



Expansão nº 1:

The Gathering Storm

Traduzido para o português-br por Daniel Portugal

Como o conhecimento do Salto no Espaço (*Jump Drive*) se espalhou, uma antiga corrida se perpetua, enquanto outros fogem de um mundo condenado por um sol que está morrendo.

O Império se fortalece, provocando resistência e a contratação de mercenários.

Você é capaz de construir o império espacial mais próspero e poderoso numa galáxia se dirigindo para a guerra?

VISÃO GERAL (OVERVIEW)

Essa expansão adiciona novos mundos iniciais e cartas de jogo, cartas de ação e chips de PV para um quinto jogador e objetivos para o jogo *Race for the Galaxy*. Além de um jogo solitário, a variante ***drafting*** e algumas cartas de jogo em branco – para que os jogadores possam desenhar seus próprios mundo e desenvolvimentos – também são fornecidos.

CONTEÚDO (CONTENTS)

*Algumas cartas foram pré-definidas para a sua primeira partida (veja Adicionando cartas abaixo).
Abra o deck de cartas com cuidado.*

1 substituto para o *Gambling World*

4 cartas de mundo iniciais (numeradas de 5 a 8)

7 cartas de ação (para o quinto jogador)

18 cartas de jogo

2 cartas de ação para o jogo com 2 jogadores (com )

17 cartas de jogo em branco (veja a página 8)

1 carta de inscrição do concurso de cartas (veja a página 8)

9 chips de pontos de vitória (PV): 7 de 1, 1 de 5 e 1 de 10

4 objetivos “a mais/pela maioria” (fichas grandes)

6 “primeiros” objetivos (fichas pequenas)

8 chips de objetivos de 3 PV

1 *play mat* (para o jogo solitário)

14 marcadores (para o jogo solitário)

2 dados customizados (para o jogo solitário)

Cuidadosamente remova os chips de PV, as fichas de objetivos, o solitaire mat e os marcadores de suas molduras antes da sua primeira partida.

ADICIONANDO CARTAS (ADDING CARDS)

Adicione as novas cartas do jogo ao conjunto inicial, substituindo o *Gambling World* pelo *Gambling World* desta expansão (com uma lista atualizada do número de desenvolvimentos e mundos com cada custo ou defesa).

Use a quinta mão pré-definida (mundo inicial número 5 e as quatro cartas de jogo com um 5 no canto) quando for jogar com cinco jogadores iniciantes.

Um terceiro ***Especialista de Contato (Contact Specialist)*** foi adicionado nesta expansão para deixá-la balanceada.

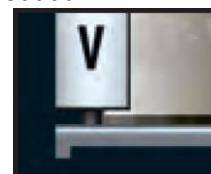
A maioria das novas cartas de poderes são variações dos poderes do jogo base. As cartas que não são variações possuem pequenos descritivos e estão descritas detalhadamente na página 8 (Poderes das Cartas).

O mundo inicial ***Raça Antiga (Ancient Race)*** tem um ***poder de organização (setup Power)***, exigindo que o dono deste mundo descarte três cartas, e não quatro, antes de escolher uma primeira ação na rodada.

Esse poder só deve ser aplicado quando ele for um mundo inicial.

Note que ***Improved Logistics*** podem alterar o tempo de jogo consideravelmente.

As cartas desta expansão tem uma marca abaixo de suas molduras no canto esquerdo inferior.



OBJETIVOS (GOALS)

Organização: embaralhe as fichas de objetivos com a face para baixo. Escolhe dois dos objetivos “a mais” (as fichas grandes) e quatro dos “primeiros” objetivos (fichas pequenas). Remova do jogo os objetivos que sobrarem. Coloque os objetivos escolhidos com a face para cima no centro da mesa para serem reivindicados durante o jogo, próximos aos chips de objetivos de 3 PV. Depois, continue a organização normalmente.

O Jogo: o canto superior esquerdo de cada objetivo lista o final da(s) fase(s) na qual o objetivo pode ser reivindicado (ou o final de uma rodada no caso de **Budget Surplus**).

