou fortalezas restantes na área, ele vence o combate e prossegue para o passo "Capturar Estruturas", conforme descrito abaixo.

3. **Resolução:** Depois da terceira rodada de execução, os jogadores terminam de resolver o combate seguindo estes passos:

- a. **Determinar Vencedor:** O jogador com o maior valor de moral total vence o combate (o defensor vence empates), e as unidades inimigas devem recuar (explicado mais tarde). Um jogador determina seu valor de moral total, adicionando o número de seus ícones de moral (☠) em seus dados e cartas de combate reveladas, bem como o número de moral em sua ficha de facção que corresponde a cada uma de suas fortalezas e unidades não derrotadas em combate.



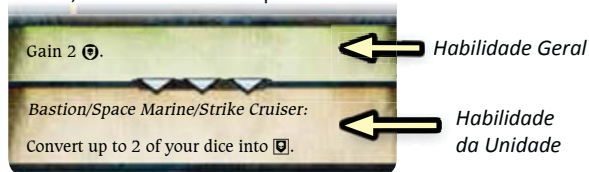
Valor de Moral da Unidade na Ficha de facção

- b. **Capturar Estrutura:** Se o atacante vence o combate, ele assume o controle de qualquer estrutura no mundo, removendo os marcadores de controle da estrutura de seu oponente e substituindo-os pelo seu próprio.
- c. **Limpeza:** Cada jogador descarta quaisquer fichas de reforço que ele usou para o suprimento e embaralha todos os seus cartões de combate de volta em sua plataforma de combate.

RESOLVER CARTAS DE COMBATE

Todas as cartas de combate têm uma ou duas caixas de habilidade de combate. Ao resolver uma carta de combate, o jogador primeiro resolve todas as habilidades gerais (caixa verde), em seguida, resolve todas as habilidades da unidade (caixa marrom). Ele resolve cada habilidade na ordem em que está listado, de cima para baixo.

As habilidades de unidade são sempre precedidas de pelo menos um nome de unidade. Para usar uma habilidade de unidade, o jogador deve ter pelo menos uma das unidades listadas no combate, e essa unidade não pode estar derrotada.



Para usar esta habilidade de unidade, o jogador deve ter pelo menos uma Fortaleza, Space Marine Não derrotado, ou Crusador de Ataque Não derrotado no combate.

ÍCONES DAS CARTAS DE COMBATE

A maioria das cartas de combate contém um ou mais ícones de combate (👊, 🛡️, 🏹) no lado esquerdo do cartão. Estes ícones funcionam como os ícones dos dados e persistem até o final do combate.



DADOS DE COMBATE

Quando um jogador ganha um 👊, 🛡️ ou 🏹 de uma habilidade, ele recebe um dado da reserva de dados não utilizados e coloca com seus outros dados com o ícone indicado voltado para cima.

Quando um jogador perde um dado, ele pega um de seus dados com o ícone correspondente e o devolve a reserva.

Se um efeito de jogo permite que um jogador ganhe um 🎲, ele pega um dado do suprimento, rola-lo e coloca-o com seus outros dados.

Importante: O atacante e o defensor estão cada um limitado a **oito dados** durante um combate.

MARCADORES DE COMBATE

Algumas habilidades de cartas de combate fornecem aos jogadores marcadores de combate, representados por ícones de marcadores de combate (🎯 e 🏆).

Quando um jogador ganha um 🎯 ou 🏆, ele pega um marcador de combate da reserva e coloca-o com o lado apropriado voltado para cima perto de seus dados. Ao calcular o ataque ou defesa durante o combate, o jogador adiciona os marcadores ao valor final no combate.

Todos os marcadores de combate são **temporários** e são devolvidos a reserva no final da rodada de execução em que foram obtidos.



Marcadores de Combate

SOFRENDO DANO

Quando um jogador sofre dano, ele deve escolher qualquer unidade amigável na área para sofrer os danos. Essa unidade deve estar na condição não derrotada, a menos que todas as suas outras unidades estejam derrotadas. Se o dano for igual ou superior ao **VALOR DE VIDA** da unidade escolhida, essa unidade será **DESTRUÍDA** e removida do tabuleiro de jogo.



Valor de Vida da Unidade na Ficha de Facção

Se o dano for menor que o valor de vida da unidade escolhida, essa unidade será derrotada. Se o dano **exceder** o valor de vida da unidade escolhida, deve ser aplicado a outra unidade amigável o valor excedente. O jogador repete esse processo até que não haja mais dano ou não haja mais unidades.

Importante: Ao sofrer dano durante um Ataque orbital, Quaisquer unidades que não sejam destruídas **não serão derrotadas**.

