



Expansão nº 3

The Brink of War

Traduzido para o português-br por Daniel Portugal

Já que o conflito se espalhou, o prestígio galáctico se tornou extremamente importante, tanto para conseguir concessões como para eliminar atacantes.

Enquanto isso, o ponto de partida Alienígena foi localizado e os Inspetores Uplift (*Uplift Overseers*) surgem. Você é capaz de construir o império espacial mais próspero e poderoso numa galáxia à beira de uma guerra total?

VISÃO GERAL (OVERVIEW)

Esta expansão adiciona novos mundos iniciais, cartas de jogo e regras do prestígio galáctico para o jogo *Race for the Galaxy* e suas duas primeiras expansões: *The Gathering Storm* e *Rebel vs Imperium*. Novos marcadores de jogo solitário e regras para seis jogadores também foram fornecidos.

CONTEÚDO (CONTENTS)

1 substituto para o mundo *Galactic Federation*

4 cartas de mundos iniciais, numeradas de 12 a 15

44 cartas de jogo

6 cartas de ação prestígio/busca
(*prestige/search action cards*)

1 ficha de *Líder de Prestígio* (*Prestige Leader*)

30 chips de prestígio: 25 de 1 e 5 de 5

1 chip de 5 PV

1 folha de organização para *busca*/jogo solitário

2 objetivos “a mais” (fichas grandes)

3 “primeiros” objetivos (fichas pequenas)

3 marcadores para manter em ordem o poder Militar especial

8 marcadores para poder Militar temporário

2 marcadores para o jogo solitário

Remova cuidadosamente as fichas de objetivo e de Líder de Prestígio, os chips de Prestígio e os marcadores de suas molduras antes de sua primeira partida.

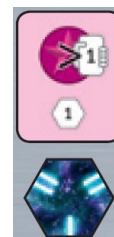
ADICIONANDO CARTAS E OBJETIVOS (ADDING CARD AND GOALS)

Ambas as expansões anteriores, The Gathering Storm e Rebel vs Imperium, são necessárias para essa expansão.

Adicione as novas cartas de jogo, substituindo a *Galactic Federation* pela *Galactic Federation* desta expansão (com os ícones de Pontos de Vitória revisados).

Misture os novos objetivos com os já existentes e use-os normalmente (escolhendo, como antes, dois dos objetivos “a mais” e quatro dos “primeiros” objetivos durante a organização).

Organização (Setup). Coloque a folha de busca (*search sheet*), os pontos de prestígio e a ficha de *Líder de Prestígio*, com o lado “>” para cima, na área central do jogo. Dê uma carta de ação de prestígio/busca (*prestige/search action card*) para cada jogador. Adicione um PV 5 *extra* ao número total de PVs em jogo (por exemplo, para 3 jogadores, use 41 PVs). Realize o resto da organização.



Nota: Comedores de Carneça Galácticos (*Galactic Scavengers*), mundo inicial **12** tem um poder inicial.

Poderes. A maioria dos poderes são variações dos poderes anteriores. Os poderes, que não são variações, têm textos descritivos e estão explicados detalhadamente a partir da página 8.

Alguns poderes se referem a desenvolvimentos *Rebeldes*. Esses poderes têm um pequeno diamante vermelho próximo ao valor do seu ponto de vitória.

Essa expansão adiciona os poderes **Comprar e depois Descartar** (*Draw and Discard*), onde um jogador compra o número indicado de cartas, adiciona-as a sua mão e depois descarta uma carta. Um jogador com dois ou mais desses poderes na mesma fase compra **todas** as cartas indicadas antes de descartar 1 carta para cada poder. (Essa é uma exceção à regra em que um poder não pode interromper outro poder).



Os poderes, tal como o poder do **Mercenário Uplift** (*Uplift Mercenary*) que fornece poder Militar igual ao número de mundos  do jogador, se refere às cartas **no seu tabuleiro**. Isso inclui **somente** cartas presentes no **começo** daquela fase.

De modo parecido, os poderes e atributos de uma carta removida do tabuleiro de um jogador (devido a esta carta ser descartada, substituída ou tomada) duram (para o dono da carta no início dessa fase) até o final dessa fase. Prestígio, mercadorias ou cartas obtidas da colocação de cartas **podem** ser usadas na fase em que foram colocadas (**depois** de pagar por ela ou conquistá-la militarmente).

O atributo de mundo de tipo múltiplo (*multi-kind world*) da **Alien Oort Cloud Refinery** está descrito depois da seção de Poderes das Cartas (veja a página 12).

As cartas nesta expansão têm **três** marcas abaixo de suas molduras no canto esquerdo inferior.



