



Expansão nº 2

Rebeldes vs Império (Rebel VS Imperium)

Já que o Império esmagava os sistemas periféricos, mundos Rebeldes começaram a se aliarem, política e militarmente. Enquanto isso, o Código de Elevação (*Uplift Code*), contendo os genomas de raças de Lordes Alienígenas, foi iniciado. Você é capaz de construir o império espacial mais próspero e poderoso numa galáxia que está à beira de conflitos?

VISÃO GERAL (OVERVIEW)

Esta expansão adiciona novos mundos iniciais e cartas de jogo: cartas de ação e chips de PV para um sexto jogador; e retoma as regras do *Race for the Galaxy* e sua primeira expansão, *The Gathering Storm*. Também foram incluídos, novos marcadores (*counters*) para o jogo solitário e material para ajudar os jogadores a controlar seu status militar e de conquista (*takeover*).

CONTEÚDO (CONTENTS)

Algumas cartas foram pré-definidas para o seu primeiro jogo (veja *Adicionando Cartas*). Abra o deck de cartas cuidadosamente.

1 substituto para o *Gambling World*
3 cartas de mundo inicial, numeradas de 9 a 11
7 cartas de ação (para o sexto jogador)
41 cartas de jogo
2 cartas de ação 2-jogadores (com )
1 carta de desafio (veja página 8)
6 marcadores (slides) de status militar/conquista

24 cubos para organizar Militar/status (*track Military/status*)
3 marcadores para controlar poder Militar especial
1 disco de conquista (*takeover disk*)
6 chips de pontos de vitória (PV): 3 de 1; 2 de 5; e 1 de 10 (o terceiro chip de 1PV é sobressalente)
1 chip adicional de objetivo de 3PV
4 marcadores para o jogo solitário

Cuidadosamente remova os chips de PV, as fichas de objetivo, o disco de conquista e os marcadores de suas molduras antes do seu primeiro jogo.

ADICIONANDO CARTAS E OBJETIVOS

Estas regras consideram que a primeira expansão, *The Gathering Storm*, está sendo usada, o que é bastante recomendado. Se você não estiver usando-a, ignore os objetivos fornecidos, a organização do mundo inicial mudou e todas as referências às variantes do jogo solitário e da elaboração (*drafting*). As regras de conquista (*takeover rules*) ainda podem ser usadas, mas ignore as referências às Melhorias Logísticas (*Improved Logistics*), uma primeira carta da expansão.

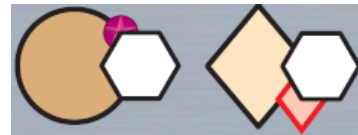
Adicione as novas cartas de jogo, substituindo o *Gambling World* pelo *Gambling World* desta expansão (com um poder revisado; veja a página 10 para a tablea listando o número de desenvolvimentos e mundo com cada custo/defesa).

Não existe nenhuma sexta mão pré-definida (considera-se que os jogadores sejam experientes).

Um terceiro Laboratório de Pesquisa (*Research Labs*) foi adicionado nesta expansão para equilibrar o jogo.

A maioria das novas cartas de poderes (*card powers*) são variações dos poderes anteriores. Aquelas que não são têm pequenos textos descritivos e estão explicadas em detalhes a partir da página 9.

Ignore os símbolos  e  próximo ao ponto de vitória de algumas cartas; estes símbolos serão explicados mais a frente.



As cartas desta expansão têm duas marcas abaixo de suas molduras no canto inferior esquerdo.

Misture os novos objetivos com os objetivos já existentes e use-os normalmente (selecione, como antes, dois dos objetivos “da maioria” (“*most*”) e quatro dos “primeiros” objetivos durante a organização do jogo).



Para o primeiro jogo de cada sessão, organize os discos de conquista (*takeover disk*) com seu lado vermelho “nenhuma conquista permitida” (“*no takeovers allowed*”) com a face voltada para cima. Use as peças de militar (*military slides*), cubo e marcadores associados quando as conquistas (*takeovers*) forem permitidas (veja Conquistas/Takeovers).



Quando as conquistas estiverem desligadas (não disponíveis), ignore todos os poderes com símbolos de conquista (*takeover symbols*). A caixa de texto descritivo tem símbolos além dos símbolos de conquista. Você deve usar esses outros poderes e atributos da carta normalmente.