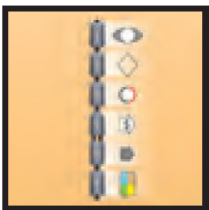
“Primeiros” objetivos: cada uma dessas fichas valem 3 PV e podem ser reivindicada *uma vez por jogo* por qualquer jogador que alcançar primeiro sua condição. Esses objetivos não podem nunca ser perdidos. Se apenas um jogador alcançar primeiro a condição do objetivo no final de uma fase, então ele reivindica sua ficha, colocando-a a sua frente para marcar 3 PV conquistados. Se mais do que um jogador alcançar primeiro a condição do objetivo na *mesma* fase (mesmo que seja com quantias diferentes), então qualquer um desses jogadores pega a ficha de objetivo, enquanto cada um dos demais jogadores pega um chip de objetivo de 3 PV (**esclarecimento:** os jogadores que devem pegar o chip de 3 PV são aqueles que alcançaram a condição do objetivo. Pode acontecer de apenas 2 jogadores alcançarem ao mesmo tempo, então um pega a ficha de objetivo e o outro o chip de 3 PV).



Primeiro a ter 5 PVs (ou mais) em **chips** (*Galactic Standard of Living*). **Não** conte *qualquer chip de PV de objetivo*.



Primeiro a colocar um desenvolvimento de custo-6 (?) (*Galactic Status*)



Primeiro a ter pelo menos um poder em cada fase, mais **Comércio**, entre suas cartas de tabuleiro (*Innovation Leader*).



Primeiro a descartar pelo menos uma carta no final da rodada (*Budget Surplus*)



Primeiro a ter pelo menos um mundo de produção ou um mundo de produção inesperada de cada **tipo:** Novelty, Rare, Genes e Alien no tabuleiro (*System Diversity*).



Primeiro a ter pelo menos três cartas **ALIEN** no tabuleiro (*Overlord Discoveries*).

Objetivos “a mais” (“pela maioria”): cada uma dessas fichas vale 5 PVs e é mantida pelo jogador que alcance sua condição com a quantia mais alta. Esses objetivos podem ser perdidos. O primeiro jogador a alcançar (ou exceder pela maior quantia) uma condição listada no objetivo no **final** da fase, reivindica sua ficha (devolvendo-a ao centro se ele falhar em alcançar sua condição). Se mais tarde no jogo, outro jogador **exceder** a quantia pela qual um jogador está **atualmente** mantendo um objetivo, então esse jogador deve pegar a ficha para si.

Exemplo: Alan joga uma carta que leva seu poder Militar no tabuleiro para 6, o que satisfaz a condição do objetivo **Greatest Military**, então ele reivindica sua ficha. (Se Alan mais tarde colocar uma carta Militar -1, reduzindo seu poder Militar para abaixo de 6, ele teria que devolver a ficha). Mais a frente no jogo, Betty obtém poder Militar 6, mas já que ela não superou o total de 6 de Alan, então ele continua com seu objetivo. Depois, Carol alcança poder Militar 7 e pega a ficha de objetivo de Alan.

Se mais do que um jogador alcançar ou exceder um objetivo (possivelmente já mantido por outro jogador) na **mesma** quantia, então esse objetivo permanece não reivindicado (ou é devolvido para o centro).

Exemplo: Tanto Alan como Betty alcançam poder Militar 6 durante a **mesma** fase. Nenhum dos dois reivindica o objetivo **Greatest Military**. Então Carol alcança poder Militar 7 e reivindica esse objetivo. Mais a frente no jogo, Alan e Beth alcançam poder Militar 8 na mesma fase, então Carol devolve esse objetivo ao centro.

No fim do jogo, por cada objetivo “a mais”, recompense com um chip de objetivo de 3PV cada jogador (que satisfaz a condição do objetivo) que esteja **empatado** pela maioria e que não esteja atualmente mantendo essa ficha, devido a essa ficha ter sido reivindicada anteriormente por outro jogador ou essa ficha estando atualmente não reivindicada (depois de muitos jogadores tenham alcançado ou excedido sua condição pela mesma quantia na mesma fase).



Pelo menos quatro e a maioria dos mundos de **produção**, de qualquer **tipo**, no tabuleiro (**Production Leader**)



Pelo menos quatro e a maioria dos desenvolvimentos, no tabuleiro (**Greatest Infrastructure**).