PRESTÍGIO GALÁCTICO (GALACTIC PRESTIGE)

Introdução. Várias cartas e poderes de cartas geram prestígio galáctico (*galactic prestige*), marcado por chips de prestígio (*prestige chips*). Alguns poderes permitem que os jogadores gastem prestígio para obter vantagens de jogo. Cada jogador tem uma carta de ação de **prestígio/busca** (*prestige/search action card*) que pode ser usada **uma vez por jogo** para obter uma vantagem. O(s) jogador(es) com mais prestígio no começo de cada rodada recebe um bônus. Se qualquer jogador tiver 15 ou mais chips de prestígio no fim de uma rodada, o jogo termina (isso é um pouco raro de acontecer). No fim do jogo, cada chip de prestígio mantido por um jogador vale 1 PV.

Os chips de prestígio valem de 1 e 5. Os jogadores podem fazer trocas entre os chips a qualquer momento. O número de chips de prestígio fornecido não é um limite (faça mais se for necessário).



Ganhando Prestígio. Algumas cartas, com um símbolo de prestígio próximo ao valor de ponto de vitória, fornecem 1 prestígio ao seu dono quando forem colocadas pela primeira vez no tabuleiro do jogador.



Um mundo que fornece 1 prestígio quando for colocado **não** fornece outro prestígio quando for tomado.

Vários poderes fornecem prestígio. Alguns poderes de **Consumo** (*Consume powers*) consomem mercadorias por prestígio. Tais poderes devem ser usados se um jogador tiver as mercadorias apropriadas durante uma fase de **Consumir** (embora um jogador possa usar os poderes de **Consumir** em qualquer ordem e, usando outros poderes primeiro, ele poderia acabar consumindo essas mercadorias por pontos de vitória ou cartas, em vez de prestígio).



Ação de bônus **Consumo: 2x PVs** (*Consume: 2x PVs*) só dobra os pontos de vitória. Ele **não** dobra prestígio ganho usando poderes de **Consumo**.

Líder de Prestígio (*Prestige Leader*). Confira o prestígio no final de cada fase. Se um jogador tiver mais prestígio do que qualquer outro, então ele pega a ficha de **Líder de Prestígio** (*Prestige Leader tile*), com o lado ">" para cima e coloca-a na sua frente (devolvendo qualquer prestígio na ficha para o seu antigo dono), colocando qualquer prestígio (não gasto) que ele ganhou **naquela fase** em cima da ficha. Toda vez que um único **Líder de Prestígio** ganhar prestígio, coloque os chips ganhos em cima da ficha de **Líder de Prestígio**.



Se dois ou mais jogadores, cada um com pelo menos um prestígio, empatarem na quantidade de prestígio no final da fase, coloque a ficha de **Líder de Prestígio**, com o lado "=" para cima, no centro (devolvendo qualquer prestígio ao seu dono anterior).



No **começo** de cada rodada, antes de escolher as cartas de ação, se houver um único Líder de Prestígio com prestígio **em cima dessa ficha**, então esse jogador ganha 1 PV, compra 1 carta e remove o prestígio da ficha (adicionando-o a qualquer outro prestígio que o jogador tenha).

Se, em vez disso, o Líder de Prestígio não tiver prestígio na ficha **ou** dois ou mais jogadores estiverem empatados pela liderança do prestígio, então cada um desses jogadores ganha 1 chip de PV.

Os objetivos envolvendo chips de PV **podem** ser reivindicados como resultado por ganhar chips de PV durante essa etapa (mesmo se não for ainda o final de uma fase do jogo).

Para se lembrar de que o único Líder de Prestígio tem que pegar seu bônus, coloque seu novo chip de PV em cima da ficha de **Líder de Prestígio**, removendo-a depois que as ações sejam reveladas. (Quando os jogadores estiverem empatados pela liderança de prestígio, eles tendem a lembrar um ao outro que precisam pegar um chip de PV).

Nota: 5 PVs extra são usados quando jogar com essa expansão (veja Organização).

Gastando Prestígio. Alguns poderes permitem que um jogador gaste prestígio ara obter vantagens de jogo (tal como comprar cartas, poder Militar adicional para a fase **Colonizar**, ganhar chips de PV, etc), conforme descrito a partir da página 8.

Se uma despesa resultar no Líder de Prestígio perder sua liderança isolada de prestígio, então o jogador **imediatamente** devolve a ficha ao centro (ou ao novo Líder de Prestígio).

Bônus de Prestígio. Cada jogador tem uma carta de ação prestígio/busca para usar **uma vez por jogo**, mesmo que seja para **busca** (veja **search**, mais a frente) ou por gastar 1 prestígio, para obter um **bônus de prestígio extra (extra prestige bonus)** pela fase que escolheu.



Para indicar um bônus de prestígio, um jogador pode colocar ambas as cartas de ação **ou** apenas a carta de ação prestígio/busca, nomeando a fase para a qual o bônus de aplica, da mesma forma que os jogadores fazem ao virar e revelar suas cartas de ação escolhidas.

Num jogo avançado para 2 jogadores , coloque a carta de ação prestígio/busca e a carta de ação para a **outra** fase que você escolher, nomeando a fase que receberá o bônus de prestígio conforme você virar sua carta de ação.