Organização do mundo inicial (mudança nas regras): depois de organizar os objetivos usados, separe os mundos iniciais pelos seus números iniciais azul e vermelho (par/ímpar) em dois grupos, para cada jogador. Embaralhe os mundos iniciais que sobrarem com as cartas de jogo e então distribua seis cartas para cada jogador. Cada jogador, depois de estudar todas as oito cartas, descarta uma de suas duas, descarta uma das duas cartas de mundo inicial e duas das seis cartas de jogo. Então, os jogadores revelam simultaneamente os mundos iniciais selecionados e começam a jogar.

CONQUISTAS (TAKEOVERS)

Introdução: As conquistas (*takeovers*) permitem que os jogadores, sob certas condições, *conquistar* mundos militares nos tabuleiros de outros jogadores. Alterne jogadas com as conquistas (*takeovers*) “ligadas” ou “desligadas” (disponível/indisponível), faça isso com o disco de conquistas (*takeover disk*). A primeira jogada de cada sessão do jogo tem as conquistas (*takeovers*) desligadas.



Alguns jogadores podem não querer usar as conquistas (*takeovers*). Outros, pelo contrário, podem sempre querer usar. Nós desenvolvemos conquistas (*takeovers*) de modo que os jogadores possam adaptar facilmente a regra oficial alternativa ao seu gosto (ou seja, deixando as conquistas sempre “ligadas” ou sempre “desligadas”).

Quando as conquistas (*takeovers*) estão “desligadas”, ignore todos os poderes com símbolos de conquista (*takeover symbols*). A caixa de texto descritivo tem símbolos além dos símbolos de conquista. Você deve usar esses outros poderes e atributos da carta normalmente.



Quando as conquistas (*takeovers*) estão “ligadas”, durante a organização (*setup*) dê a cada jogador um marcador Militar (*Military slide*) e quatro cubos (vermelho, roxo e dois cubos vermelho-claro). Coloque os 2 marcadores de conquista de defesa (*two takeover defense counters*) e o marcador de bônus de conquista Rebelde (*Rebel takeover bonus counter*) próximos para serem usados mais tarde.



Uma conquista (*takeover*) é realizada, como uma ação, durante o Assentamento (*Settle*), contra um mundo militar assentado anteriormente no tabuleiro de outro jogador. Uma conquista pode ser realizada somente se o jogador que a estiver realizando tiver o poder de conquista (*takeover Power*) cujo seu alvo seja vulnerável.



Um jogador está vulnerável ao poder de conquista do *Imperium Seat* se ele tiver pelo menos um mundo militar Rebelde no seu tabuleiro.

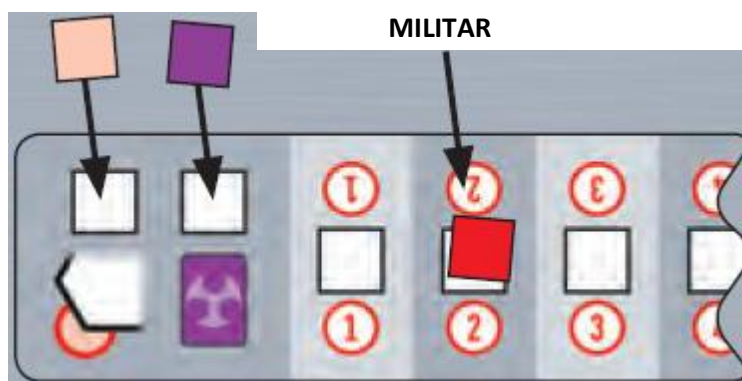


Um jogador está vulnerável ao poder de conquista da Aliança Rebelde (*Rebel Alliance's takeover Power*) se ele tiver pelo menos uma carta de Império (*Imperium card*) no seu tabuleiro.

 Um jogador está vulnerável ao poder de conquista da Tecnologia do Império (*Imperium Cloaking Technology's takeover Power*) se seu total Militar no tabuleiro for de pelo menos um.

O total Militar é calculado como a Nova Ordem Galáctica (*New Galactica Order*): inclua negativo, mas não Militar especializado ou temporário.

