

HELGE OSTERTAG JENS DRÖGEMÜLLER
PROJETO GAIA

A FROTA PERDIDA

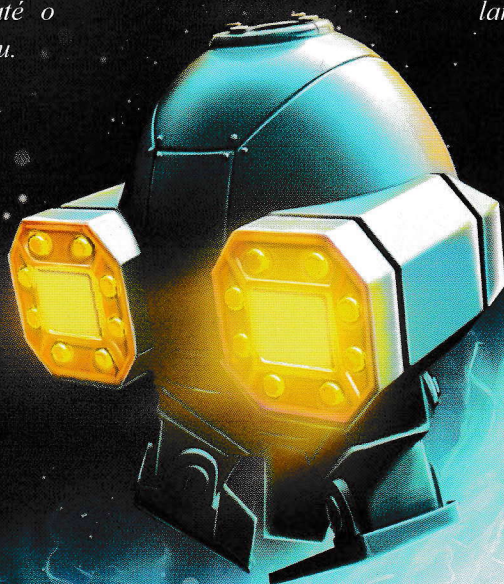
“Estou vendo algo no monitor.” Gratsol, o velho almirante da frota dos Moweyds, já ouviu isso muitas vezes ao longo dos anos. Os Moweyds têm procurado a Frota Perdida por gerações e, vez após vez, esse tipo de avistamento só levou à decepção. No entanto, esta era a primeira vez do jovem engenheiro olhando para o monitor e, por isso, ele pulava de uma perna para a outra de tanta empolgação. Gratsol deu um suspiro e começou a dirigir para lá. Sim, houve avanços na tecnologia: agora era possível colonizar um grupo de asteroides, se para isso você estivesse disposto a sucatear um Gaiaformador, e, por fim, tornou-se possível colonizar protoplanetas. Bem, na verdade o que fazem é se estabelecer em órbita e usar o kit mais recente para extrair energia do planeta que está se formando... Mas Gratsol não acreditava que os sensores tivessem melhorado tanto assim. Ele foi até o monitor. “Por Vo’Kron”, ele pensou.

“Poderia realmente ser...?”

“Aproxime mais!”, ordenou ele, agora também tomado pela emoção. Após alguns segundos, ele teve certeza: ali, diante de seus olhos, estava a lendária T. F. Mars, a resplandecente espaçonave almirante da Federação Gaia. Finalmente! Eles haviam encontrado a primeira espaçonave da Frota Perdida.

Com o passar do tempo, os Moweyds conseguiram localizar outras naves espaciais que acreditava-se serem parte dessa frota, de modo que agora sabemos mais sobre a providência dos C.I.Q.s. Mesmo naquela época, essas espaçonaves já tinham interfaces de C.I.Q., portanto, possivelmente havia Cubos de Inteligência Quântica disponíveis nos míticos primórdios das viagens espaciais interestelares. As várias facções estão agora se preparando para encontrar essas espaçonaves, a fim de explorar os benefícios de sua tecnologia lendária. A notícia do reaparecimento da Frota Perdida se espalhou rapidamente até mesmo pelos cantos mais distantes da galáxia, e mais espécies agora também esperam descobrir os segredos dessas civilizações há muito esquecidas. Nativos de outras partes da galáxia, eles

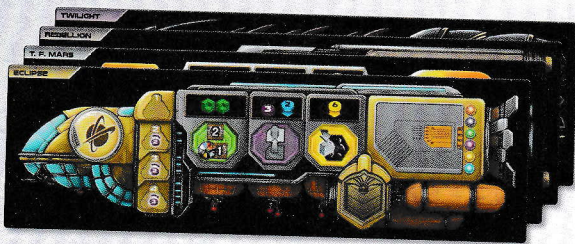
rapidamente estabeleceram bases de lançamento em asteroides e protoplanetas, dando a si mesmos a chance de explorar as espaçonaves que ressurgiram. Mas os Moweyds já estão um passo à frente no jogo, sendo os primeiros a embarcar na T. F. Mars...



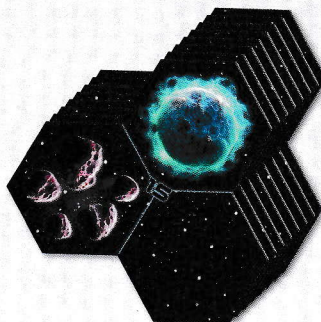
COMPONENTES

Componentes de cartonado

4 Tabuleiros de Espaçonave da Frota Perdida



8 Peças de Setor de Espaço Profundo (dupla face)



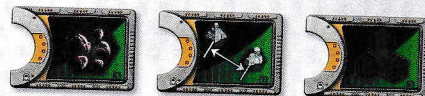
4 Bônus de Rodada



1 Peça de Colonização dos Novos Tipos de Planeta (cobre as Ações C.I.Q.)



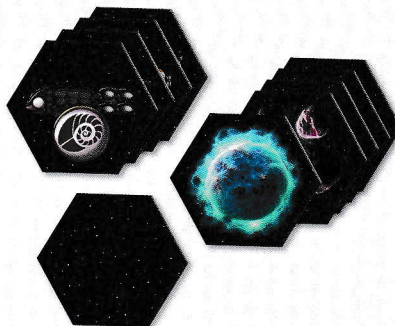
3 Peças de Pontuação Final



1 Extensão do Tabuleiro de Pontuação dupla face (Tipos de Planeta Diferentes / Tecnologia Avançada Adicional)



30 Peças de Interespaço, divididas em 4 conjuntos para 1-4 jogadores (Peças de Espaçonave Peças de Planeta e Peças Vazias)



3 Peças de Pontuação da Rodada



6 Peças de Tecnologia Avançada



12 Peças de Tecnologia Básica, (com 4 unidades de cada tipo)



13 Peças de Artefato



9 Tabuleiros de Exploração (dupla face)



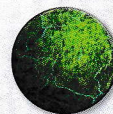
8 Indicadores de Aliança (borda dourada)



2 Tabuleiros de Facção (dupla face)



4 Peças de Planeta Gaia



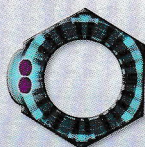
12 Marcadores de Ação



6 Peças de Conserto (para a Facção Tinkeroids)



6 Anéis de Poder (para a Facção Moweyds)



1 Peça de Ajuste para a Pesquisa de Economia (dupla face)



1 Peça de Ajuste para o Instituto Planetário de Lantids



Os componentes da expansão que correspondem aos do jogo base estão marcados com este ícone.

Componentes Revisados

(substituem seus equivalentes do jogo base)

1 Peça de Pontuação Final



1 Peça de Tecnologia Avançada



4 Peças de Tecnologia Básicas



Auxílios ao Jogador

1 Tabuleiro de Ordem de Turnos, com a Referência das Ações no verso



1 Tabuleiro de Terraformação para Moweyds/Tinkeroids, com a Referência de Ações no verso



Componentes da Automa

3 Peças de Espaçonave da Automa



1 Tabuleiro de Referência de Terraformação da Automa



Estruturas e Outros Componentes

2 novos conjuntos de estruturas (turquesa/rosa):



8 Minas



4 Estações de Comércio



3 Laboratórios de Pesquisa



2 Academias



1 Instituto Planetário



3 Gaiaformadores



7 Marcadores de Jogador



25 Satélites



4 Marcadores de Crédito



2 Marcadores de Minério



2 Marcadores de Conhecimento



27 Naves Exploradoras (3 x 9 cores)

INTRODUÇÃO

Esta expansão oferece mais opções e variantes para suas partidas de **Projeto Gaia**. Grandes espaçonaves desérticas foram descobertas na galáxia, fornecendo evidências de civilizações altamente evoluídas que foram esquecidas nas brumas do tempo. Seu trabalho é explorar essas naves e aprender os segredos de suas Facções.

Você agora pode escolher uma das 4 novas Facções.

As novas Facções começam em asteroides ou protoplanetas—dois novos tipos de planeta—que agora também podem ser colonizados.

Estes novos planetas podem ser encontrados por toda a galáxia.