Então o jogador imediatamente gasta um prestígio. A fase escolhida ocorre normalmente, exceto que qualquer jogador que a selecionar com uma ação de prestígio recebe o bônus de prestígio listado, **além** do bônus normal por selecionar aquela fase.

Uma vez usada, um jogador remove sua carta de ação prestígio/busca do jogo.

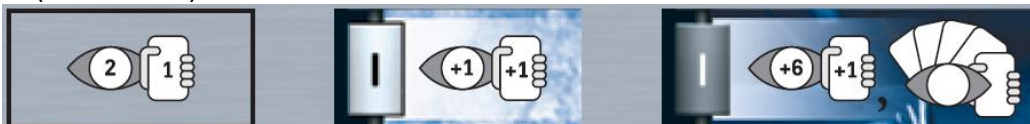
Para ver o efeito desses bônus, coloque a carta de ação lado a lado com a carta de ação prestígio/busca.

Os bônus de prestígio são:

- **Explorar:** compre +6, mantenha +1, combine compras de cartas com sua mão e depois descarte.



Com **Explorar**: +5 (e nenhum outro poder), isso se torna comprar 13 cartas, combiná-las com sua mão e então descartar 11 (mantendo 2).



Com **Explorar**: +1. +1 (e nenhum outro poder), isso se torna comprar 9 cartas, combiná-las com sua mão e depois descartar 6 (mantendo 3).

- **Desenvolver**



Descarte 3 cartas a menos (total) para pagar por um desenvolvimento.

• Colonizar



Ou descartar três cartas a menos quando for pagar por mundo **e/ou** ganhar +2 de poder Militar até o final desta fase de **Colonizar**. (E então, comprar uma carta normalmente depois de pagar pelo mundo, ou depois de conquistar o mundo que você revelou).

• Consumir: Comércio



Vender uma mercadoria, comprando 3 cartas a mais; depois consumir qualquer mercadoria que sobrar **dobrando** o número de chips de PV recebidos (como o bônus de **Consumo** +x1) e, opcionalmente, descartar até duas cartas da sua mão por 1 PV por cada carta.

• Consumir: 2x



Triplique (e não duplique) o número de chips de PV (somente) que você receber.

• Produzir



Compre 3 cartas e produza até para **duas** mercadorias de produção inesperada (se possível).

Fim do jogo. Além dos modos possíveis para uma partida terminar, ela também termina se um jogador tiver 15 ou mais chips de prestígio no **final** de uma rodada.

Pontuação. Cada chip de prestígio mantido por um jogador no final da partida pontua 1 PV.

Algumas cartas pontuam 1 PV por cada **chip** de prestígio, incluindo **Federation Capital**, conforme indicado por um símbolo de prestígio no seu “hexágono” de PV.



Os chips de prestígio **não** contam em relação à pontuação de chip de PV da **Renascença Galáctica (Galactic Renaissance)**.

BUSCA (SEARCH)

Introdução. **Uma vez por jogo**, um jogador pode jogar sua carta de ação prestígio/busca, declarando “busca” (“search”) quando as cartas de ação forem viradas e reveladas, para buscar na reserva de cartas por uma carta que combine com uma categoria buscada e pode pegá-la. Fazer isso **não** gasta um prestígio (assim, um jogador pode buscar na primeira rodada), mas isso impede este jogador de usar mais tarde sua carta de prestígio/busca para ganhar um bônus de prestígio (veja a seção anterior).



Procedimento. Se qualquer jogador declarar busca, então uma **etapa de busca** ocorre antes que qualquer fase seja resolvida. Diferente das fases, a busca ocorre somente para os jogadores que a declararam. Se mais do que um jogador declarar busca durante a mesma rodada, resolva cada busca separadamente, começando pelo jogador com o mundo inicial com o número mais baixo e seguindo no sentido horário.

Para resolver cada busca, um jogador escolhe uma das nove categorias de busca descritas na folha de busca e então revela (para todos os jogadores) cartas da reserva uma de cada vez, colocando-as de lado. Quando uma carta que combine com a categoria especificada for encontrada, o jogador pode parar, pegando essa carta para sua mão, ou continuar buscando. Se

ele continuar buscando, quando uma segunda carta que combine com a categoria especificada for encontrada, o jogador **deve** parar pegar a carta para sua mão.

Se a reserva de cartas se acabar, embaralhe a atual pilha de descarte para formar uma nova reserva e continue buscando. Se esta nova reserva de cartas se acabar, a busca **falhou**: o jogador não pega nenhuma carta para sua mão mas retém sua carta de ação de prestígio/busca para usar mais tarde no jogo.

Todas as cartas anteriormente reveladas e colocadas de lado são agora adicionadas com a face para baixo na pilha de descarte. Se a busca tiver sucesso, então o jogador remove sua carta de ação de prestígio/busca do jogo.

Categoria de busca. As nove categorias descritas na folha de busca são:

- Desenvolvimentos que fornecem +1 ou +2 poder Militar. Ignore qualquer poder Militar temporário ou especializado produzido nessas cartas.