Use o marcador Militar (*Military slide*) e os cubos para manter em ordem seu total Militar (cubo vermelho) e vulnerabilidades de conquista Rebelde/Império. Coloque o cubo vermelho-claro/roxo onde você coloca uma carta de mundo militar Rebelde/Império respectivamente em seu tabuleiro. Use o segundo cubo vermelho-claro para manter em ordem qualquer mundo extra Rebelde versus Militar. Vire e deixe por perto um segundo marcador (*slide*) ainda não usado para controlar o total Militar acima de 10.



Um jogador pode ser vulnerável somente a alguns poderes de conquista, dependendo das cartas no seu tabuleiro. Um jogador sem nenhum mundo militar ou somente com mundos militares não Rebeldes, sem nenhuma carta Império e somente com Militar temporário e/ou especializado não está vulnerável às conquistas (nesta expansão).

Tematicamente, as conquistas representam conflitos de fronteira que conduzem à guerra iminente numa galáxia que ainda se encontra em paz. Mas ainda não se encontram na “corrida às armas” (passando a ter Militar positivo) e nem do lado dos Rebeldes (tendo mundo militares Rebeldes) e nem do Império (tendo cartas de Império), desta forma, um império está a salvo da ação militar dos demais jogadores.

Procedimento (Procedure). Declarações de conquista são feitas quando resolver os poderes de Assentamento (*Settle*) depois de colocar e revelar mundos. Não existe uma *etapa separada de declaração de conquista (declaration step)*, embora exista uma *etapa de resolução de conquista (resolution step)* no final do Assentamento (*Settle*). Como os poderes de conquista envolvem uma ação de Assentamento (*Settle action*), eles precisam ser invocados ou por outros jogadores que não colocaram um mundo ou um jogador com um poder que permita que ele coloque um segundo mundo durante o Assentamento (tal como Melhorias Logísticas – *Improved Logistics*).

Um jogador que não colocou um mundo e que tinha um poder para colocar um segundo mundo, exatamente como nas Melhorias Logísticas (*Improved Logistics*), pode declarar duas tentativas de conquistas (*takeover attempts*) usando dois poderes de conquista separados.

Se necessário, resolva os poderes de Assentamento (e pagamentos de mundos) no sentido horário, começando pelo mundo inicial numerado com o valor mais baixo.

Para declarar uma conquista, um jogador anuncia o poder de conquista que está sendo usado, o mundo alvo e qualquer Militar temporário que esteja sendo usado. O alvo da conquista não pode ser um mundo recém-colocado (nesta fase de Assentamento). Os poderes e atributos de um mundo *recém-colocado* (mesmo sendo um mundo militar Rebelde, uma carta de Império ou oferecer Militar ou defesa) não têm nenhum efeito em conquistas.

Os jogadores deveriam colocar mundos recentemente assentados num pequeno ângulo para se lembrarem e atualizarem seus marcadores (*slides*) militares somente depois que o Assentamento (*Settle*) termine.

Uma conquista (*takeover*) terá sucesso em conquistar seu alvo (quando ele for resolvido) se o total Militar do jogador conquistador for *maior do que ou igual* ao total Militar do jogador defensor *mais* a defesa do mundo alvo.

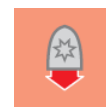
Por exemplo: um jogador com 4 Militar descarta o *Imperium Cloaking Technology* para conquistar um mundo com defesa militar 2 de um jogador com Militar 2. Perceba que o empate vai para o *atacante* (como nas regras básicas de conquista).

Qualquer Militar temporário ou especializado que estiver sendo usado, seja contra mundo militares Rebeldes ou baseado no *tipo* de mundo alvo (Raro, Alien, etc), deve ser aplicado quando for calcular o total Militar de cada jogador. Confira mais de uma vez se todos os bônus foram aplicados antes de declarar uma conquista (*takeover*).

A Aliança Rebelde (*Rebel Alliance*) gera 2 Militares para cada mundo Militar Rebelde no tabuleiro do jogador no começo do Assentamento (*Settle*) quando esse jogador estiver tentando uma conquista (somente).



O Pacto Rebelde (*Rebel Pact*) gera 2 Militares para cada mundo Militar Rebelde e 1 Militar para cada mundo Militar não-Rebelde no tabuleiro do jogador no começo do Assentamento (*Settle*), quando estiver se defendendo contra conquistas (*takeovers*).



Marcadores (*counters*) são fornecidos para serem colocados na frente dos marcadores Militares (*Military slides*) para marcar esses bônus (como marcadores externos, marcando o total Militar em cada situação).