Antes de sua Primeira Partida com a Expansão

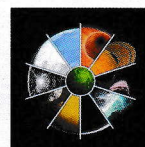
Antes de adicionar esta expansão ao jogo base, remova todos os componentes do jogo base que mostram o ícone de “Tipos de Planeta Diferentes” da partida. Substitua esses componentes pelos **componentes revisados** da expansão (veja à direita).

Organize as Peças de Interspaço em conjuntos, com base no número de jogadores. Você só precisará do conjunto correspondente ao número de jogadores em sua partida.

Adicione as Peças de Planeta Gaia e Marcadores de Ação adicionais aos componentes do jogo base. Misture os novos Bônus de Rodada, Peças de Pontuação Final, Peças de Pontuação da Rodada e Peças de Tecnologia Avançada com os componentes do jogo base. Certifique-se de não misturar as novas Peças de Tecnologia Básica com as Peças de Tecnologia Básica do jogo base. Selecione Peças de Tecnologia Básica do jogo base, Bônus de Rodada, Peças de Pontuação da Rodada e Pontuação Final e Peças de Tecnologia Avançada normalmente. Todas as regras do jogo base se aplicam nesta expansão, exceto pelas regras suplementares e mudanças explicadas neste manual de regras.

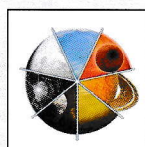


Ícone do jogo base



Ícone novo

Este novo ícone mostra todos os 11 tipos de planeta diferentes (incluindo o Planeta Escuro do nível 5 de Navegação). Ele ainda representa os tipos de planeta diferentes que você colonizou.



Por outro lado, o ícone do jogo base mostra apenas os 7 tipos de Planeta Natal das Facções do jogo base, ou seja, os tipos de planeta regulares. Você verá este ícone nos novos Tabuleiros de Facção.

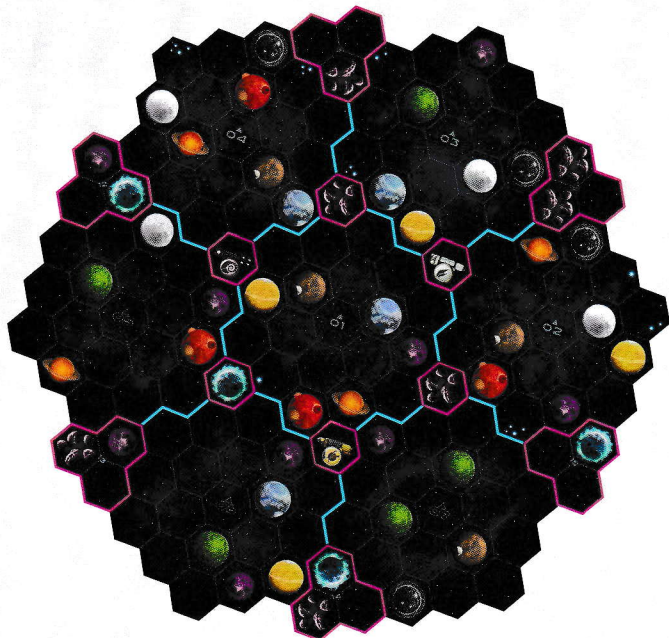
MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

Configuração Alternativa do Tabuleiro Espacial

Organize a área de jogo da maneira descrita abaixo. Como de costume, o último jogador na ordem de turnos pode girar livremente as Peças de Setor Espacial em qualquer direção (mas não os Setores de Espaço Profundo) para obter uma distribuição mais justa dos planetas, se desejar.

Preparação para 2 jogadores

Pegue as **Peças de Setor Espacial de números 01–07**. Vire os Setores 05, 06 e 07 para que a face com os números vazados esteja para cima. Escolha aleatoriamente um dos Setores 01–04 e coloque-o no centro da mesa. Coloque os outros 6 Setores Espaciais ao redor dele. Porém, não posicione esses 6 Setores como no jogo base e, em vez disso, desloque todos eles um espaço para a esquerda ou para a direita, de modo que cada Setor externo faça fronteira com um Setor interno em apenas dois espaços. Isto deixará 6 vãos com tamanho de um espaço ao redor dos Setores internos (veja a imagem).



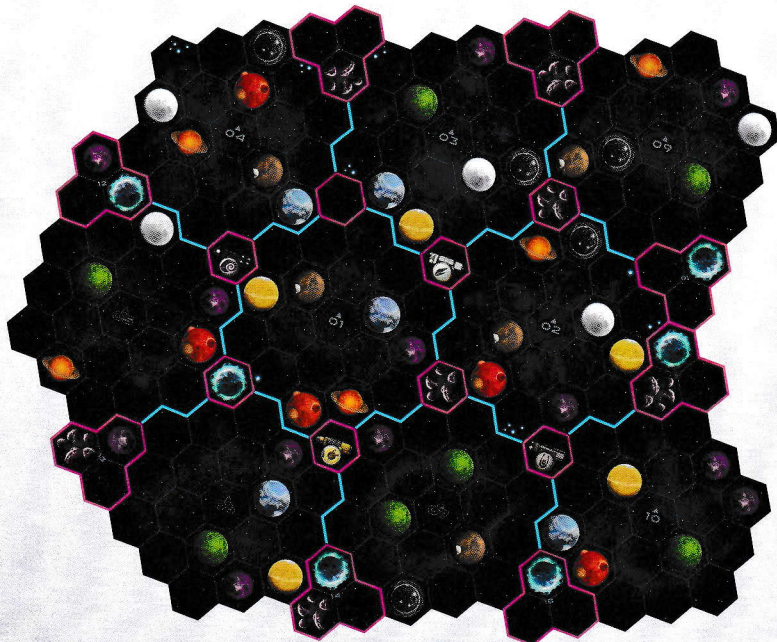
Pegue as **6 Peças de Interespaço** correspondentes ao seu número de jogadores e coloque uma em cada vão aleatoriamente. Certifique-se de que cada Espaçonave esteja a 5 espaços de distância de ambas as outras Espaçonaves (alternando o posicionamento de Peças de Interespaço com e sem Espaçonave).

Pegue as **Peças de Setor de Espaço Profundo 11–16** e coloque-as com uma face aleatória virada para cima nos vãos ao longo da borda externa do Tabuleiro Espacial.

Nota Especial: se estiver usando a Peça de Pontuação Final “Colonizar mais Asteroides”, deve haver pelo menos 6 Asteroides na partida. Se não houver, vire o Setor de Espaço Profundo 16.

Preparação para 2 jogadores

Pegue as **Peças de Setor Espacial 01–10**, exceto a 08 (devolva a 08 para a caixa). Vire os Setores 05, 06 e 07 para que a face com os números vazados esteja para cima. Escolha aleatoriamente um dos Setores 01–04 e coloque-o no centro da mesa. Coloque os outros 6 Setores Espaciais ao redor dele. Porém, não



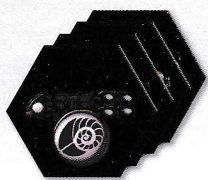
posicione esses 6 Setores como no jogo base e, em vez disso, desloque todos eles um espaço para a esquerda ou para a direita, de modo que cada Setor externo faça fronteira com um Setor interno em apenas dois espaços. Isto deixará 6 vãos com tamanho de um espaço ao redor dos Setores internos. Então, coloque os dois Setores restantes, deslocando-os um espaço da mesma maneira (veja a imagem).

Pegue as **8 Peças de Interespaço** correspondentes ao seu número de jogadores e coloque uma em cada vão aleatoriamente. Certifique-se de que não haja nenhuma Peça de Espaçonave a menos de 3 espaços de distância de outra Espaçonave.

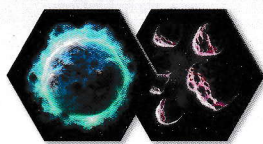
Pegue as **8 Peças de Setor de Espaço Profundo** e coloque-as com uma face aleatória virada para cima nos vãos ao longo da borda externa do Tabuleiro Espacial. Coloque 2 Peças de Setor de Espaço Profundo adjacentes uma à outra no grande vão entre os últimos Setores que você posicionou.