- 1 ou 2 defesa mundo militar de produção inesperada
- 1 ou 2 (impresso) custo de mundos de produção inesperada



- Mundos (de qualquer tipo) com um símbolo



- Mundos de produção inesperada ou mundos de produção que vem com ou produzem mercadorias **Alienígenas** (**Alien goods**). Ignore as outras cartas **ALIEN**. O jogador que está buscando pode escolher ter **Alien Oort Cloud Refinery** que combine com essa categoria.



- As cartas com poderes de **Consumir** que consomem duas ou mais mercadorias. **Mundo de Peregrinação** (**Pelgrimage World**) e cartas com poderes consumindo duas ou mais mercadorias de um certo **tipo** combinam com essa categoria.



- Mundos Militares com defesa de 5 ou mais.



- Desenvolvimentos de custo-6 (**6-cost developments**)

- As cartas com poderes de conquista de **Colonizar** (incluindo poderes de defesa). Essa categoria pode ser escolhida somente se estiver jogando com as conquistas “ligadas” (**on**).



NOTAS DE JOGO SOBRE CONQUISTAS (TAKEOVER GAME NOTES)

Essa expansão expande o jogo de conquistas descrito na expansão **Rebel vs Imperium**.

O poder de conquista de **Interstellar Casus Belli** permite que um jogador tente uma conquista contra um mundo militar no tabuleiro de **qualquer** jogador (todos os tabuleiros estão **vulneráveis** a esse poder).



Se combinado com o poder de **Imperium Invasion Fleet** para conquistar um mundo não-militar, então potencialmente **qualquer** mundo em jogo pode ser conquistado.



O poder de conquista do **Imperium Planet Buster**, se tiver sucesso, **destrói** o mundo alvo (descartando-o do jogo).



O poder de defesa do **Pan-Galactic Security** pode ser usado no começo da etapa de resolução de conquista para derrotar **qualquer** tentativa de conquista declarada (contra um mundo no tabuleiro de **qualquer** jogador).



Os jogadores não podem dar ou trocar prestígio com os outros jogadores.

Um mundo que fornece 1 prestígio quando colocado **não** fornece outro prestígio quando conquistado.

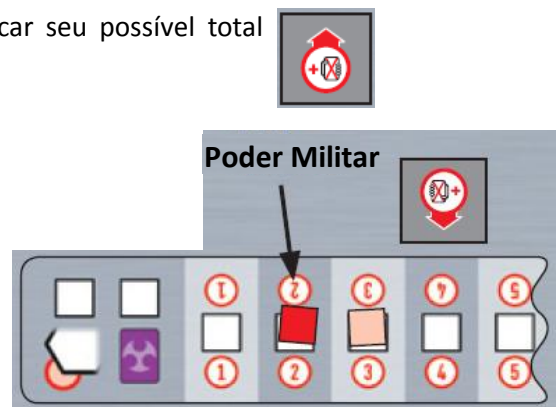
11 novos marcadores são fornecidos para ajudar os jogadores a organizar seu poder Militar e poderes relevantes num jogo de conquista.

O poder de conquista do **Rebel Sneak Attack** (como o poder do **Rebel Alliance** na expansão **Rebel vs Imperium**) fornece poder Militar 2 para cada mundo militar **Rebelde** no tabuleiro do jogador no começo da fase de **Colonizar**, usado somente quando esse jogador está tentando uma conquista. Dois marcadores são fornecidos para marcar isso.



Seis marcadores são fornecidos para que esses jogadores possam marcar seu possível total Militar, se todos os poderes militares **temporários** tiverem sido usados.

Um jogador com poder Militar 2, mais poder Militar temporário dois, mais poder Militar adicional 1 contra mundos militares Rebeldes, marcaria conforme mostrado ao lado. Isso permite que outros jogadores saibam que mundos militares vulneráveis nos seus tabuleiros poderiam possivelmente ser atacados numa tentativa de conquista realizada por poder Militar 4 (5 se for um mundo militar Rebelde)



Dois marcadores são fornecidos para organizar o total Militar possível do jogador na defesa (para usar com **Rebel Pact**).

Um marcador é fornecido para lembrar os jogadores do poder de defesa de conquista do **Pan-Galactic Security Council**. Coloque-o antes do marcador militar (**military slide**), em frente da seção de status **Rebel/Imperium**.



JOGO SOLITÁRIO (SOLITAIRE GAME)

Dois novos marcadores de **dupla-face** foram fornecidos para que os mundos iniciais de 12 a 15 possam ser jogados pelo "oponente robô" ("**robot opponent**") num jogo solitário (reutilizando os marcadores antigos).

Prestígio. Use as regras de prestígio durante o jogo solitário.

Assim, os chips de 5 PVs são usados; o robô ganha um prestígio se colocar uma carta que forneça um; o robô pode empatar pelo Líder de Prestígio ou se tornar o Líder de Prestígio normalmente; e, no final do jogo, cada chip de prestígio mantido pelo robô vale 1 PV.