Um certo mundo pode ser o alvo de tentativas de conquista por vários jogadores numa certa fase de Assentamento (*Settle*). Uma declaração tardia pode ter sucesso somente se todas as declarações anteriores tiverem falhado; uma declaração de conquista pendente *não* “segue” seu mundo alvo para um tabuleiro de jogador conquistador.

Conquistas declaradas são resolvidas no sentido horário, começando pelo jogador com o mundo inicial com número mais baixo, depois que todos os jogadores tenham pago pelos seus mundos e invocado qualquer poder de Assentamento (*Settle powers*).

Quando resolver uma conquista (*takeover*), se o dono do mundo alvo tiver qualquer Militar temporário não usado, ele pode impulsionar sua poder Militar invocando esses poderes.

Se anteriormente ele tivesse parcialmente usado um poder Militar temporário (tal como descartando apenas uma carta para impulsionar seu Militar com Mercenários do Espaço – *Space Mercenaries*), ele pode usar agora o resto desse poder (descartando uma segunda carta). (Essa é uma exceção à regra geral onde um poder não pode ser interrompido).

Impulsos Militares (*boosting Military*) adicionais na defesa podem afetar tentativas de conquista posteriores.

Então, compare os totais Militares e a defesa do mundo para determinar se a conquista aconteceu (teve sucesso) ou se falhou. Se a conquista teve sucesso, transfira o mundo – e qualquer mercadoria nele – para o tabuleiro do jogador conquistador e compre cartas para colocar esse mundo (devido a um bônus de Assentamento ou devido a poderes de “Comprar Depois” – *Draw After*).

Se o mundo conquistado for um mundo inesperado sem mercadorias, ele não recebe qualquer mercadoria. Qualquer efeito dos poderes que foram anteriormente invocados ainda persistem, beneficiando o império de onde *ele foi retirado*, até o final do Assentamento (*Settle*).

Se um jogador com Melhorias Logísticas (*Improved Logistics*) declarar duas tentativas de conquista (usando poderes de conquista separados) e a primeira declaração falhar, então a segunda tentativa automaticamente falha (já que nenhum primeiro mundo foi colocado).

Tipicamente, já que as conquistas nunca são afetadas por mundos recentemente colocados, elas podem ser declaradas e resolvidas sem se importar com o momento. Os jogadores precisam ser cuidadosos quando várias declarações de conquista tiverem sido feitas ou quando o Militar temporário puder afetar o resultado.

Exemplos de conquistas:

1- Alan, Betty e Carol estão jogando: Alan tem o mundo inicial com o menor número. Betty tem 4 Militares e uma Colônia Rebelde (*Rebel Colony*) (um mundo militar Rebelde de defesa 4). Alan tem Cadeira do Império (*Imperium Seat*), Tropas do Império (*Imperium Troops*) e 6 Militares (8 contra os mundos militares Rebeldes), Alan escolhe Assentamento (*Settle*), não coloca um mundo e declara uma conquista contra a Colônia Rebelde (*Rebel Colony*). Depois que Carol tiver usados os poderes dela, Alan pega a Colônia Rebelde (*Rebel Colony*) e coloca-a em seu tabuleiro e compra uma carta pelo seu bônus de Assentamento (*Settle bonus*).

2- O mesmo exemplo anterior, exceto que os 4 Militares de Betty incluem Mercenários Espaciais (*Space Mercenaries*) (descarte até duas cartas por +1 Militar *per capita*), ela tem Robôs Formadores de Terra (*Terraforming Robots*) (compre 1 carta depois de colocar um mundo) e nenhuma carta na sua mão (depois de colocar um mundo militar para assentar). Depois que Alan declara sua conquista (*takeover*), Betty compra uma carta dos Robôs de Formação de Terra (*Terraforming Robots*) (por causa do mundo militar que ela assentou). Durante a resolução da conquista (*takeover*), Betty descarta a carta para obter um Militar temporário +1 dos Mercenários Espaciais (*Space Mercenaries*). Agora a tentativa de conquista (*takeover*) de

Alan falha. (Mesmo se Alan tivesse algum Militar temporário não usado entre os seus poderes, ele não poderia usá-lo durante a resolução da conquista, para aumentar seu poder Militar).