Peças de Interespaço

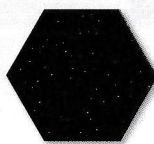
Frente



Peças com uma Espaçonave da Frota Perdida



Peças com um planeta (Protoplaneta, Asteroide)



Peça em branco

Verso

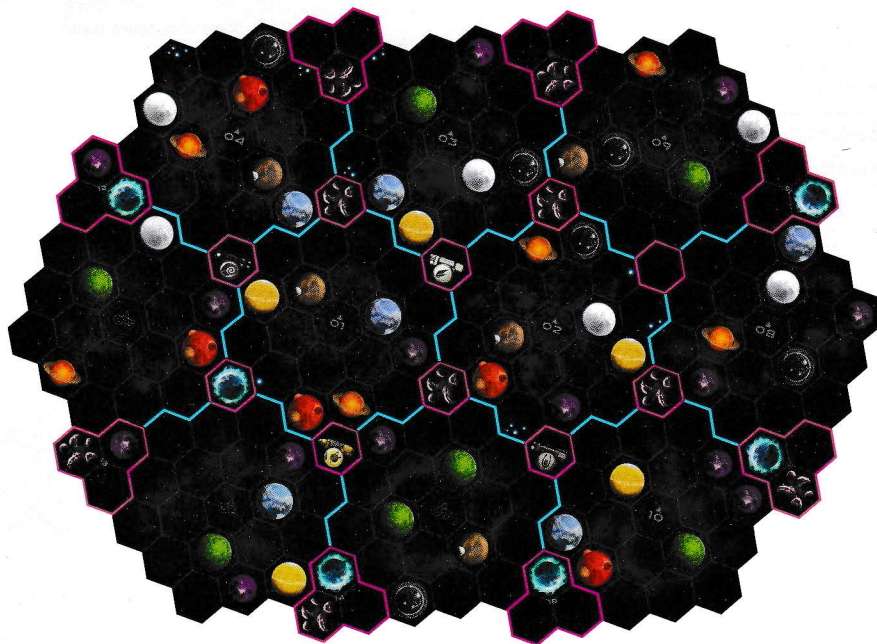


Use apenas as peças que correspondem ao número de jogadores na partida.

Preparação para 4 jogadores

Pegue todas as **10 Peças de Setor Espacial**, escolha aleatoriamente dois dos Setores 01–04 e coloque-os um ao lado do outro no centro da mesa. Coloque os outros 8 Setores Espaciais ao redor deles aleatoriamente. Porém, não posicione esses Setores como no jogo base e, em vez disso, desloque todos eles um

espaço para a esquerda ou para a direita, de modo que cada Setor externo faça fronteira com um Setor interno em apenas dois espaços. Isto deixará 10 vãos com tamanho de um espaço ao redor dos Setores internos (veja a imagem).



Pegue as **10 Peças de Interespaço** correspondentes ao seu número de jogadores e coloque uma em cada vão aleatoriamente. Certifique-se de que não haja nenhuma Peça de Espaçonave a menos de 3 espaços de outra Espaçonave.

Pegue as **8 Peças de Setor de Espaço Profundo** e coloque-as com uma face aleatória virada para cima nos vãos ao longo da borda externa do Tabuleiro Espacial.

Mudanças nos Tabuleiros

Tabuleiro de Pontuação

Extensão do Tabuleiro de Pontuação para 2/3/4 jogadores

Verso da Extensão do Tabuleiro de Pontuação, para 3/4 jogadores



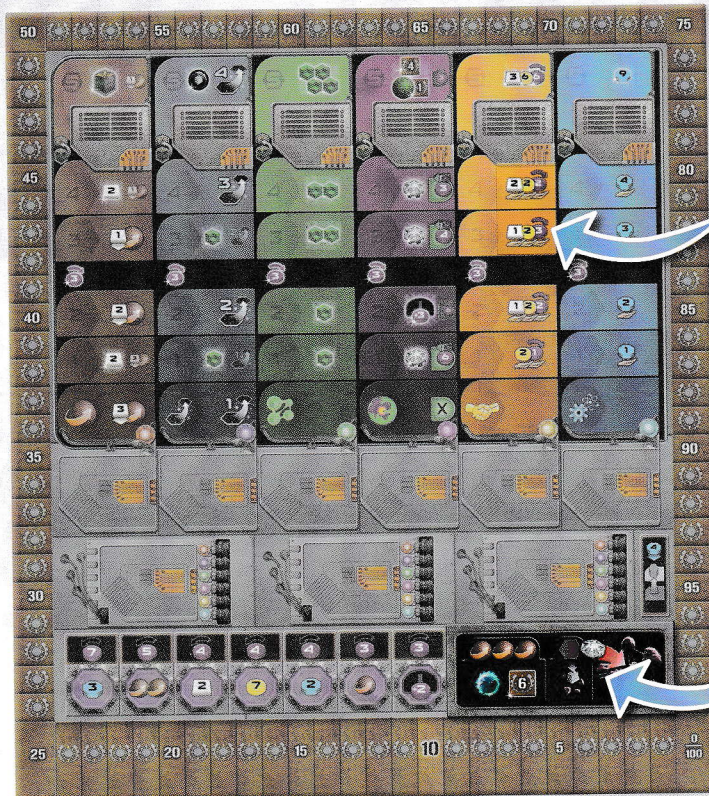
Peça de Tecnologia Avançada (comprada aleatoriamente)

Pegue a **Extensão do Tabuleiro de Pontuação**.

Em 2 jogadores, use sempre a **face que mostra 25 PVs**.

Em 3 ou 4 jogadores, use a **face que mostra 3 Naves Exploradoras**. Em partidas futuras, você pode decidir aleatoriamente qual lado usar.

Posicione a extensão abaixo do Tabuleiro de Pontuação e então coloque uma **Peça de Tecnologia Avançada** adicional na extensão.



Tabuleiro de Pesquisas



Peça de Ajuste da Pesquisa de Economia (lado aleatório)

Peça de Colonização dos Novos Tipos de Planeta

Coloque a **Peça de Colonização** dos Novos Tipos de Planeta no **Tabuleiro de Pesquisas** de modo que cubra as Ações C.I.Q..

Pegue a **Peça de Ajuste da Pesquisa de Economia** e coloque-a com uma face aleatória para cima cobrindo os ícones de Renda dos níveis 3 e 4.

Espaçonaves da Frota Perdida

Existem 4 Tabuleiros de Espaçonave da Frota Perdida. Nestas regras, "Espaçonave" sempre se referirá a esses tabuleiros, e não às Peças de Espaçonave (hexágono único) que fazem parte do Tabuleiro Espacial.

2 jogadores

Não use a Espaçonave Rebellion (Rebellion), então devolva-a para a caixa. Coloque as 3 Espaçonaves restantes próximo ao Tabuleiro Espacial.

3-4 jogadores

Coloque todas as 4 Espaçonaves próximo ao Tabuleiro Espacial.

Você pode colocar as Espaçonaves em locais separados ao redor do Tabuleiro Espacial, de modo que fiquem próximas das Peças de Espaçonave correspondentes, ou pode mantê-las todas juntas em um único local.



Coloque as novas **Peças de Tecnologia Básica** (usando as 3 peças com marcas verdes no verso) aleatoriamente nos 3 espaços correspondentes nas Espaçonaves. Se houver apenas 2 jogadores, devolva as Peças de Tecnologia Básica restantes para a caixa.



Pegue uma quantidade de **Peças de Artefato** aleatórias igual ao número de jogadores. Coloque as peças viradas para cima nos espaços correspondentes na Espaçonave Twilight. Devolva as Peças de Artefato restantes para a caixa.



Pegue 4 dos novos **Indicadores de Aliança** e distribua-os aleatoriamente nas 4 Espaçonaves. Em partidas com 2 jogadores, haverá apenas 3 Espaçonaves, então pegue 3 dos novos Indicadores de Aliança aleatoriamente e coloque-os nas 3 Espaçonaves da partida. Devolva os Indicadores de Aliança restantes para a caixa.



Peça de Artefato (comprada aleatoriamente)



Indicador de Aliança (comprado aleatoriamente)



Twilight – Espaçonave de Nautilaks

Os Nautilaks eram uma espécie lendária de pesquisadores espaciais mencionados nos primeiros registros dos Firaks. Dizem que eles eram capazes de realizar saltos surpreendentes através do espaço. O pouco que se sabe sobre eles até agora é que foram capazes de compactar parafernália intrigantes em artefatos.