Pelo menos seis e o maior total de poder militar no tabuleiro (**Greatest Military**).



Pelo menos três e a maioria dos mundos de produção inesperada ou de produção de Novelty e/ou Rare elements (**Largest Industry**)

Pontuação: cada jogador adiciona qualquer PV de ficha de objetivo (3 ou 5) e chip de objetivo de 3 PV ao seu total de PV. Os PVs de objetivo **não** contam para **Galactic Renaissance**.

JOGO SOLITÁRIO (SOLITAIRE GAME)

Use as regras para 2 jogadores experientes, sem os objetivos. Você tem como oponente um “robô adaptável”, cujas ações são resumidas e cujas escolhas são determinadas ao rolar dados. O mundo inicial do robô determina como as duas **faces**

do robô  (em um dos dados) são lidas durante o jogo e quais **special mat counters** modificam ou substituem as **ações** padrão e **respostas** do robô, que estão impressas no “**tabuleiro**” para jogo solitário (**solitaire play mat**).

O **tabuleiro** do robô é uma pilha de cartas, sem qualquer mercadoria, onde somente o **número** de cartas e seus PVs

importam. O tabuleiro do robô pode conter **marcadores de desenvolvimento de custo-6** , representando desenvolvimentos adicionais colocados durante o jogo. A “mão” do robô é uma **pilha de compra**, da qual as cartas são

viradas durante o jogo e adicionadas ao tabuleiro do robô ou descartadas. O **crédito** do robô  é usado para adquirir

cartas de tabuleiro em certos casos, já o **tamanho da economia**  é usado para ganhar chips de PV durante fase de Consumir. O **crédito** e o **tamanho da economia** são organizados (controlados) no **play mat**.

Organização: Separe 24 chips de PV. Escolha uma dificuldade (veja a tabela) e separe a quantidade apropriada de marcadores de desenvolvimento de custo-6 para serem usados. Embaralhe e distribua um mundo inicial para você e para o robô.

Embaralhe os outros mundos iniciais formando uma pilha.

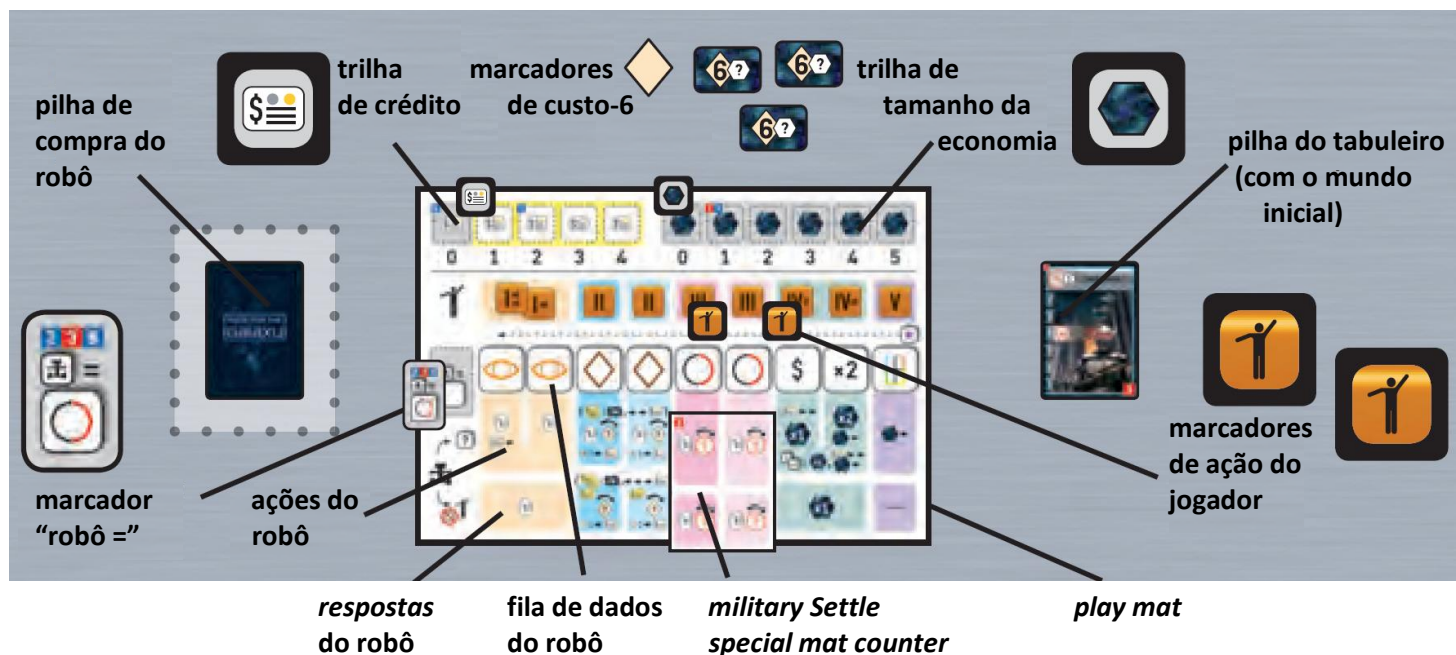
dificuldade	Marcadores  de custo-6
fácil	1 de 6 PVs
médio	2 de 6 PVs
difícil	3 de 9 PVs