Exemplo: O jogador Ultramarines tem dois Batedores em um combate. Durante a primeira rodada, ele deve sofrer três danos. Ele escolhe Um de seus Batedores para sofrer o dano primeiro. Ele compara a vida dos dois para os três danos; Porque a saúde do batedor é igual ou menor que o dano, ele é destruído. Então, o jogador atribui o dano restante ao seu outro batedor. Esta unidade não é destruída, mas é derrotada em vez disso, e o dano é ignorado porque a vida da unidade excede o dano.

UNIDADES DERROTADAS

As unidades podem ser **DERROTADAS** por habilidades de cartas de combate, por recuar, ou por sofrer danos que é inferior ao seu valor de vida. Quando uma unidade é derrotada, a peça de plástico é colocada deitada. Se a unidade é representada por um marcador de reforço, esse marcador é virado para o lado derrotado.

As unidades **derrotadas** não adicionam sua moral (🏹) ao determinar o vencedor de um combate e não podem ser usadas para cumprir um requisito de unidade em uma carta de combate. Além disso, um jogador **não pode atribuir dano** a uma unidade derrotada se ele tiver uma ou mais unidades não derrotadas ou fortalezas na área.

Durante a fase de renovação, todas as unidades derrotadas são reagrupadas, colocando as peças de plástico de volta em pé.

FORTALEZAS

Fortalezas não são unidades, mas contribuem com dados e moral durante um combate. Além disso, fortalezas podem ser escolhidos para sofrer danos. Se uma fortaleza sofrer dano igual ao seu valor de vida, ela é removida do tabuleiro de jogo e devolvida para reserva. Fortalezas não podem ser derrotadas.

EXEMPLO DE COMBATE - PARTE 1



1. O jogador Ultramarines (azul) está a resolver uma Ordem de Avanço. Depois de mover suas unidades, ele tem duas unidades em uma área contendo duas unidades Eldar. Os ultramarinos e os Eldar devem agora resolver um combate.
2. Os jogadores olham suas fichas de facção para determinar quantos dados suas unidades fornecem. Ambos os jogadores jogam seus dados simultaneamente.

Então, cada jogador compra cinco cartas de seu deck de combate, e mantém essas cartas escondidas.

Primeira Rodada de Execução: Cada jogador escolhe uma carta de combate de sua mão e coloca de face para baixo na frente dele (sem revelar). Em seguida, os jogadores resolverão as seguintes etapas:

3. O jogador Ultramarines é o atacante, então ele revela e resolve sua carta primeiro. Primeiro, ele resolve a habilidade geral na caixa verde, o que lhe dá dois marcadores de combate de defesa.
4. Então, ele resolve a habilidade da unidade na caixa marrom. Ele tem a unidade Space Marine necessária para usar essa habilidade, então ele escolhe converter um de seus dados (🎲) em um dado (🎲).

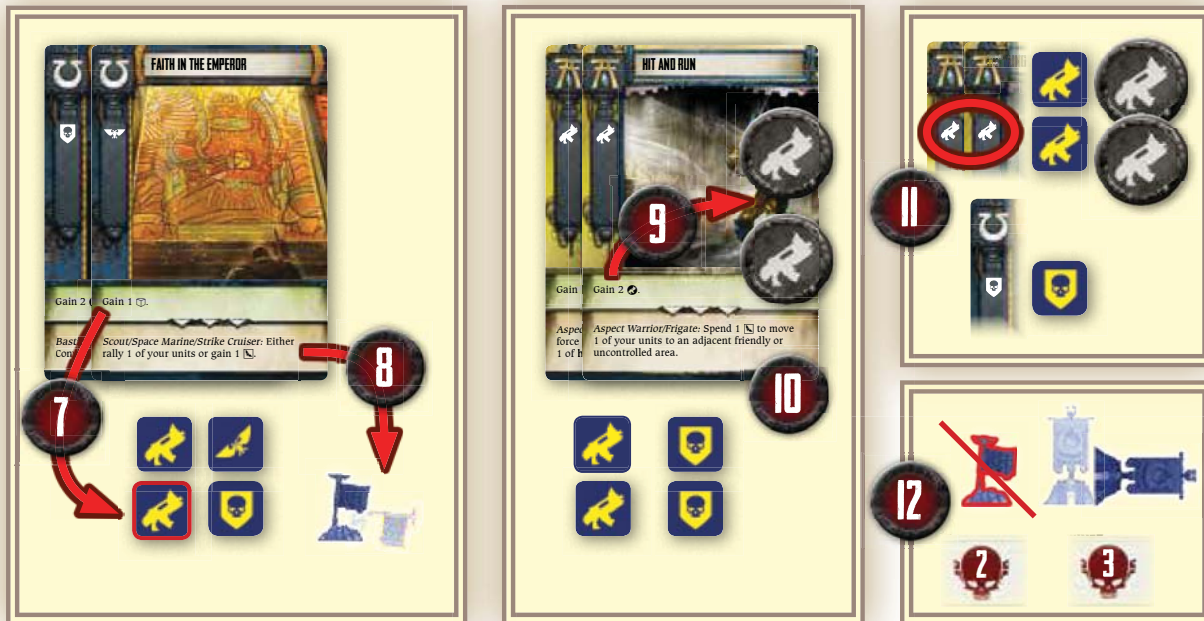
5. O jogador Eldar revela e resolve sua carta. Primeiro, ele resolve a habilidade geral na caixa verde, o que lhe dá um dado. Ele rola o dado e coloca-o perto de seus outros dados.
6. Em seguida, o jogador Eldar resolve a habilidade da unidade na caixa marrom. Ele tem um Guerreiro Aspect, e escolhe gastar um dado (🎲) para forçar seu oponente a escolher e derrotar uma unidade. O jogador Ultramarines escolhe para derrotar um de seus Batedores.