Rebellion – Espaçonave da Diretoria Vo'Kron

Dizem que os Vo'Krons são mestres em aproveitar o poder da inteligência artificial. Acredita-se que foram eles que construíram originalmente os C.I.Q.s, o que lhes proporcionou uma enorme vantagem tecnológica e econômica. Acredita-se que esta seja a nave de carga que eles usavam inicialmente para transportar os C.I.Q.s.



T. F. Mars – Espaçonave da Federação Gaia

Dizem que a Federação Gaia desenvolveu o primeiro Gaiaformador, além de outras tecnologias baseadas em mecânica quântica transdimensional. Eles também são considerados os pioneiros da terraformação planetária.



O Eclipse – Espaçonave do Império Eridani

O Império Eridani se originou na Épsilon Eridani. Esta civilização avançada possuía uma série de tecnologias extraordinárias. Com o passar do tempo, seu extenso império se dividiu em várias potências dispares, as quais se tornaram tão tecnologicamente distintas que agora há diversas facções diferentes que afirmam ser descendentes dos Eridani. Os Geodens e os Bal T'aks, em particular, são descendentes dos Eridani.

Escolhendo sua Facção

Existem 4 Facções adicionais nesta expansão. Estas 4 Facções possuem as seguintes características em comum:

- Todas começam a partida com apenas 1 estrutura (Instituto Planetário para os Tinkeroids; 1 Mina para cada uma das outras Facções).
- Elas começam a partida em um Asteroide ou Protoplaneta (confira a ação "Construir uma Mina" na pág. 10 para detalhes sobre os novos tipos de planeta).
- Elas não possuem um Planeta Natal. Assim como as outras Facções, elas precisam terraformar outros Asteroides e Protoplanetas para os colonizar.
- Há dois novos conjuntos de componentes coloridos para as novas Facções.



Duas das novas Facções, os Moweys e os Tinkeroids, precisam pagar custos de terraformação que são determinados somente após todos terem escolhido uma Facção. Para 3 tipos de planeta, essas duas Facções precisam realizar 3 passos de terraformação, mas para os outros 4 tipos de planeta, elas só precisam realizar 1 passo de terraformação. Os tipos de planeta das Facções de seus oponentes sempre pertencem às categorias mais caras.

Os custos dos tipos restantes são determinados pela ordem em que os tipos de planeta são sorteados durante a preparação.

Você pode encontrar mais detalhes sobre as novas Facções nos Apêndices da pág. 13.

Há uma visão geral mais completa de todas as Facções na pág. 16, para ajudar a escolher sua Facção.



Antes de escolher qual Facção você gostaria de jogar, pegue 1 Satélite de cada cor do jogo base. Sorteie esses Satélites um a um e coloque-os aleatoriamente nos 7 espaços do **Tabuleiro de Terraformação dos Moweys/Tinkeroids**, para determinar a ordem das 7 cores. Esta ordem determina os planetas para os quais os Moweys e os Tinkeroids devem realizar 3 passos de terraformação, caso não estejam jogando contra 3 Facções do jogo base.

Uma vez que todos os jogadores tenham escolhido um Tabuleiro de Facção, o jogador dos Moweys/Tinkeroids pega 1 Satélite de cada

uma das Facções escolhidas do jogo base e os coloca na área "3 passos de terraformação" de seu Tabuleiro de Facção. Se tanto os Moweys quanto os Tinkeroids tiverem sido escolhidos, pegue 1 Satélite extra de cada cor do estoque. Se ainda houver espaços vazios na área "3 etapas de terraformação", preencha-os desta maneira:

No Tabuleiro de Terraformação, pegue os Satélites com os números mais baixos para preencher seu tabuleiro até que você tenha três cores diferentes no seu Tabuleiro de Facção.

Se tanto os Moweys e quanto os Tinkeroids tiverem sido escolhidos, seus tabuleiros são preenchidos na ordem de turnos, com o jogador inicial preenchendo primeiro e o último jogador preenchendo por último.

Após escolher sua Facção, devolva o resto dos Satélites que foram sorteados para a caixa.

Exemplo



No começo da partida, você sorteia a seguinte ordem de cores (veja à esquerda). Nesta partida para 3 jogadores, o jogador 1 escolhe os Tinkeroids, o jogador 2 escolhe os Bescods e o jogador 3 escolhe os Moweys. Bescods (cinza) é um tipo de planeta que custa 3 passos de terraformação para ambas as novas Facções. Os jogadores que escolheram essas Facções pegam um Satélite cinza do estoque e colocam em seu Tabuleiro de Facção.



Depois, o jogador dos Tinkeroids pega os Satélites azul e amarelo da linha de cores e os coloca em seu Tabuleiro de Facção. O jogador dos Moweys pega os Satélites vermelho e branco.

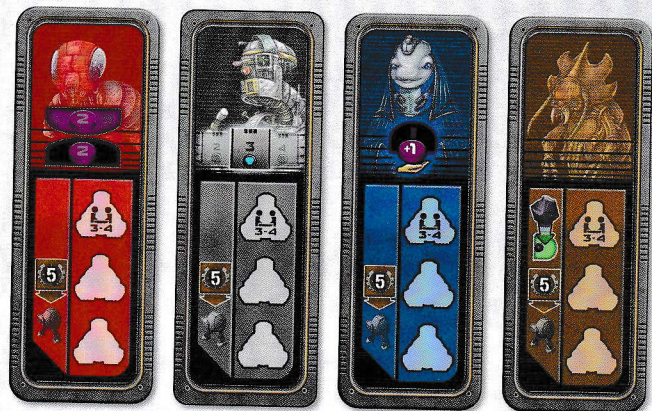
Depois todos escolherem suas Facções, cada jogador pega o Tabuleiro de Exploração correspondente à sua Facção e o coloca ao lado de seu Tabuleiro de Facção.

2 jogadores

Coloque 2 das 3 Naves Exploradoras da sua cor nos espaços indicados. Devolva a outra Nave Exploradora para a caixa.

3-4 jogadores

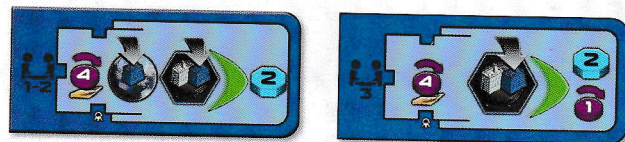
Coloque todas as 3 Naves Exploradoras de sua cor nos espaços indicados.



Os custos para mobilizar uma de suas Naves Exploradoras são mostrados à esquerda, e quaisquer ajustes adicionais específicos da Facção estão na parte de topo.

Há alguns ajustes que afetam a preparação da partida: os Ivits só recebem 2 Marcadores de Poder na Área I e 2 Marcadores de Poder na Área II, e os Bescods começam com 3 de Conhecimento.

Para os Lantids, há um ajuste relacionado à sua Renda: eles ganham 1 Marcador de Poder na Área I.



Se a Facção dos Lantids for escolhida e houver menos de 4 jogadores, pegue a **Peça de Ajuste** correspondente e use-a para cobrir a habilidade do seu Instituto Planetário. (A face solo/2 jogadores da peça fornece aos Lantids 2 de Conhecimento ao construírem uma Mina em um planeta colonizado ou em um de seus Planetas Natais, mesmo que não usem sua habilidade de Facção. A face de 3 jogadores da peça permite que eles recebam 1 de Poder adicional ao construir uma Mina em um planeta colonizado.)

Posicionando suas Primeiras Estruturas

Este procedimento possui 3 etapas:

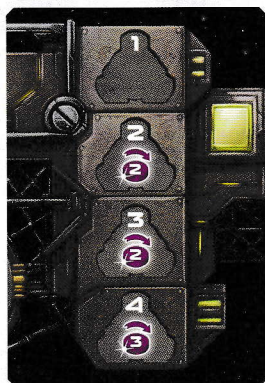
- 1) Todos os jogadores que escolheram uma Facção do jogo base, com exceção dos Ivits, posicionam suas 2 ou 3 Minas pelo método convencional.
- 2) Todos os jogadores que escolheram uma das Facções da expansão posicionam sua estrutura na ordem do turno, em sentido horário a partir do jogador inicial.
- 3) Ivits: uma vez que todas as outras Facções posicionaram suas estruturas, você pode posicionar seu Instituto Planetário.