Use o marcador de **crédito black-edged (black-edged credit)**, o marcador de tamanho da economia e (dois) marcadores de ação dos jogadores. Encontre os marcadores **special met** e “**robô=**” para usar (possivelmente o verso dos marcadores)

baseados no mundo inicial do robô, conforme mostrado no verso do **play mat**. Remova os outros marcadores do jogo. Deixe o **play mat** com a face voltada para cima.

Coloque qualquer marcador de **special mat** usado em cima das correspondentes áreas **mat**, combinando-as pela cor. Coloque o marcador cinza “robô=” no seu espaço (coloque o marcador x2 “robô=” por perto se o mundo inicial do robô for **Old Earth**). Coloque o marcador de crédito em 1 (0 se o mundo inicial do robô for **Ancient Race**; 2 se o mundo inicial do robô for **Alpha Centauri**); o marcador de tamanho da economia em 0 (1 se o mundo inicial do robô for **Earth's Lost Colony** ou **Epsilon Eridani**) e distribua quatro cartas (três se o mundo inicial do robô for **Ancient Race**) com a face para baixo para formar a pilha inicial de compra do robô (veja o diagrama abaixo).

Depois de organizar o robô, distribua seis cartas para si mesmo. Escolha quatro delas e descarte as outras duas. Comece a jogar.



O jogo: cada rodada consiste nas etapas a seguir:

1. Escolha suas duas ações normalmente, mas marque-as com os **marcadores de ação do jogador** no **play mat** (em vez de usar as cartas de ação).
2. Role e coloque os dados (escolhas de ação do robô) no **play mat**.
3. Resolva as ações por cada fase escolhida, da esquerda para a direita, o jogador primeiro.

Fim da rodada: descarte para ficar com no máximo 10 cartas (o robô não tem limite de cartas na mão) e verifique as condições para fim de jogo. Se o jogo não terminar, repita os passos de 1 a 3.

Colocar dados: coloque-os nos espaços que combinem na linha de dados do **play mat**; colocando qualquer dado rolando com Explorar, Desenvolver ou Colonizar no espaço **mais à esquerda** desses respectivos pares de espaços no **play mat**. Repare que as faces do dado cinza Colonizar e Produzir combinam com os espaços coloridos de Colonizar e Produzir do **play mat**.

Se uma face for rolada, leia-a conforme a face mostrada no marcador do “robô=”.

Cada face rolada “combinada” indica uma ação do robô que combinará com uma ação do jogador nessa rodada. Se as faces “combinadas” forem roladas em ambos os dados, coloque os dados nos espaços abaixo dos dois marcadores de ação do jogador. Se somente uma face for rolada, coloque esse dado no espaço abaixo do marcador de ação do jogador **mais à direita** (a menos que este espaço já tenha um dado nele, neste caso este dado vai abaixo do outro marcador do jogador). Se ambos os marcadores de ação do jogador ocupam um par de espaços de Explorar, de Desenvolver ou de Colonizar, então desloque o dado para a esquerda de modo que ele esteja embaixo do primeiro desse par de espaços (a menos que o outro dado já esteja nesse espaço).