3- O mesmo exemplo anterior, exceto que Betty também tem Lordes do Império (*Imperium Lords*) no tabuleiro dela e Carol tem Especialista de Contato (*Contact Specialist*), Aliança Rebelde (*Rebel Alliance*), Pacto Rebelde (*Rebel Pact*), cinco mundos militares Rebeldes e um mundo militar não-Rebelde no tabuleiro dela. O poder militar de Carol é -1 (do Especialista de Contato), mas ela tem 9 Militares para conquistas contra mundos militares nas tabuleiros do Império (*Imperium tableaux*) e defende seus mundos militares com 10 Militares (mais a defesa deles). Carol também declara uma conquista contra a Colônia Rebelde (*Rebel Colony*). Se Betty escolher gastar uma carta para aumentar o poder militar dela, a conquista de Alan falhará e a conquista de Carol irá acontecer com sucesso. Se Betty não gastar uma carta, a conquista de Alan terá sucesso e a conquista de Carol automaticamente falhará (já que a Colônia Rebelde não estará no tabuleiro de Betty quando for o momento de resolvê-la).

O ataque e os bônus de defesa de Carol, baseando-se no tabuleiro dela no começo do Assentamento (*Settle*), não mudariam mesmo se ela fosse de alguma forma perder um mundo militar Rebelde durante essa fase. Ajustes no poder Militar por mundo recém-colocado, ou perdas, por mundos que surgiram *depois do Assentamento (after Settle)*.

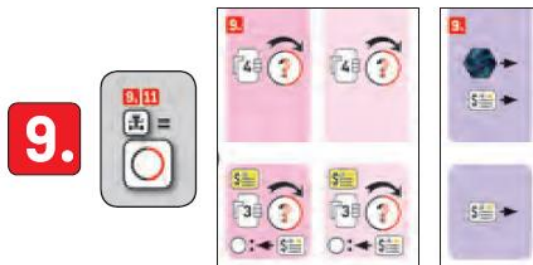
Cenário de Conquista Rebel vs Imperium com 2 jogadores. Separe a Aliança Rebelde (*Rebel Alliance*) e a Cadeira do Império (*Imperium Seat*) das cartas do jogo. Use os mundos iniciais Cantina Rebelde (*Rebel Cantina*) e Comandante do Império (*Imperium Warlord*). Escolha um lado. Se desejar, defina/separe os objetivos. Distribua seis cartas de jogo e escolha quarto normalmente. Depois, adicione a Aliança Rebelde (*Rebel Alliance*) e a Cadeira do Império (*Imperium Seat*) a suas mãos iniciais, respectivamente. As conquistas estão “ligadas”; boa sorte!

JOGO SOLITÁRIO (SOLITAIRE GAME)

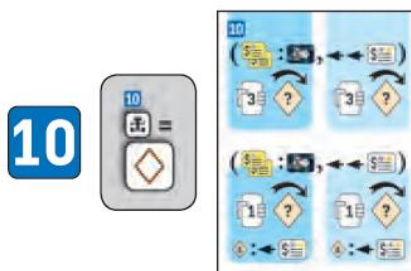
Quatro marcadores de lado duplo (*four two-sided counters*) são fornecidos para que os novos mundos iniciais, de 9 a 11, possam ser jogador por um “oponente robô” (*robot opponent*) no jogo solitário.

Organização: Use o “robô =” e especiais *mat counters* para cada mundo inicial conforme mostrado abaixo. Todos esse mundo começam com crédito 1 e economia de tamanho 0. As conquistas (*takeovers*) sempre estarão “desligadas” no jogo solitário.

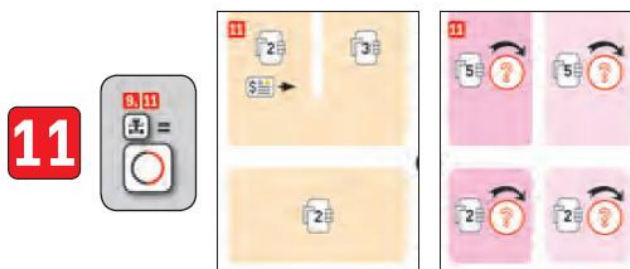
A Cantina Rebelde (*Rebel Cantina*) (9) quando assentada, compra cartas extras e vire-as para encontrar ou mundos não-militares ou mundos militares (o que aparecer primeiro). Ela também aumenta seu crédito em um na Produção (*Produce*).