NOVAS AÇÕES

11) Explorar uma Espaçonave da Frota Perdida

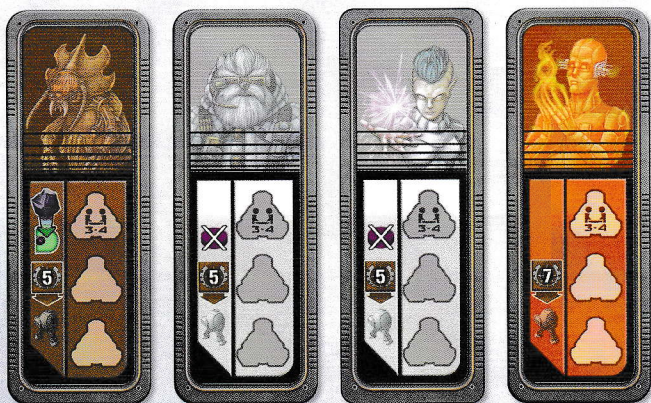
Explorar uma Espaçonave da Frota Perdida fornece algumas opções adicionais para você. As seguintes regras se aplicam:

- A Peça de Espaçonave correspondente no Tabuleiro Espacial deve ser acessível a partir de um de seus planetas. Você pode usar seus C.I.Q.s e Ações Especiais para aumentar o alcance destas ações, assim como nas ações “Construir uma Mina” ou “Iniciar um Projeto Gaia”.
- Você ainda precisa ter Naves Exploradoras em seu Tabuleiro de Exploração se quiser colocar uma delas em uma Espaçonave. Você nunca pode enviar mais de 1 Nave Exploradora para uma Espaçonave da Frota Perdida ao mesmo tempo.



- Coloque sua Nave Exploradora no espaço apropriado de menor número. A menos que sua Fação seja a primeira a explorar essa Espaçonave, receba a quantidade de Poder indicada no espaço imediatamente.

- Para mobilizar sua Nave Exploradora, pague o custo mostrado no seu Tabuleiro de Exploração. O custo é geralmente 5 PVs.

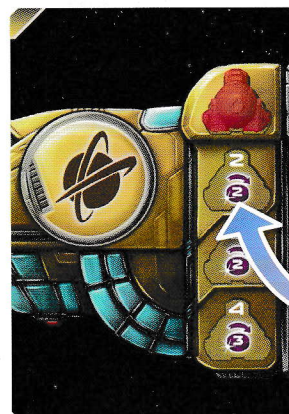
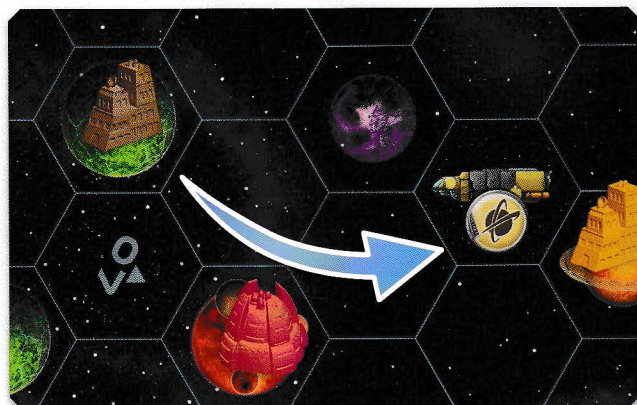


Além disso, os **Taklons** devem mover seu Cristal Cerebral para a Área Gaia. Os **Nevlas** e **Itars** devem descartar adicionalmente 1 Marcador de Poder, devolvendo-o para o estoque. Os **Bal T'aks** devem pagar 7 PVs em vez de 5.

A Espaçonave é explorada, e não colonizada. Ao determinar seu alcance nos turnos subsequentes, você não mede a partir da Espaçonave, mas sim do planeta colonizado mais próximo, como de costume.

Exemplo

Como os **Taklons** atualmente têm um alcance 2, eles precisam gastar 1 C.I.Q. para explorar a Espaçonave Eclipse 🌑.



Eles pagam 5 PVs (o padrão) e movem seu Cristal Cerebral para a Área Gaia (o custo adicional dos **Taklons**, de acordo com o Tabuleiro de Exploração) para colocar sua Nave Exploradora no Tabuleiro de Espaçonave correspondente. Eles recebem 2 de Poder.

12) Examinar um Artefato

Se você já explorou a Twilight 🌑, poderá examinar os Artefatos que encontrou lá.

Descarte 6 Marcadores de Poder das Áreas I, II e III, em qualquer combinação. Devolva esses marcadores ao estoque para ganhar 1 Artefato da Espaçonave.



Os Artefatos são explicados em detalhes na pág. 15 do Apêndice.

MUDANÇAS NAS AÇÕES DO JOGO BASE

1) Construir uma Mina

A peça usada para cobrir as Ações C.I.Q. no Tabuleiro de Pesquisas durante a preparação apresenta as duas novas opções de terraformação.

Protoplaneta Cada Facção precisa de 3 passos de terraformação para construir uma Mina em um Protoplaneta. Ao construir uma Mina em um Protoplaneta, receba 6 PVs. Se você começar a partida em um Protoplaneta, você não receberá nenhum PV por esse Protoplaneta.



Asteroide Para construir uma mina em um Asteroide, sua Facção precisa ter um Gaiaformador disponível. Coloque o Gaiaformador no espaço vazio da peça que mostra as opções de terraformação, em vez de colocá-lo no Asteroide. Uma vez que o Gaiaformador foi usado para colonizar um Asteroide, remova-o da partida. Você não precisa pagar os custos de construção da Mina (1 Minério e 2 Créditos).

Os Asteroides espalhados pelo espaço precisam ser aproximados o suficiente para que possam ser colonizados, mas também precisam ser mantidos distantes o suficiente para que não colidam. Isto requer uma enorme quantidade de energia, que deve ser fornecida pelo Gaiaformador. Devido a esses altos requisitos de energia, a unidade de energia do Gaiaformador é reduzida constantemente até que a colonização seja concluída. Após este processo, o Gaiaformador não pode mais ser usado.

3) Melhorar uma Estrutura Existente

Se você explorou algumas das Espaçonaves da Frota Perdida, novas opções de Tecnologias Básicas ficarão disponíveis para você pelo resto da partida, adicionalmente às Tecnologias Básicas no Tabuleiro de Pesquisas.



Se você tiver uma Nave Exploradora em uma Espaçonave, você pode pegar uma das Tecnologias Básicas dela quando melhorar uma estrutura para um Laboratório de Pesquisa ou Academia. Se o fizer, avance 1 nível em uma Área de Pesquisa de sua escolha.

As novas tecnologias são explicadas nos Apêndices da pág. 15.

Existe também 1 **Tecnologia Avançada** adicional disponível. Porém, ao pegar essa peça, você não precisa atender à primeira condição para pegar uma Tecnologia Avançada (ou seja, seu Marcador de Jogador não precisa estar no nível 4 ou 5 da Área de Pesquisa).



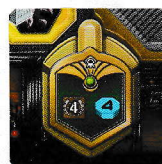
Em vez disso, as **condições mostradas na Extensão do Tabuleiro de Pontuação** são aplicadas (ter pelo menos 25 PVs ou explorar 3 Espaçonaves da Frota Perdida).

A segunda condição se aplica apenas em partidas com 3 ou 4 jogadores.

A segunda e a terceira condição para pegar uma Peça de Tecnologia Avançada (virar um Indicador de Aliança e cobrir uma Peça de Tecnologia Básica com a Peça de Tecnologia Avançada) permanecem inalteradas.

4) Forjar uma Aliança

Se você explorou algumas das Espaçonaves da Frota Perdida, novos Indicadores de Aliança ficarão disponíveis para você, adicionalmente aos Indicadores de Aliança do estoque geral.