Exemplo: Depois de escolher Consumir 2x e Produzir, o robô rola Desenvolver e ; coloque o primeiro dado no espaço de Desenvolver mais à esquerda e o segundo dado em Produzir (o espaço mais à direita desocupado

embaixo da ação do jogador). Se, em vez disso, você escolher Explorar duas vezes e o robô rolar Produzir e , coloque o primeiro dado em Produzir e o segundo dado no espaço de Explorar mais à esquerda (primeiro espaço).

Resolvendo as Ações do Robô / Respostas

Resolva o que o robô faz para cada fase escolhida de acordo com as etapas listadas no **mat** (e qualquer **special mat counter** colocado durante a organização) em duas filas abaixo da fila de dados. Use a fila de cima se um dado  estiver presente (uma ação de robô). Use a fila de baixo se nenhum dado estiver presente e a ação  foi escolhida por você (uma **resposta** do robô).



Ação de Explorar: compre 1 carta e aumente o crédito do robô em 1 (compre o total de 3 cartas e aumente o crédito do robô em 1 se o robô escolheu ambas as ações de Explorar).



Resposta de Explorar: compre 1 carta (mesmo se o jogador escolhe ambas as ações de Explorar).

Compra de carta e Tracks: **comprar** pelo robô (em **todas** as fases) significa transferir o número específico de cartas da pilha de compra para a pilha de compra do robô, sem olhar para elas. O crédito do robô e o tamanho da economia são marcados por **tracks (trilhas)**; seu crédito máximo é 4 e o tamanho máximo da sua economia é 5 (qualquer aumento além desses números não têm efeito).

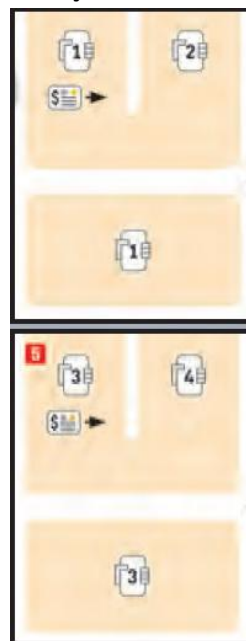
Separatist Colony  comprar mais cartas em Explorar conforme mostrado no **special mat counter** (que está sobre o **mat**).



Ação ou resposta de Desenvolver (por **cada** fase de Desenvolver escolhida):

Primeiro, confira para ver se o robô tem um chip  não colocado e 2 ou mais créditos (3 ou mais créditos em resposta). Caso sim, coloque este chip próximo a pilha de tabuleiro do robô (onde este chip contará como uma carta para determinar o fim do jogo); diminua o crédito do robô em 2 (3 em resposta); e então pule a ação ou resposta regular de Desenvolver do robô.

Do contrário, realize a ação ou resposta regular de Desenvolver do robô:



ação



em resposta

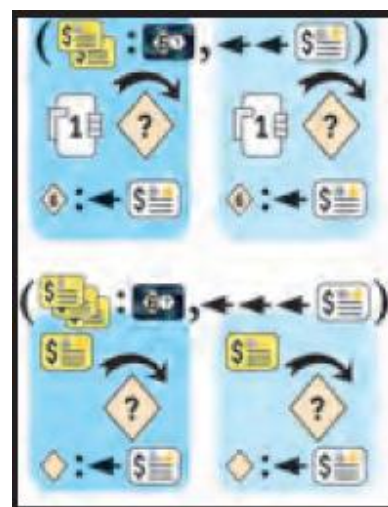


Ação de Desenvolver: compre 1 carta e depois **vire para encontrar** um desenvolvimento . Se um desenvolvimento de custo-6  for encontrado e o robô tiver crédito positivo, diminua seu crédito em 1 e coloque esse desenvolvimento de custo-6; do contrário, descarte esse desenvolvimento de custo-6 e continue a virar cartas.



Resposta de Desenvolver: se o robô não tiver nenhum crédito, não faça nada.

Do contrário, **vire para encontrar** um desenvolvimento . Se um desenvolvimento for encontrado, se for ou não um desenvolvimento de custo-6, diminua o crédito do robô em 1 e coloque esse desenvolvimento.