Se o robô for o **Alien Research Team** (14) ou o **Rebel Freedom Fighters** (15), seus poderes também podem produzir prestígio durante o jogo.

Se o robô for o líder de prestígio sozinho no começo de uma rodada e o robô tiver ganhado pelo menos um prestígio na rodada anterior, então o robô ganha 1 PV, coloca 1 carta e aumenta seu crédito em 1.

O robô nunca escolhe **busca** (**search**) nem um **bônus de prestígio** (**prestige bonus**), embora você possa fazer isso.

Setup. Use o "robô=" ("**robot=**") e os marcadores **special mat** para cada mundo inicial conforme mostrado abaixo (e no verso da folha de **busca**). Use 5 extra PVs (29 no total). Todos esses mundos iniciais começam com a economia de tamanho 0, 4 cartas e crédito 1, exceto **Galactic Scavengers**, que começa com 3 cartas e crédito 2.

O **Galactic Scavengers** (12), além das mudanças iniciais descritas acima, ele aumenta seu crédito em um na fase de **Produzir** (**Produce**).



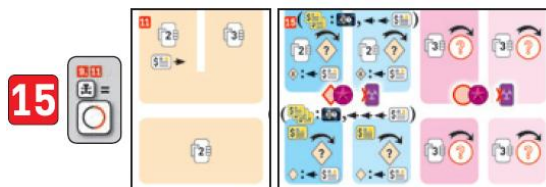
O **Uplift Mercenary Force** (13) recebe cartas extras na fase **Explorar** (**Explore**) e colonizar mundos militares, mas deve pagar para fazer isso. Na fase de **Colonizar** (**Settle**), ele recebe 4 cartas, +1 carta por cada mundo no seu tabuleiro, incluindo ele mesmo.



O **Alien Research Team** (14) recebe cartas extras na fase **Explorar** (**Explore**); +1 crédito em **Comércio** (**Trade**); e, se ele tiver pelo menos um mundo Alienígena (Alien world) no seu tabuleiro, recebe 1 prestígio em **Consumo 2x** (**Consume 2x**) (mas não há aumento no tamanho da sua economia). Na sua ação de Colonizar, ele coloca somente **mundos Alienígenas** (Alien worlds); em resposta a isso, ele coloca um **mundo militar Alienígena** (Alien military world) ou **qualquer mundo não-militar**, o que ele encontrar primeiro.



O **Rebel Freedom Fighters** (15) recebe cartas extras na fase **Explorar** (*Explore*), **Desenvolver** (*Develop*) e **Colonizar** (*Settle*); coloniza mundos militares; ganhar 1 prestígio cada vez que coloca um desenvolvimento **Rebelde** ou mundo militar **Rebelde**; mas não pode **nunca** colocar (ou combinar) qualquer carta de **IMPÉRIO** (*IMPERIUM cards*).



VARIANTE DRAFTING (DRAFTING VARIANT)

A variante drafting introduzida na expansão **The Gathering Storm** agora suporta até seis jogadores. Distribua a cada jogador 2 mundos iniciais e embaralhe os mundos iniciais restantes com as cartas de jogo. O número de cartas que cada jogador compra para escolher antes de passar o resto (mude a direção de passar as cartas a cada rodada) são:

- 2 jogadores: compre 5 por 22 rodadas; na rodada final, compre 2.
- 3 jogadores: compre 5 por 14 rodadas; na rodada final, compre 4.
- 4 jogadores: compre 7 por 7 rodadas; na rodada final, compre 6.
- 5 jogadores: compre 9 por 4 rodadas; na rodada final, compre 7 (remova as últimas 3 cartas).
- 6 jogadores: compre 9 por 4 rodadas.

Notas: o poder de ganhar descartes de **Retrofit and Salvage**, agora dá ao seu dono o poder de **compras** (da sua reserva de cartas) igual ao número de cartas descartadas por outros jogadores. Descarte um mundo destruído (e qualquer mercadoria nele) pelo **Imperium Planet Buster** para a pilha de descarte do seu antigo dono.

CONDIÇÕES DE OBJETIVOS (GOAL CONDITIONS)

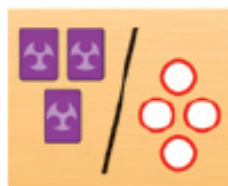
“Primeiros” objetivos (“first goals”):



Primeiro a ter pelo menos dois chips de prestígio e pelo menos três chips de PV no final de uma fase (**Galactic Standing**)



Primeiro a ter poder Militar menor do que zero, com pelo menos dois mundos no tabuleiro, **ou** um poder de conquista (**takeover Power**), com pelo menos dois mundos militares no tabuleiro (**Peace/War Leader**). Se as conquistas (**takeovers**) estiverem **desligadas** (**off**), a segunda condição **não** pode acontecer (já que os poderes de conquista são ignorados).