Se você tiver uma Nave Exploradora em uma Espaçonave e ainda houver um Indicador de Aliança nela quando você forjar uma Aliança, você pode ganhar esse indicador.

6) Ações de Poder / C.I.Q.

As Ações C.I.Q. do Tabuleiro de Pesquisas estão cobertas e, portanto, não podem ser usadas.



Se você explorou algumas das Espaçonaves da Frota Perdida, novas ações ficarão disponíveis para você pelo resto da partida.

Nas Espaçonaves, você ganha acesso a Ações

C.I.Q., Ações de Poder e dois novos tipos de ação: Ações de Conhecimento e Ações de Crédito. Muitas das Ações de Poder nas Espaçonaves custam um recurso adicional, além do Poder.

Se você tiver uma Nave Exploradora em uma Espaçonave e a ação que deseja usar não estiver coberta por uma Marcador de Ação, você poderá usá-la (e depois cobri-la com um Marcador de Ação). Você deve gastar a quantidade de recursos e Poder indicada.

Essas novas ações são explicadas nos Apêndices das págs. 13–14.

7) Ações Especiais

Os Gigantes Espaciais e os Gleens possuem uma Ação Especial em seu Tabuleiro de Exploração que pode ser usada uma vez por rodada. Você não pode combinar esta ação especial com outra ação.



Gleens

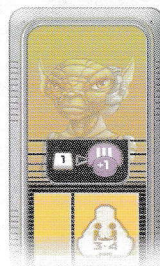
A Ação Especial dos Gleens permite que você execute uma das seguintes ações uma vez: "Construir uma Mina", "Iniciar um Projeto Gaia" ou "Explorar uma Espaçonave da Frota Perdida", com seu alcance básico aumentado em 2 espaços. Todas as regras usuais das respectivas ações ainda se aplicam.



Gigantes Espaciais

A Ação Especial dos Gigantes Espaciais permite que você execute uma vez a ação "Construir uma Mina" com 2 passos de terraformação gratuitos para tornar um planeta habitável. Você pode, se desejar, pagar Minérios para adicionar o terceiro passo de terraformação.

10) Ações Livres



Xenos

Como uma Ação Livre, os Xenos podem trocar 1 Minério por um Marcador de Poder do estoque e colocá-lo na Área III.

Tem alguma dúvida ou precisa da reposição de algum componente?

Mande uma mensagem para sac@grokgames.com.br

© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr. 3
65719 Hofheim-Wallau

www.feuerland-spiele.de



Grok Games
Rua Pedro Taques, 110
São Paulo, SP

www.grokgames.com.br



Mudanças na Partida Solo Automa

Você também pode jogar esta expansão contra a oponente artificial Automa. A jogabilidade geral da Automa funciona do mesmo modo que no jogo base, mas com algumas adaptações, que são explicadas a seguir.

Nota: a Automa do jogo base foi desenvolvida pela Automa Factory. As adaptações descritas abaixo não foram desenvolvidas pela Automa Factory. A Automa não pode controlar nenhuma das novas Facções da expansão.

Preparação

Prepare a partida solo da maneira usual (com as peças colocadas de modo que você forme uma linha horizontal de 5 espaços hexagonais na parte do topo). Siga as instruções deste manual para dois jogadores para preparar a expansão.

As seguintes exceções se aplicam:

- Pegue as 6 Peças de Interspaço correspondentes à partida solo. Devolva a Espaçonave Twilight (aquela com espaços para Artefatos) para a caixa. Os Artefatos não são usados nas partidas solo, portanto, devolva-os para a caixa também. Coloque as outras 3 Espaçonaves próximo ao Tabuleiro Espacial. Coloque uma nova Peça de Tecnologia Básica e um novo Indicador de Aliança em cada uma das 3 Espaçonaves aleatoriamente.

- A Automa possui 3 Naves Exploradoras.
- Não cubra as Ações C.I.Q. com a Peça de Colonização dos Novos Tipos de Planetas. Em vez disso, coloque essa peça próximo ao Tabuleiro Espacial e cubra as Ações C.I.Q. com as 3 Peças de Espaçonave da Automa. Coloque 1 Peça de Espaçonave aleatoriamente, com a face da ação virada para cima, para mostrar que a Automa já explorou esta Espaçonave. Coloque as outras duas peças com a face da Espaçonave virada para cima. As três peças devem ser colocadas sobre as Ações C.I.Q. na seguinte ordem:



MUDANÇAS NAS AÇÕES DA AUTOMA

Construir uma Mina

3. Desempate:

- c. Para os novos tipos de planeta: os Asteroides exigem 2 passos de terraformação e os Protoplanetas exigem 3 passos de terraformação (confira o novo Tabuleiro de Terraformação).

A tabela a seguir mostra as Peças de Pontuação Final que adicionam uma condição ao desempate (3b).

Colonizar Mais Asteroides	(i) Asteroides. (ii) Planetas mais próximos a Asteroides colonizados.
Colonizar mais Setores de Espaço Profundo	(i) Planetas em Setores de Espaço Profundo nos quais a Automa ainda não colonizou nenhum planeta. (ii) Planetas mais próximos de um planeta não colonizado em um Setor de Espaço Profundo no qual a Automa ainda não colonizou nenhum planeta.

Melhorar uma Estrutura Existente

3. Desempate:

Se a Peça de Pontuação Final “Maior distância entre seu Instituto Planetário e uma de suas Academias” estiver em jogo, siga estas regras adicionais para o desempate:

- b. Estação de Comércio (encontrar Minas):
Se a Automa já construiu seu Instituto Planetário, mas ainda construiu nenhuma de suas Academias, escolha a Mina mais distante do Instituto Planetário da Automa.
- d. Laboratório de Pesquisa (encontrar Estações de Comércio):
Escolha a Estação de Comércio mais distante do Instituto Planetário da Automa.

Ações de Poder/C.I.Q.

2. Opções válidas:

Todas as Peças de Espaçonave da Automa, todas as Ações de Poder / C.I.Q. / Conhecimento / Crédito não cobertas por um Marcador de Ação ou marcador suplementar.

4. Executar

- a. Se a ação for uma Ação de Poder do jogo base, coloque um Marcador de Ação sobre ela. A Automa não ganha nenhum benefício.
- b. Se a ação for uma Peça de Espaçonave da Automa, a Automa explora essa Espaçonave da Frota Perdida sem nenhum custo (Ação 11). Coloque a Nave Exploradora da Automa na Espaçonave correspondente e vire a peça de Espaçonave da Automa para sua face de ação. (A partir de agora, a peça mostra as 3 ações possíveis.)
- c. Se a ação for uma Ação de Poder / C.I.Q. / Conhecimento / Crédito em uma Espaçonave, cubra-a com um Marcador de Ação. Se ainda houver uma ação descoberta à esquerda nessa mesma peça, coloque também um Marcador de Ação nessa ação. Coloque um marcador suplementar na face de ação da Peça de Espaçonave correspondente da Automa (use 1 Marcador de Poder). Isto ajuda a identificar quando a Automa executa outra Ação de Poder/C.I.Q.

No fim da rodada, remova os Marcadores de Ação e os marcadores suplementares.

Níveis de Dificuldade

Quando ajustar o nível de dificuldade usando a expansão A Frota Perdida, aplique as modificações usuais no baralho e também ajuste os PVs iniciais da Automa da seguinte maneira:

Automazinha:	0 PVs (sem alteração)
Automa:	15 PVs
Fortoma:	20 PVs
Ultroma:	25 PVs
Monstroma:	10 PVs (sem alteração)

CRÉDITOS

Projeto Gaia – Frota Perdida foi desenvolvido por Helge Ostertag e Jens Drögemüller. Dennis Lohausen é o responsável pelas ilustrações e design gráfico. Estas regras foram escritas por Bastian Winkelhaus e Stephan Rink. Este último também foi o responsável pela edição e produção desta expansão.