Virar para Encontrar (Flip to Find): significa virar cartas uma de cada vez da pilha de compra do robô, descartando todas cartas que não combinarem, até que o tipo de carta desejada seja encontrada ou até que a pilha de carta do robô se acabe. **Colocar (Place)** significa colocar a carta que combine na pilha de tabuleiro do robô.

Exemplo: Suponha que você escolhe Desenvolver como uma de suas ações e o robô, com 1 crédito e 2 cartas na sua pilha de compra, rola por Desenvolver (mais alguma outra ação). Depois de resolver seu Desenvolver, transfira 1 carta para a pilha de compra do robô e vire cartas dessa pilha, uma de cada vez. Na sua segunda virada de carta, você encontra um desenvolvimento que não seja de custo-6 e coloca-o na pilha do tabuleiro do robô. O robô termina com 1 crédito e 1 carta na sua pilha de compra.

Mais a frente, você escolhe Desenvolver para suas ambas as ações e o robô combina seu primeiro Desenvolver (e rola por mais alguma outra ação). O robô tem 4 de crédito, 5 cartas em sua pilha de compra e dois marcadores de desenvolvimento de custo-6 não colocados. Depois de resolver seu primeiro Desenvolver, coloque um dos marcadores de desenvolvimento de custo-6 do robô próximo da sua pilha de tabuleiro e diminua o crédito do robô em 2. Já que ele colocou um marcador de desenvolvimento de custo-6, pule a ação normal de Desenvolver do robô e não compre ou vire qualquer carta. Depois de resolver seu segundo Desenvolver, resolva a resposta do robô. Já que ele agora tem somente crédito 2, não coloque seu outro marcador de desenvolvimento de custo-6 (isso custa crédito 3 em resposta), mas em vez disso, comece a virar cartas (desde que o robô tenha crédito positivo). Depois de encontrar um desenvolvimento de custo 2 na sua terceira virada de carta, coloque-o na pilha de tabuleiro do robô e diminua seu crédito em 1. O robô termina com crédito 1 e 2 cartas na sua pilha de compra.

 **Ação** de Colonizar (por **cada** fase de Colonizar escolhida pelo robô): compre 3 cartas e vire para encontrar um mundo **não-militar** , colocando-o se ele for encontrado.

 **Resposta** de Colonizar (por **cada** fase de Colonizar escolhida pelo jogador): se o robô não tiver nenhum crédito, não faça nada. Do contrário, compre 2 cartas e vire para encontrar um mundo **não-militar** . Se ele for encontrado, diminua o crédito do robô em 1 e coloque esse mundo.

Exemplo: Você escolhe Colonizar e o robô, com crédito 0, rola duas outras ações. Ele não faz nada.



Mais a frente, você escolhe ambas as ações de Colonizar e o robô combina a primeira ação de Colonizar (e rola alguma outra ação). O robô tem crédito 2 e uma pilha de compra de 2 cartas. Depois que você realizar sua primeira ação de Colonizar, transfira 3 cartas para a pilha de compra do robô e comece a virá-las. Na sua quarta virada de cartas, o robô encontra um mundo não-militar. Coloque-o no tabuleiro do robô. Depois que você resolver sua segunda ação de Colonizar, transfira mais 2 cartas à pilha de compra do robô e, já que o robô tem crédito positivo em resposta, vire para encontrar um mundo não-militar. Se ele falhar em encontrar um mundo não-militar depois de 3 cartas, esvazie a pilha de compra dele, não faça nada (o robô termina com crédito 2). Se ele encontrar um mundo não-militar, coloque-o e diminua o crédito do robô em 1 (já que o robô está realizando esse Colonizar em resposta a sua escolha de ação).

Epsilon Eridani , **New Sparta**  e **Separatist Colony** , conforme indicado nos seus **special mat counters**, vire para encontrar mundos **militares**  e **não** precisam de crédito positivo para Colonizar em resposta. **New Sparta** também recebe compras extras pela ação de Colonizar.