Desenvolvedores Galácticos (*Galactic Developers*) (10) recebe carta extra, vire-a em Desenvolvimento (*Develop*). Como uma ação, não se paga um crédito para colocar um desenvolvimento de custo 6 (*6-cost development*). Em resposta a isso, paga-se dois, e não três créditos para colocar um marcador de desenvolvimento (*development counter*) e pega-se um crédito somente para colocar um desenvolvimento de custo 6 (*6-cost development*).



O Comandante do Império (*Imperium Warlord*) (11) recebe cartas extras em Exploração e Assentamento (*Explore and Settle*) e assenta mundo militares.



VARIANTE DRAFTING (de 2 a 5 jogadores)

DRAFTING VARIANT (2-5 players)

A variante *drafting* introduzida na expansão *The Gathering Storm*, agora com mundo iniciais e cartas de jogo adicionais desta expansão que permitem que seja jogada com até 5 jogadores (sem nenhuma mudança nas regras).

CONCURSO DE CARTAS

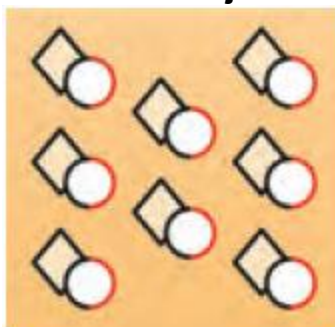
(CONTEST ENTRY CARD)

Deixamos para trás alguns “buracos” na próxima expansão para ideias enviadas por vocês, jogadores. Use a *contest entry card* para nos enviar sua melhor ideia para que possa ser usada em futuras expansões. Veja *entry card* para mais detalhes.

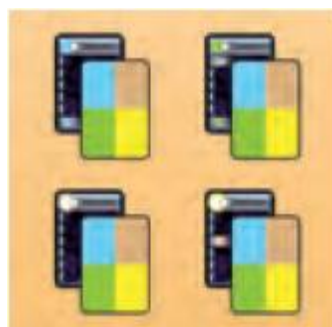
CONDIÇÕES DOS OBJETIVOS

(GOAL CONDITIONS)

“Primeiros” objetivos:



Ser o primeiro a ter pelo menos oito cartas (de desenvolvimento ou de mundos) no tabuleiro no final de uma fase (Expansão Líder – *Expansion Leader*).



Ser o primeiro a ter pelo menos quatro mercadorias (*four goods*) no tabuleiro no final da fase (Rico da Galáxia – *Galactica Riches*).



Ser o primeiro a ter pelo menos três cartas de elevação (**UPLIFT** cards) no tabuleiro (Conhecimento de Elevação – *Uplift Knowledge*).

“Outros” objetivos:



Ter pelo menos três e a maioria dos mundos Militares Rebeldes (○) (*Rebel Military Worlds*) no tabuleiro (Limite de Propaganda – *Propaganda Edge*).



Ter pelo menos três e a maioria das cartas com poderes de Exploração (*Explore*) (Fase 1) no seu tabuleiro (Líder de Pesquisa - *Research Leader*).

PODERES DAS CARTAS (por fase)

CARD POWERS (by phase)

Veja a página 12 com os poderes da Fortaleza Secreta (*Hidden Fortress*) e o Programa R&D Crash (*R&D Crash Program*), os vencedores do concurso da primeira expansão.

I. EXPLORE (EXPLORAR)

Explorações Misturadas e Combinadas (*Mix and Match Explore*)



O jogador combina *todas* as cartas de exploração compradas com as cartas na sua mão antes de descartar durante a Exploração (*Explore*). Assim, um Explore +5 se torna compre 7 cartas, combine-as com as cartas da mão e depois descarte quaisquer 6 cartas.

III. SETTLE (ASSENTAMENTO)

Pague por poder Militar () (*Pay for Military*)



Como uma ação, o jogador pode colocar um mundo militar não-Alienígena () como um mundo não-Militar (). O custo é a defesa do mundo, com qualquer outro *desconto* que possa ser aplicado.



Como uma ação, o jogador pode colocar um mundo Rebelde Militar () como um mundo não-Militar (). O custo é a defesa do mundo -2, com qualquer outro *desconto* que possa ser aplicado.

Conquistar um Mundo () (*Take Over a World*)

Como uma ação, o jogador pode conquistar um mundo militar () no tabuleiro de outro jogador (veja as páginas de 3 a 6).