Primeiro a ter pelo menos três cartas de **IMPÉRIO** (*IMPERIUM cards*) **ou** pelo menos quatro mundos militares no tabuleiro (**Military Influence**).

Objetivos “a mais” (“most” goals):



Pelo menos três e a maioria dos chips de prestígio (**Galactic Prestige**).



Pelo menos três e a maioria das **cartas** com poderes de **Consumir** (Fase IV) no tabuleiro (**Prosperity Lead**)

Ignore os poderes de **Comércio**.

RODADA INICIAL (ROUND START)

Veja as Ações dos Outros Jogadores

See Other Players' Actions



O jogador escolhe sua ação depois que a ação dos outros jogadores tenha sido revelada

Num jogo com 2 jogadores experientes, o jogador escolhe sua **segunda** ação depois que ambas as ações do seu oponente tenham sido reveladas.

I. EXPLORE (I. EXPLORAR)

Descartar para Prestígio

Discard for Prestige



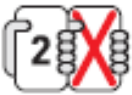
No começo da fase de Explorar (antes de comprar qualquer carta), o jogador pode descartar 1 carta para ganhar 1 prestígio.

Este poder conta para o objetivo **Research Leader**

II. DESENVOLVER (II. DEVELOP)

Comprar, depois Descartar

Draw, then Discard



No começo da fase *Desenvolver*, o jogador compra o número indicado de cartas, adiciona-as a sua mão e descarta 1 carta.



Desenvolver e Ganhar Prestígio

Develop and Gain Prestige



O jogador ganha 1 prestígio depois de colocar o indicado desenvolvimento (qualquer um, custo-6 ou *Rebelde*)



Gastar Mercadoria para Reduzir Custo

Spend Good to Reduce Cost



Pode descartar uma mercadoria de elementos Raros () para reduzir o custo em 2 para colocar um desenvolvimento.

Guardar Carta de Pagamento

Save Card from Payment



Depois de aplicar descontos, coloque 1 carta do pagamento de um desenvolvimento embaixo deste mundo ().

III. COLONIZAR (III. SETTLE)

Comprar depois, e então Descartar

Draw After, then Discard



Depois de colocar um mundo (), o jogador compra 2 cartas, adiciona-as a sua mão e descarta 1 carta.

Colonizar e Ganhar Prestígio

Settle and Gain Prestige



O jogador ganha 1 prestígio depois de colocar o mundo indicado (um *Rebelde* ou qualquer mundo de produção).



III. COLONIZAR (III. SETTLE) (continuação)

Gastar Mercadoria para Reduzir Custo Spend Good to Reduce Cost



Pode descartar mercadoria de Genes (■) para reduzir o custo em 3 para colocar um mundo.

Guardar Carta de Pagamento Save Card from Payment



Depois de aplicar descontos, coloque 1 carta do pagamento de um mundo (mas não descarte para aumentar o poder Militar) embaixo deste mundo (●).

Receber Mercadoria Depois Receive Good After



Coloque uma mercadoria em cima de um mundo de produção (●) depois de colocá-lo.

Poder Militar Military



+1 poder Militar por cada mundo (●) no tabuleiro.



+1 poder Militar. Isso se torna -1 poder Militar (total), se este jogador tiver uma carta IMPÉRIO (IMPERIUM card) no seu tabuleiro.

Poder Militar Temporário Temporary Military



Pode gastar 1 prestígio para ganhar +3 de poder Militar até o fim desta fase.



Pode descartar uma mercadoria de elementos Raros (■) para ganhar +2 de poder Militar até o fim desta fase.

Substituir um Mundo Replace a world



Pode substituir um mundo não-militar (○)

por um mundo de custo de 0 a 3 do mesmo tipo (■ ■ ■ ■), sem nenhum custo, para ganhar 1 prestígio. *Exceção:* para este poder, um mundo cinza (●) é considerado um tipo de mundo.

Isso é em *adição* a qualquer ação de *Colonizar* que o jogador possa realizar. Se a substituição for um mundo de produção inesperada (*windfall world*) ou fornecer prestígio, coloque sua mercadoria ou ganhe 1 prestígio. Seus poderes não podem ser usados nesta fase. Qualquer mercadoria no mundo antigo é perdida. Esse poder não pode mirar no mundo recém-colocado nem ser combinado com *qualquer* outro poder de *Colonizar* (ou bônus).

Terraforming engineers *também possuem um poder de custo -1; afetando normalmente as ações de Colonizar.*

Colonizar um Mundo Militar Extra Settle Extra Military World



Pode descartar do tabuleiro para colocar um mundo militar (●) depois de colocar primeiramente com sucesso um outro mundo (○).

Isso não pode ser usado com *conquista* (★) ou poderes de *pagamento por poder militar* (●), mas pode ser usado com o poder de *conquistas um mundo não militar* (conquer non-military world).