Muitos agradecimentos a Ursula Steinhoff pela editoração, Gerhard Tischler e Johannes Grimm pela revisão, Christof Tisch e Inga Keutmann pelo suporte editorial, nossa brilhante equipe de testes – Andreas Estensen, Nils Lindkvist, Jimmy Flumé, Göran Kero, Tonje Lindmark, David Johansson e Joakim Hägglund – por todos os testes e sugestões para alguns dos componentes, Joe Farrell e Monrad Pedersen, assim como a equipe Automa Factory, por suas ideias inestimáveis para o modo solo, e também aos diversos playtesters, especialmente: Florian Schlusnus, Johannes Grimm, Sascha Huning, Alexander Fendt, Florian Bücherl, Christian Blatakes e Jonas Egel.

A tradução para o português foi realizada por Pedro Vinicius e a revisão por Gabriel Bertoni.

APÊNDICES

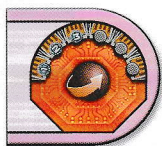
Apêndice I: Novas Facções

Tinkeroids



Planeta Inicial: Asteroide

Habilidade: Em vez de 2 Minas, você começa a partida com seu Instituto Planetário, que você posiciona durante a segunda rodada de posicionamento das estruturas iniciais. Ao terraformar um planeta regular, você precisará de 3 passos de terraformação para 3 dos tipos de planeta e 1 passo de terraformação para os outros tipos de planeta (confira "Escolhendo sua Facção" nas págs. 7-8). Tornar um Planeta Gaia habitável custa 2 C.I.Q.s para você. Os Tinkeroids possuem 6 Peças de Conserto diferentes para usar: 3 delas devem ser usadas nas rodadas 1-3, e o restante nas rodadas 4-6. No início de cada rodada, os Tinkeroids escolhem 1 Peça de Conserto correspondente à rodada. Coloque-a em seu Tabuleiro de Facção. No fim da rodada, remova a peça da partida (cada peça só pode ser usada uma vez).



Esta peça é usada pelos Tinkeroids durante uma das três primeiras rodadas. Ela permite executar 1 ação "Construir uma Mina" com um passo de terraformação gratuito.

Instituto Planetário: Uma vez por rodada, você pode usar a ação da sua Peça de Conserto atual como uma AÇÃO.

Darkanians



Planeta Inicial: Asteroide

Habilidade: Você começa a partida com 1 Mina em vez de 2, que você posiciona durante a segunda rodada de posicionamento das estruturas iniciais. Tornar um planeta regular habitável custa 1 passo de terraformação para você, e tornar um Planeta Gaia habitável custa 2 C.I.Q.s.

Instituto Planetário: A primeira vez em que os Darkanians colonizam um planeta em um Setor Espacial ou Setor de Espaço Profundo, eles sempre recebem 2 Créditos e 1 de Conhecimento. Peças de Interspaço não contam como Setores Espaciais.

Moweys



Planeta Inicial: Protoplaneta

Habilidade: Você começa a partida com 1 Mina em vez de 2, que você posiciona durante a segunda rodada de posicionamento das estruturas iniciais. Você começa a partida com uma Nave Exploradora na T. F. Mars. Ao terraformar um planeta regular, você precisará de 3 passos de terraformação para 3 dos tipos de planeta e 1 passo de terraformação para os outros tipos de planeta (confira "Escolhendo sua Facção" págs. 7-8).

Instituto Planetário: Uma vez por rodada, como uma AÇÃO, você pode colocar um Anel de Poder em um planeta que contém uma de suas estruturas e que ainda não tem um Anel de Poder (se for necessário, levante a estrutura do planeta, coloque o Anel de Poder e depois coloque a estrutura por cima). A Pontuação de Poder da sua estrutura neste planeta aumenta em 2.

Gigantes Espaciais



Planeta Inicial: Protoplaneta

Habilidade: Você começa a partida com 1 Mina em vez de 2, que você posiciona durante a segunda rodada de posicionamento das estruturas iniciais. Ao terraformar um planeta regular, você precisará de 2 passos de terraformação. Em seu Tabuleiro de Exploração, você possui 1 ação "Construir uma mina" com 2 passos de terraformação gratuitos. Tornar um Planeta Gaia habitável custa 2 C.I.Q.s.

Instituto Planetário: Pegue imediatamente 1 Peça de Tecnologia de sua escolha e receba seu benefício (assim como ao melhorar uma estrutura para um Laboratório de Pesquisa). Você pode executar esta habilidade apenas uma vez.

Apêndice II: Novos Espaços de Ação



Ao usar esta ação C.I.Q., você recebe imediatamente, e apenas uma vez, 2 PVs mais 1 PV por cada uma de suas Peças de Tecnologia Básicas (independentemente de haver ou não uma Peça de Tecnologia Avançada sobre ela).



As outras Ações C.I.Q. geralmente correspondem às do jogo base, mas com as seguintes mudanças:

- A ação "Ganhar uma Peça de Tecnologia" custa apenas 3 C.I.Q.s. Se você tiver uma Nave Exploradora em uma Espaçonave da Frota Perdida, você pode pegar a Peça de Tecnologia Básica que está nela.

- Para a ação "Ganhar PVs por tipos de planeta colonizados", a quantidade básica de pontos que você recebe é reduzida para 2 (pois há mais tipos de planeta disponíveis).
- Para a ação "Receber a recompensa de um Indicador de Aliança novamente", além de ganhar os PVs e recursos novamente, você recebe também todos os outros efeitos imediatos do Indicador de Aliança.



Estas Ações de Poder possuem um custo adicional de 1 ou 2 Minérios. Ao usar uma destas ações, ganhe imediatamente e apenas uma vez uma ação "Melhorar uma Estrutura Existente", com a qual você pode melhorar uma Mina para uma Estação de Comércio ou uma Estação de Comércio para um Laboratório de Pesquisa, sem nenhum custo adicional.



Esta Ação de Poder possui um custo adicional de 2 de Conhecimento. Ao usar esta ação, avance 1 nível em uma Área de Pesquisa. As regras usuais para avançar para o nível 5 ainda se aplicam.



Execute uma ação "Iniciar um Projeto Gaia" sem precisar mover nenhum Marcador de Poder para a Área Gaia e transforme imediatamente um Planeta Transdim em um Planeta Gaia (isto significa que você pode construir uma Mina nele em uma ação posterior desta rodada e depois usar o Gaiaformador novamente durante esta rodada). O Planeta Transdim deve estar ao seu alcance. Você ainda pode gastar C.I.Q.s para aumentar seu alcance.



Estas ações são iguais à Ação de Poder "1 Passo de Terraformação" e à Ação Especial "+3 de alcance" do jogo base, exceto pelo fato de custarem 3 Créditos e 1 de Conhecimento, respectivamente. Note que você também pode usar o "+3 de alcance" para a nova ação "Explorar uma Espaçonave da Frota Perdida".



Receba imediatamente e apenas uma vez os recursos mostrados.



Imediatamente e apenas uma vez, execute uma ação "Construir uma Mina" em que a Mina é construída em um Asteroide sem nenhum custo adicional; esse asteroide deve estar ao seu alcance (você pode descartar C.I.Q.s para aumentar seu alcance). Você não precisa descartar seu Gaiaformador.

Apêndice III: Novos Bônus de Rodada

Além da Renda (1 Minério, 3 Créditos ou 2 de Poder), os novos Bônus de Rodada também oferecem os seguintes benefícios:



- Assim que você executar a ação "Passar" e devolver este Bônus de Rodada, ganhe 3 PVs por cada um de seus Gaiaformadores, independentemente de estarem no Tabuleiro de Facção ou atribuído a uma tarefa. Você não recebe PVs por Gaiaformadores que descartou para colonizar Asteroides.

- Assim que você executar a ação "Passar" e devolver este Bônus de Rodada, ganhe 1 PV por cada tipo de planeta que colonizou.
- Assim que você executar a ação "Passar" e devolver este Bônus de Rodada, ganhe 2 PVs por cada Setor de Espaço Profundo no qual você colonizou pelo menos um planeta.
- Como uma Ação Especial, você pode executar uma ação "Iniciar um Projeto Gaia" uma vez sem precisar mover nenhum Marcador de Poder para a Área Gaia e transformando imediatamente um Planeta Transdim em um Planeta Gaia (isto significa que você pode construir uma Mina nele como uma ação posterior desta rodada e depois usar o Gaiaformador novamente durante esta rodada). O Planeta Transdim deve estar ao seu alcance. Você ainda pode gastar C.I.Q.s para aumentar seu alcance.