Conquistar um mundo militar Rebelde ().



Conquistar de um tabuleiro com pelo menos uma carta de **IMPÉRIO** (*IMPERIUM* card), adicionando 2 Militares para cada mundo militar Rebelde () no seu tabuleiro (no começo do Assentamento).



Descartar do seu tabuleiro para conquistar de um tabuleiro com o total Militar de pelo menos 1.

Reduzir o Pagamento por Custo Militar (*Reduce Pay for Military Cost*)



custo de -2 quando usar um pagamento para poder militar ().

Este poder não dá ao jogador a habilidade de pagar por mundo militares; outro poder precisa ser usado para fazer isso.

Conquistar Mundo Não-militar (*Conquer Non-military World*)



Como uma ação, o jogador pode descartar esta carta do seu tabuleiro para colocar um mundo não-militar () como um mundo militar ().

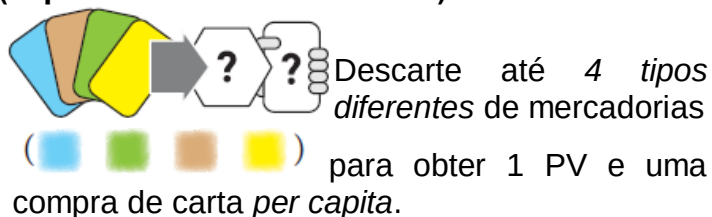
Sua defesa é igual ao seu custo impresso de -2. Isso não pode ser combinado com conquista () ou pagamento por poderes militares ().

Defesa de Conquista () (*Takeover Defense*)



Os mundos do jogador se defendem contra tentativas de conquista com +2 por cada mundo militar Rebelde () e com +1 por cada mundo militar não-Rebelde () no seu tabuleiro (no começo do Assentamento)

IV. CONSUMO (CONSUME) “até” Quatro Tipos Diferentes (“up to” Four Different Kinds)

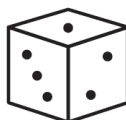


Ganhar 1 PV (Gain 1 PV)



Ganha 1 PV.
Isto pode ser dobrado com o Consumo: *bônus 2x (2x bonus)*.

Apostar e Comprar se Tiver Sorte (Ante and Draw if Lucky)



O jogador pode apostar uma carta de sua mão de custo ou de defesa 1-6 para virar esse número de cartas da reserva.

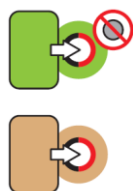
Se alguma das cartas tiver um custo/defesa maior do que as cartas apostadas, escolha qualquer um das cartas viradas para manter e mais a carta apostada. Se não, ou se nenhuma das cartas tiver um custo/defesa mais alto, então descarte a carta apostada.

Exemplo: Alan aposta um carta de custo 5 e vira cinco cartas, uma das cartas é defesa 7. Alan mantém sua carta apostada e qualquer carta que tenha sido virada. Se nenhuma das cartas tivesse um custo ou defesa de 6 ou mais, Alan perderia sua carta apostada.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
♦	0	23	12	10	11	2	22	0	0	0
○	3	11	17	15	5	6	4	1	0	0
●	0	11	9	6	3	4	2	1	1	1

Número de cartas de cada custo/defesa (ambas as expansões)

V. PRODUÇÃO (PRODUCE) Produzir Lucro em Outro



O jogador produz uma mercadoria em um dos seus outros mundos de lucro (*windfall worlds*) do tipo especificado sem uma mercadoria nela.

Este poder é separado do poder normal  de Produção dos Mineradores Interestelares (*Interstellar Prospectors' normal Produce Power*) e pode ser usado quando ele já tiver uma mercadoria.

Compre cartas pelos mundos (Draw for worlds)

Compre 2 cartas por cada mundo de Elevação (*Uplift world*) com  no tabuleiro do jogador.

Compre 1 carta por cada mundo Rebelde (●●) (*Rebel world*) no tabuleiro do jogador.

A Cantina Rebel (*Rebel Cantina*) é por si mesma um mundo Rebel não-militar (*Rebel non-military world*)

FIM DA RODADA (END ROUND)

Limite Máximo de Cartas na Mão (Larger Hand Limit)



Descarte para ficar com 12 e não 10 cartas no final da rodada.