A primeira ação de Colonizar de **Doomed World** : vire da **pilha de compra** (não da pilha de compra do robô) até que um mundo não-militar de 3 ou mais PV seja encontrado, coloque-o e aumente o crédito do robô em 2 e o tamanho da economia em 1. Descarte esse **mat counter** e o mundo inicial **Doomed World** do tabuleiro do robô.

Alpha Centauri  recebe compras extras pelas suas ações de Colonizar e **não** precisa de crédito positivo para Colonizar em resposta.



Consumir: **Ação** de Comércio: aumente o crédito do robô em 2 e dê a ele chips de PV igual ao tamanho atual da sua economia.

Consumir: **Ação** 2x PVs: dê ao robô chips de PV igual a **duas vezes** o tamanho atual a sua economia e então aumente o tamanho da economia do robô em 1.

ambas as ações de Consumir escolhida pelo robô: dê ao robô chips de PV igual a **duas vezes** o tamanho atual da sua economia e então aumente o crédito do robô em 2 e o tamanho de sua economia em 1.



Resposta de Consumir (se todos os Consumos escolhidos foram escolhidos **somente** pelo jogador): dê ao robô chips de PV igual ao tamanho atual de sua economia.

Exemplo: Você escolhe Consumir 2x PVs como uma ação e o robô rola Consumo: Comércio como uma das ações dele. O robô tem crédito 3 e a economia de tamanho 1. Aumente o crédito do robô para 4 (seu máximo) e dê a ele um chip de PV. O robô não faz nada em resposta a sua ação de Consumo 2x, já que ele rolou uma ação de Consumo.

Mais tarde, você escolheu ambas as ações de Consumir e o robô rola duas outras ações. O robô tem uma economia de tamanho 3. Dê ao robô três chips de PV. (Faça isso apenas uma vez, independente do fato de que você escolheu ambas as ações de Consumir).

Old Earth , depois de sua **primeira ação** de Comércio: substitua seu marcador “robô=” por e descarte seu **mat counter**.

Damaged Aline Factory : depois de cada **ação** de Comércio, se o marcador “robô=” for atualmente , vire-o para .



Ação de Produzir: aumente o tamanho da economia do robô em 1.

Resposta de Produzir: *o robô não faz nada.*

Exemplo: O robô rola Produzir como uma de suas ações. O robô tem a economia de tamanho 0. Aumente o tamanho de sua economia em 1. Mais tarde, você escolhe Produzir como uma de suas ações e o robô rola duas outras ações. O robô não faz nada.

Ainda mais tarde, você escolhe Produzir e o robô rola Produzir. O robô tem economia de tamanho 2. Aumente o tamanho da economia do robô para 3.



Damaged Alien Factory : depois de cada **ação** de Produzir, se seu marcador “robô=” for atualmente , vire-o para .



Fim da rodada: descarte para ficar com 10 cartas (o robô não tem limite de cartas na mão) e depois disso confira se o jogo terminou. Caso não, escolha ações para a próxima rodada.

Fim do jogo: o jogo termina normalmente, no fim da rodada na qual o tabuleiro do jogador ou o tabuleiro do robô tenha 12 ou mais cartas (contando cada marcador de desenvolvimento de custo-6 como uma carta para o total do tabuleiro do robô), ou se os 24 chips de PV tenham acabado (use chips de PV extra para concluir a rodada).

Adicione os chips de PV e PVs de tabuleiro do robô, pontuando cada carta de desenvolvimento de custo-6 ou marcador como 6 ou 9 PVs, dependendo do dificuldade escolhida para o jogo. Se ocorrer um empate, o crédito final do robô mais o tamanho de sua economia é o valor de desempate (o valor de desempate do jogador continua sendo as cartas na sua mão mais mercadorias).

VARIANTE DRAFTING PARA 2 OU 3 JOGADORES (DRAFTING VARIANT 2-3 PLAYERS)

Depois de escolher os objetivos a serem usados, embaralhe os mundos pares e ímpares separadamente e distribua um de cada, com a face para baixo, a cada jogador. Embaralhe os mundos iniciais não utilizados com as cartas de jogo.

Depois de olhar as escolhas de mundo inicial, cada jogador compra simultaneamente cinco cartas, escolhe uma e passa o resto para a esquerda. Dessas cartas, cada um escolhe uma e passa o resto para a esquerda, até que todas as cartas compradas sejam pegas (escolhidas).