Esse mundo extra é colocado como parte da execução dos poderes de Colonizar (depois de totalmente resolvido a colonização de um mundo). Ele pode ser usado depois de Improved Logistics.

Nenhum poder de um mundo colonizado anteriormente, pode ser usado nesta fase para colonizar este mundo extra. Se o jogador escolhe Colonizar, ele não compra um bônus de Colonizar por este mundo extra.

III. COLONIZAR (III. SETTLE) (continuação)

Pagar por Poder Militar Pay for Military (○→○)



Como uma ação, o jogador pode colocar um mundo militar Alienígena (○→○) como um mundo não-militar. O custo é sua defesa, com qualquer outro *desconto* aplicável (incluindo o desconto por possuir o *Alien Research Team* para colocar mundos *Alienígenas*).



Como uma ação, o jogador pode colocar um mundo militar (○→○) como um mundo não-militar. O custo é sua defesa, com qualquer outro *desconto* aplicável.

Prestígio por Pagar por Poder Militar Prestige for Pay for Military



Ganhar 1 prestígio depois de usar um poder de *pagar por militar* (○→○).

Este poder não dá ao jogador as habilidades para pagar por mundos militares; outro poder deve ser usado para se fazer isso.

Derrotar uma Conquista Defeat a Takeover (★)



Antes de resolver quaisquer conquista, o jogador pode gastar 1 prestígio para derrotar uma tentativa de conquista (*takeover attempt*) contra o tabuleiro de qualquer jogador.

Conquistar um Mundo Take Over a World (★)

Como uma ação, o jogador pode tentar conquistar um mundo militar (○) no tabuleiro de outro jogador.



Gaste 1 prestígio para conquistar do tabuleiro de qualquer jogador. Se tiver sucesso, ganhe 2 prestígios.



Descarte do tabuleiro para conquistar de um tabuleiro com pelo menos uma carta **IMPÉRIO** (**IMPERIUM** card), adicionando 2 poder Militar por cada mundo militar Rebelde (○) no seu tabuleiro.



Conquistar de um tabuleiro com o total Militar de pelo menos 1.

Se tiver sucesso, descarte esse mundo (e qualquer mercadoria nele) e ganhe 2 prestígio.

Conquistar um 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 se fosse um mundo militar (○) e ganhar 2 prestígios. Sua defesa é igual ao seu custo impresso. Essa ação *pode* ser combinada com *conquista* (★) (*takeover*), mas não com poder de *pagar por militar* (○→○) (*pay for military*).

\$ COMÉRCIO (\$ TRADE)

Não Pode Vender Mercadoria Cannot Sell Good

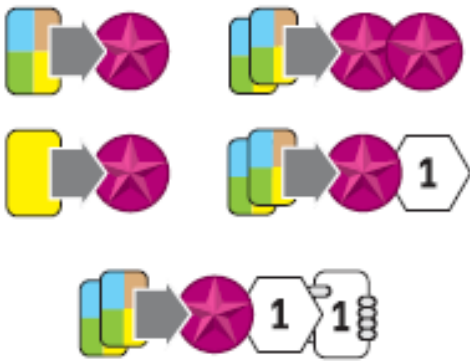


Uma mercadoria neste mundo não pode ser vendida (usando o bônus de *Comércio*).

Poderes de Consumir (Consume powers), tal como o poder da Trade League, podem ser usados. A Trade League pontua por esse poder.

IV. CONSUMIR (IV. CONSUME)

Mercadorias por Prestígio Goods for Prestige



Descarte a(s) mercadoria(s) indicada(s) para ganhar o prestígio especificado, PVs e compra de cartas.

O Prestígio não é dobrado pelo poder de Consumo: 2x.

Descartar Cartas por Prestígio Discard Cards for Prestige



Pode descartar 2 cartas da mão para ganhar 1 prestígio.

Gastar Prestígio Spend Prestige



Pode gastar 1 prestígio para comprar 3 cartas.



Pode gastar 1 Prestígio para ganhar 3 PVs.
Isso pode ser dobrado com o poder Consumo: 2x

V. PRODUZIR (V. PRODUZIR)

Produzir Mercadoria e Ganhar Prestígio

Produce Good and Gain Prestige



Produzir uma mercadoria neste mundo, se ele não tiver nenhuma, e somente *então*, ganhe um prestígio.

O lembrete de produção deste mundo mostra somente seu ícone de prestígio.

Ganhar Prestígio pela Maioria

Gain Prestige for Most



Ganhar 1 prestígio se o jogador tiver mais mundos do que qualquer outro jogador.

Comprar pela Maioria de Mercadorias

Draw for Most Goods



No *final* da fase de *Produzir*, comprar 1 carta se o jogador produzir *mais* mercadorias durante essa fase do que qualquer outro jogador.

Comprar Cartas Guardadas

Draw Saved Cards



Comprar todas as cartas guardadas debaixo deste mundo (●).

Se este mundo é sempre descartado do tabuleiro, descarte qualquer carta guardada.