Como etapa final desta rodada de execução, os jogadores devem sofrer danos. Cada jogador totaliza o número de ícones de combate (🔪) que ele tem de seus dados, suas cartas de combate e seus marcadores de combate.

Se nenhum jogador tem mais ícones de ataque (🔪) que os ícones de defesa do adversário (🛡️), nenhum jogador sofre dano.

Os jogadores descartam todos os marcadores de combate e, em seguida, resolvem a próxima rodada de execução (consulte "Exemplo de Combate 2" na página 15).

EXEMPLO DE COMBATE - PARTE 2



Segunda Rodada de Execução: Cada jogador escolhe uma carta de combate de sua mão e coloca de face para baixo na frente dele (sem revelar). Em seguida, os jogadores resolverão as seguintes etapas:

- O jogador Ultramarines revela e resolve sua carta. Primeiro, ele resolve a habilidade geral na caixa verde, o que lhe dá um dado. Ele rola o dado e coloca-o perto de seus outros dados.
- Em seguida, ele resolve a habilidade da unidade na caixa marrom. Ele tem a unidade de Space Marine necessária para usar essa habilidade, então ele escolhe Reagrupar seu Batedor.
- Em seguida, o jogador Eldar revela e resolve sua carta. Primeiro, ele resolve a habilidade geral na caixa verde, o que lhe dá dois marcadores de combate de Ataque.
- O jogador Eldar agora pode resolver a habilidade na caixa marrom, mas ele escolhe não fazer.

- Cada jogador totaliza o número de ícones de ofensa (♣) que tem em seus dados, suas cartas de combate e seus marcadores de combate.

O jogador Eldar é o jogador que possui mais ícones de Ataque (♣) do que os ícones de defesa do seu adversário (♠). Tem seis ícones de ataque e seu oponente tem dois ícones da defesa, assim seu oponente sofre quatro danos.

- O jogador Ultramarines escolhe primeiro atribuir danos ao Batedor. Tem apenas dois pontos de vida e é destruído. Os restantes dois pontos são atribuídos à sua outra unidade, que tem três de vida. Isso não é suficiente para destruí-la, então a unidade é derrotada.

Os jogadores descartam todos os marcadores de combate. Como ambos os jogadores têm unidades restantes, eles resolvem mais uma rodada de execução. Se ambos os jogadores tiverem uma unidade sobrevivente, o jogador com mais moral no final dessa rodada ganha o combate e seu oponente deve retirar todas as suas unidades.

RECUAR

As unidades devem recuar quando perdem um combate. Além disso, algumas habilidades de cartas de combate podem forçar as unidades a recuar. Depois que uma unidade recua, ela é derrotada. Atacar e defender unidades seguem regras de retiro diferentes, da seguinte forma:

O ATACANTE RECUA

Quando o atacante recuar, ele deve mover todas as suas unidades restantes da área contestada para outra área - As naves devem recuar para um vazio e as unidades terrestres devem recuar para um mundo ao longo de um percurso de movimento legal.

Todas as unidades em retirada devem se mover para a mesma área, e deve ser uma área que pelo menos uma unidade no combate se moveu.

O ATACANTE RECUA

Quando o defensor recuar, deve mover todas as suas unidades remanescentes da área contestada para uma área amigável ou não controlada no sistema ativo ou em um sistema adjacente - as naves devem recuar para um vazio e as unidades terrestres devem recuar para um mundo ao longo de um Movimento legal. Todas as unidades em retirada devem se mover para a mesma área.