Repita, comprando cinco cartas, escolhendo uma e passando o resto para a **direita**. Continue, mudando a direção, até que os jogadores sejam incapazes de comprar cinco cartas cada um. Remova as cartas que sobram do jogo.

Cada jogador embaralha suas cartas escolhidas para formar sua própria pilha **privada** e compra seis cartas, descarta duas delas e um dos mundos iniciais e então revela seu mundo inicial escolhido. Jogue normalmente, exceto que cada jogador compra da sua própria pilha de cartas e descarta na sua própria pilha de descarte, reembaralhando sempre que sua própria pilha de compra de cartas acabar.

CARTAS EM BRANCO / INSCRIÇÃO NO CONCURSO (BLANK CARDS / CONTEST ENTRY)

Cartas de jogo em branco, de vários tipos, são fornecidas para que os jogadores criem e adicionem cartas ao jogo. Um marcador preto e vermelho (para marcar custos, poder militar e poderes) é necessário para usá-las.

Use a carta de inscrição do concurso para enviar sua melhor ideia de carta para um possível uso em expansões futuras. Veja a carta de inscrição para mais detalhes.

PODERES DAS CARTAS POR FASE (CARD POWERS BY FASE)

III. COLONIZAR (III. SETTLE)

Descarte por poder Militar Temporário Discard for Temporary Military



O jogador pode descartar até 2 cartas da sua mão para ganhar +1 poder Militar por cada carta até o final da fase de **Colonizar**.

Como um poder opcional, este poder não precisa ser usado completamente.

Space Mercenaries também tem um poder Militar +1 padrão.

Colonizar um Segundo Mundo Settle a Second World



O jogador pode colocar um segundo mundo (○ ○) numa fase de Colonizar.

*O segundo mundo é colocado como parte da execução dos poderes de **Colonizar** (depois de resolver totalmente a colonização do primeiro mundo).*

Nenhum poder do primeiro mundo colocado pode ser usado para colonizar o segundo mundo.

Se o jogador escolhe Colonizar, não compra um bônus de Colonizar pelo segundo mundo.

\$ COMÉRCIO (TRADE)

Mercadoria Específica e Mundos Specific Good and Worlds



Comprar +1 carta quando vender uma mercadoria de Genes  por cada mundo  no tabuleiro.

*O **Clandestine Uplift Lab** é por si mesmo um mundo .*

IV. CONSUMIR (IV. CONSUME)

A Mercadoria Deste Mundo This World's Good



Descarte 1 mercadoria Alien do mundo (●) com **este** poder para ganhar 2 PVs.

V. PRODUZIR (V. PRODUCE)

Descarte para Produzir Mercadoria Discard to Produce Good



Pode descartar 1 carta para produzir uma mercadoria Alien **nesto** mundo.

*Um jogador pode descartar uma carta recebida da **Diversified Economy** para produzir esta mercadoria, mas não pode então ganhar uma carta por fazer isso (já que um poder não pode interromper outro poder).*

Comprar por Mundos Draw for Worlds



Comprar 1 carta por cada mundo militar (○) no tabuleiro do jogador.

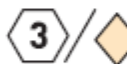
DESENVOLVIMENTO DE CUSTO-6 ? (6-COST DEVELOPMENT ? POWERS)

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 à presença dessa carta no tabuleiro.

GALACTIC GENOME PROJECT PROJETO GENOMA GALÁCTICO



Genes world
Mundo de Genes



GENETICS LAB
LABORATÓRIO DE GENÉTICA

IMPERIUM LORDS LORDES DO IMPERIUM



carta de IMPERIUM
(incluindo essa carta)

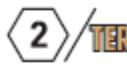


outro mundo militar

TERRAFORMING GUILD GUILDA TERRAFORMING



windfall world
mundo de produção inesperada



TERRAFORMING card
carta TERRAFORMING
(incluindo essa carta)

Nota: não existe nenhum mundo militar IMPERIUM nesta expansão (ou no jogo base); essa explicação vale para futuras expansões.

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, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods, and many others. Thank you all!

Special Thanks (especially for help on the solitaire version): 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

© 2008 Rio Grande Games