DESENVOLVIMENTO CUSTO-6 ? PODERES

6-COST DEVELOPMENT ? POWERS

Por esses desenvolvimentos, pontue no final do jogo PVs por cada carta que esteja no tabuleiro do jogador que satisfaça uma das condições listadas nele, onde um TÍTULO DA CARTA (*CARD TITLE*) se refere a presença dessa carta no tabuleiro.

BANQUEIROS GALÁCTICOS (GALACTIC BANKERS)

-   Banco interestelar (*Interstellar Bank*),
-  Créditos de Investimento (*Investment Credits*),
-  Mundo Gambling (*Gambling World*)
-   outros investimentos (incluindo este)

TROCA GALÁCTICA (GALACTIC EXCHANGE)

- 1, 3, 6, 10  1-4 diferentes tipos de mundo    
-   Economia Diversificada (*Diversified Economy*)

*Exemplo: um tabuleiro com Economia Diversificada (*Diversified Economy*) e três tipos diferentes tipos de mundos, pontuam 9 por esta carta.*

CADEIRA DO IMPÉRIO (IMPERIUM SEAT)

-   Carta IMPÉRIO (*IMPERIUM card*) (incluindo esta)
-   Mundo militar Rebel (*Rebel military world*)

GUILDA DE MINERAÇÃO (PROSPECTING GUILD)

-    Mundo de elementos raros (*Rare elements world*)
-   outro mundo (*other world*)
-  Carta de FORMAÇÃO DE TERRA (*TERRAFORMING card*)

ALIANÇA REBELDE (REBEL ALLIANCE)

-   Carta REBELDE (*REBEL card*) (incluindo esta)
-   outro mundo militar

CÓDIGO DE ELEVAÇÃO (UPLIFT CODE)

-   Mundo de Elevação com (*Uplift world*)
-   outra carta de ELEVAÇÃO (*other UPLIFT card*) (incluindo esta)

Pesquisa Pan-Galáctica (*Pan-Galactic Research*) é um desenvolvimento custo-6 que vale 4, não  PVs. Colocando-a não satisfaz o objetivo Status Galáctico (*Galactic Status*) (da expansão nº 1), mas conta como 2 PVs para a Federação Galáctica (*Galactic Federation*).

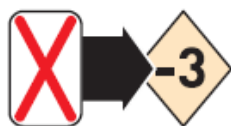
PODERES DAS CARTAS DOS VENCEDORES DO CONCURSO (CONTEST WINNERS' CARD POWERS)

Os vencedores do concurso de carta da expansão nº 1 foram adaptados das propostas enviadas por Rüdiger Dorn (*Hidden Fortress – Fortaleza Secreta*) e por Tom Liles e James Self (*R&D Crash Program*). Parabéns! Aqui estão os poderes dessas cartas:

II. DESENVOLVIMENTO (DEVELOP)

Decartar para Reduzir o Custo

(Discard to Reduce Cost)



O jogador pode *descartar* esta carta do tabuleiro para reduzir em 3 cartas o custo para colocar um desenvolvimento.

III. ASSENTAMENTO (SETTLE)

Militar para Mundos Militares

(Military to Military Worlds)



Contribui com + 1 Militar para cada Mundo Militar (○) no tabuleiro do jogador.

IV. CONSUMO (CONSUME)

Decartar para Comprar

(Discard to Draw)



O jogador pode *descartar* 1 carta da sua mão para comprar 1 carta.

FIM DO JOGO (GAME END)

Disparar com um Tabuleiro de 14

(Trigger on Tableau of 14)



Este jogador ocasiona o final do jogo com um tabuleiro de 14 ou mais cartas (em vez de 12 ou mais cartas).

Menções honrosas. Kester Jarvis, Dave e Meredith Mattingly e Gary Riley corrigindo antecipadamente cartas já desenhadas desta expansão. Parabéns!

CRÉDITOS (CREDITS)

Design, development, and rules: Tom Lehmann

Original graphics and development assistance: Wei-Hwa Huang

Graphics: Mirko Suzuki

Illustrations: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Playtesting and Advice:

Corin Anderson, Andrew Conway, David Helmbold, Jay Heyman, Joe Huber, Chris Johnson, Trisha Lantznester, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods, and many others. Thank you all!

Special Thanks: Wei-Hwa Huang

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games, PO Box 45715,
Rio Rancho, NM 87174, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

© 2008 Tom Lehmann

© 2009 Rio Grande Games