FIM DA RODADA (ROUND END)

Ganhe os Descartes dos Outros Jogadores

Gain Other Players' Discards



Depois de descartar para obedecer ao limite de cartas na mão, o jogador compra para sua mão o limite de cartas descartadas pelos outros jogadores (se houver cartas).

O jogador, depois de fazer isso, pode exceder o seu limite de cartas na mão.

Atributo de Mundo de Tipo Múltiplo

Multi-Kind World Attribute

 O tipo de atributo de *Alien Oort Cloud Refinery* é escolhido quando colocado e pode ser mudado pelo seu dono a qualquer momento, e é escolhido (uma vez) antes de pontuar.

Um jogador poderia produzir nele com Mining Robots e então mudar seu tipo (e seu tipo de mercadoria) para Genes pela Pan-Galactic League (e fases mais a frente). A mercadoria era *Rare elements* para os poderes se referindo a sua produção durante aquela fase de Produzir, tal como Mining Conglomerate.

PODERES DE DESENVOLVIMENTO DE CUSTO-6 ? (6-COST DEVELOPMENT ? POWERS)

Para esses desenvolvimentos, pontue no final do jogo PVs por cada carta no tabuleiro do jogador que satisfaça uma das condições listadas, onde um TÍTULO DA CARTA (CARD TITLE) se refere à presença da carta no tabuleiro.

ALIEN CORNUCOPIA

 Carta **ALIEN** (**ALIEN** card)
(incluindo esta carta)

   
outro mundo de produção
(não-**ALIEN**)

ERA DE OURO DE **TERRAFORMING** GOLDEN AGE OF **TERRAFORMING**

 Carta **TERRAFORMING**
(incluindo esta carta)

  outro desenvolvimento de
custo-6

    
mundo de produção

RIQUEZA PAN-GALÁCTICA PAN-GALACTIC AFFLUENCE

  (opcional)

  EXPORT DUTIES,
 GALACTIC RENAISSANCE,
 TERRAFORMED WORLD

HOLOGRID PAN-GALÁCTICO PAN-GALACTIC HOLOGRID

   Mundo de mercadoria
recente (*Novelty world*)

 COLÔNIA DE EXPANSÃO
(EXPANDING COLONY)

  outro mundo

INSTITUTO DA PAZ UNIVERSAL UNIVERSAL PEACE INSTITUTE

 total Militar negativo
(conte Militar negativo
como pontos de vitória
positivos)

  mundo militar

  PAN-GALACTIC MEDIATOR

Imperium Planet Buster é um desenvolvimento de custo 9. Ele *não* é considerado um desenvolvimento de custo 6 para qualquer propósito seja *Busca*, poder de *Desenvolver* da *Federation Capital*, o objetivo de *Galactic Status*, o jogo solitário ou qualquer PV de desenvolvimento de custo 6.

VENCEDORES DO CONCURSO (CONTEST WINNERS)

Os vencedores do concurso de cartas da expansão nº 2 foram:

- Michael Brough por inspirar o *Alien Oort Cloud Refinery*.

Menções honrosas: Gilles e Nydhyana Brischoux, Lionel Coignard, Christopher Guild, Dimitri Polzin e Charlie Schoegje.

- Kester Jervis por inspirar *Golden Age of Terraforming*.

Menções honrosas: Pierre Dahl e Christopher Guild.

- Ville Halonen e Raine Rönholm por inspirar *Universal Peace Institute*.

Menção honrosa: Anthony Robbo

Menções honrosas: essas pessoas corrigiram antecipadamente cartas desenhadas ou poderes desta expansão. Parabéns por sua percepção!

Andrey Belikov, Rus Belikov, Stephane Berthelot, Dan Blum, Christophe Capel, David Dal Zot, Michael Fraser, Jérémy Goutin, Joe Huber, Joel Jeddeloh, Colin Kameoka, Daniel Kotlewski, J. Chris Lorton, Jesse Mundis, Bill Reeves Jr., R. Eric Reuss, Justin Rodger, Anthony Rubbo, Mark Saya, Ralf Schemmann, Lotte Schüler, Ian Scrivins, Kevin Shiue, Dave Thorby e Nicholas Vacek.

Obrigado a todos que participaram do concurso de cartas.

CRÉDITOS (CREDITS)

Design, desenvolvimento e regras: Tom Lehmann

Gráficos originais e assistente de desenvolvimento: Wei-Hwa Huang

Gráficos: Mirko Suzuki

Ilustrações: Martin Hoffmann e Claus Stephan

Jogadores de Teste e Sugestões:

Corin Anderson, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantzner, Serge Levert,

Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods e muitos outros.

Obrigado a todos!

Agradecimento especial: Larry Rosenberg e Don Woods

**Se tiver comentários, dúvidas ou sugestões,
por favor escreva para nós:**

**Rio Grande Games, 18 Santa Ana Loop,
Placitas, NM 87043, USA**

E-Mail: RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2009 Tom Lehmann

© 2010 Rio Grande Games