Apêndice IV: Novas Peças de Pontuação da Rodada

Peças de Pontuação da Rodada



Ganhe 3 PVs adicionais quando construir uma Mina em um Setor Espacial ou Setor de Espaço Profundo onde você ainda não havia colonizado nenhum planeta. Peças de Interspaço não contam como Setores.



Ganhe 3 PVs adicionais quando construir uma Mina em um tipo de planeta que você ainda não havia colonizado nenhuma vez.

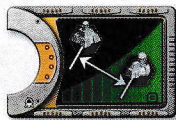


Ganhe 4 PVs adicionais quando construir um de seus Laboratórios de Pesquisa.

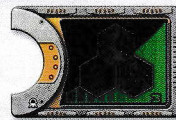
Peças de Pontuação Final



Colonizar mais Asteroides.



Ter a maior distância entre seu Instituto Planetário e uma de suas Academias. Esta distância é o alcance do seu Instituto Planetário até a Academia em questão. *(Você não recebe pontos se não construiu essas estruturas.)*



Colonizar mais Setores de Espaço Profundo (pelo menos um planeta por Setor, incluindo o Planeta Escuro).

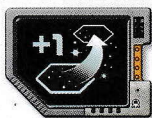
Apêndice V: Novas Tecnologias



Imediatamente e apenas uma vez, execute uma ação "Construir uma Mina" com até 2 etapas de terraformação gratuitas e sem pagar o custo da Mina. Você pode gastar Minérios adicionais para obter uma terceira etapa de terraformação e gastar C.I.Q.s para aumentar o alcance desta ação.



Imediatamente e apenas uma vez, receba PVs por cada Instituto Planetário e/ou Academia e por cada Setor de Espaço Profundo no qual você colonizou pelo menos um planeta.



Seu alcance básico aumenta em 1 pelo resto da partida, contanto que esta peça não seja coberta por uma Peça de Tecnologia Avançada.



Quando executar a ação "Passar", ganhe 2 PVs por cada Asteroide que você colonizou.

Apêndice VI: Novos Indicadores de Aliança



Receba 12 PVs imediatamente e apenas uma vez. Diferentemente dos Indicadores de Aliança de 12 PVs do jogo base, estes indicadores também têm uma face verde, permitindo que você ganhe uma Tecnologia Avançada ou alcance o nível mais alto de uma Área de Pesquisa.



Imediatamente e apenas uma vez, execute uma ação "Construir uma Mina" com alcance ilimitado e sem pagar o custo da Mina. Você ainda precisa usar Minério para pagar pelos passos de terraformação. Para Planetas Gaia, você deve pagar a quantidade necessária de C.I.Q.s.



Receba 1 Peça de Tecnologia de sua escolha imediatamente e apenas uma vez. As mesmas regras da ação "Melhorar uma Estrutura Existente" se aplicam.



Imediatamente e apenas uma vez, execute uma ação "Construir uma Mina" com até 3 passos de terraformação gratuitos e sem pagar o custo da Mina. Você ainda pode gastar C.I.Q.s para aumentar seu alcance.

Apêndice VII: Artefatos



Receba 7 PVs imediatamente e apenas uma vez. De forma semelhante ao Planeta Escuro, esta peça conta como se você estivesse construindo uma Mina e colonizando um Asteroide ou

Protoplaneta para essa Mina. Esta colonização não é relacionada a um Setor específico, portanto não conta como uma colonização de um (novo) Setor; além disso, você não recebe os 6 PVs por colonizar um Protoplaneta.

Para todos os propósitos durante a partida, o Artefato conta como um Asteroide ou Protoplaneta que não está em um Setor. No entanto, você não coloca de fato uma Mina nele.



Imediatamente e apenas uma vez, receba PVs por cada nível que você alcançou na Área de Pesquisa indicada. *(Por exemplo, alcançar o nível 5 em Ciência com a peça da direita lhe dá 15 PVs.)*

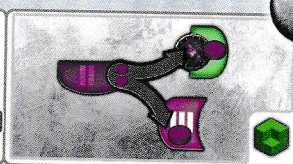
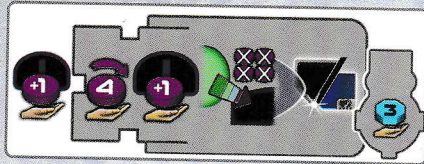


Imediatamente e apenas uma vez, receba 3 PVs por cada Área de Pesquisa na qual você alcançou pelo menos o nível 3.

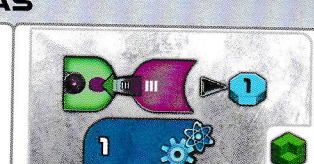


Ganhe 2 Marcadores de Poder como Renda. Coloque-os na Área III.

ITARS



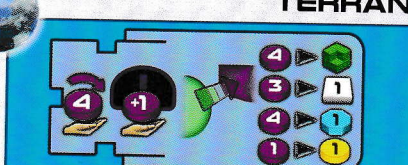
NEVLAS



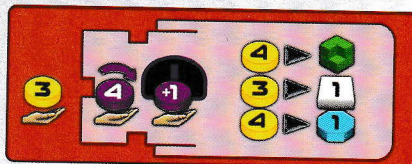
LANTIDS



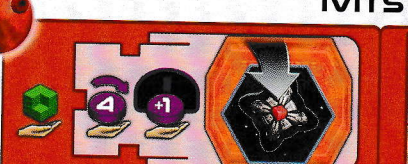
TERRANOS



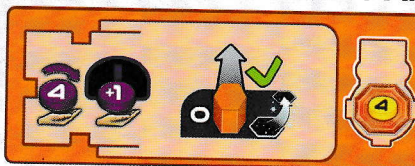
HADSCH HALLAS



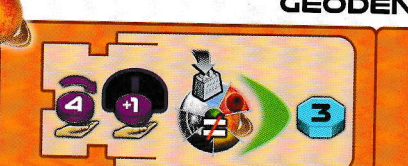
IVITS



BAL T'AKS



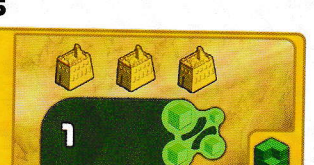
GEODENS



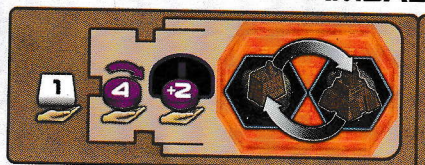
GLEENS



XENOS



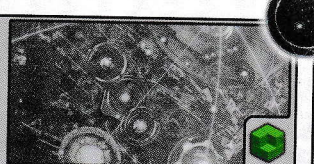
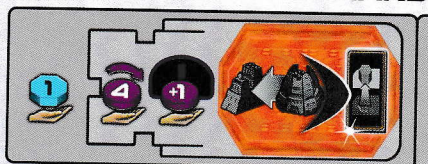
AMBAS



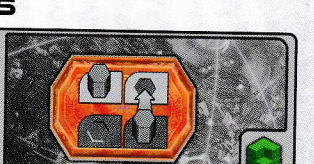
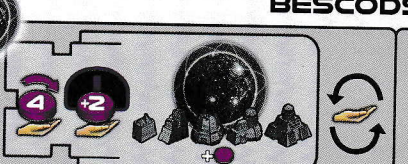
TAKLONS



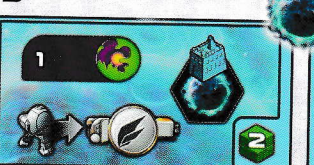
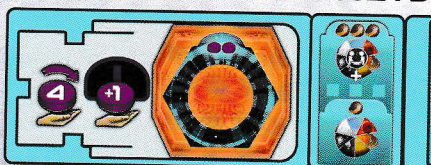
FIRAKS



BESCODS



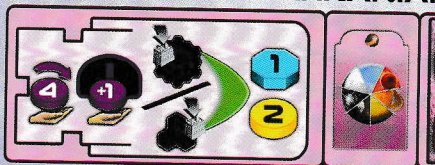
MOWEYDS



GIGANTES ESPACIAIS



DARKANIANS



TINKEROIDS