Se o defensor é capaz de recuar para uma área amigável ou uma não controlada, ele deve recuar para a área amigável.

PARE!

Agora você sabe todas as regras necessárias para jogar seu primeiro jogo. Depois de jogar com a configuração introdutória, você está pronto para aprender as regras adicionais na página 16.

CONSTRUINDO O TABULEIRO

Depois de jogar um jogo usando o tabuleiro de jogo fornecido no diagrama "Preparação Introdutória", os jogadores estão prontos para jogar construindo um tabuleiro de jogo único durante a configuração do jogo.

Construir o tabuleiro do jogo é um exercício estratégico em que os jogadores escolhem onde colocar as peças de sistema e onde colocar suas forças iniciais. Durante a etapa "Construindo o tabuleiro", os jogadores seguem estas etapas:

1. **Distribuir peças do sistema:** Cada jogador pega a peça de sistema que tem seu ícone de facção. Então, o primeiro jogador pega todas as peças do sistema que não têm ícones de facção, embaralhá debaixo da mesa, e dá duas para cada jogador.
2. **Distribuir Fichas de Objetivos:** Cada jogador dá dois de seus marcadores de objetivos para cada outro jogador e retorna quaisquer marcadores restantes para a caixa do jogo.
3. **Construir o tabuleiro do jogo:** Começando com o primeiro jogador e procedendo **no sentido horário**, cada jogador coloca uma peça de sistema na área de jogo da seguinte forma:
 - a. **Colocar uma peça de sistema:** O jogador escolhe uma de suas peças de sistema e coloc adjacente a, pelo menos, outro sistema (consulte "Exemplo de posicionamento do sistema" à direita).
 - b. **Colocar Unidades e Estruturas:** O jogador pode colocar qualquer número de componentes da sua ficha de facção (na caixa "Forças Iniciais") no sistema que acabou de colocar.
 - c. **Colocar marcadores de Objetivo:** O jogador deve colocar um dos marcadores de objetivo do seu adversário em cada peça de sistema que ele acabou de colocar, obedecendo as seguintes restrições:
 - Um jogador não pode colocar dois marcadores da mesma facção no mesmo sistema.
 - Um jogador não pode colocar um marcador de objetivo que pertence a uma facção se ele tiver mais marcadores que pertencem a outra facção.
 - Depois de ter colocado todos os marcadores recebidos durante a etapa 2, ele não coloca mais marcadores objetivos.



Local para o Marcador de Objetivo

Os jogadores repetem este processo até que cada jogador tenha colocado todas as suas peças de sistema e todos os seus componentes listados na caixa "Forças iniciais" na sua folha de facção.

4. **Colocar Tempestades de Distorção:** Começando com o jogador que colocou o último sistema e procedendo **no sentido anti-horário**, cada jogador coloca uma Tempestade de Distorção ao longo de qualquer borda da peça de sistema; Isso pode incluir as bordas externas do tabuleiro de jogo.

COLOCANDO PEÇAS DE SISTEMAS

Ao colocar uma peça de sistema, um jogador pode colocar sua peça de facção ou qualquer um de suas outras peças. Ele pode colocar a peça com ambos os lados voltados para cima e em qualquer orientação; No entanto, depois que o primeiro jogador coloca sua primeira peça de sistema, todas as outras peças devem ser colocadas adjacentes a outra peça.

Um jogador não pode colocar uma peça de tal forma que ele viole o tamanho máximo do tabuleiro de jogo. Este tamanho varia dependendo do número de jogadores:

- **Dois jogadores:** Três peças por dois peças
- **Três jogadores:** Três peças por três peças
- **Quatro jogadores:** Três peças por quatro peças

A orientação do tabuleiro de jogo não é determinada até que o número máximo de peças seja colocado em uma linha ou coluna. Por exemplo, um jogo de quatro jogadores pode ser quatro peças de largura ou quatro peças de altura. Isso é determinado assim que a quarta peça é colocada em uma linha ou coluna.



EXEMPLO DE COLOCAÇÃO DE PEÇAS

É a vez do jogador Eldar colocar uma peça durante um jogo de quatro jogadores. Ele decide colocar sua peça de facção.



Ele pode colocar sua peça de facção em qualquer um dos oito lugares possíveis, delineado em verde. Ele não pode colocar seu ladrilho em nenhum dos três espaços nas extremidades, porque isso violaria o tamanho máximo do tabuleiro de jogo para um jogo de quatro jogadores, que é de três peças por quatro peças.

