



Descoberta, Colonização, Desenvolvimento, Venda, Consumo ou Produção? De qual você precisa mais? Agora que existe o JumpDrive, qual das antigas colônias da Terra se sobressairá na colonização da galáxia? Quem desvendará os segredos dos Soberanos Alienígenas, que desapareceram misteriosamente? O seu objetivo é construir o império espacial mais próspero e poderoso do universo!

VISÃO GERAL

Em *Race for the Galaxy*, os jogadores constroem civilizações galácticas utilizando cartas que representam mundos ou desenvolvimentos técnicos e sociais.

Cada rodada consiste em uma ou mais das cinco *fases* possíveis. A cada rodada, cada jogador escolhe, em segredo, uma das sete *cartas de ação* diferentes e, em seguida, todos as revelam ao mesmo tempo. Apenas as fases escolhidas ocorrerão. Durante essas fases, todos os jogadores realizam a *ação* da fase, mas os jogadores que a escolheram também recebem um *bônus*.

Por exemplo, se pelo menos um jogador escolher a ação *Desenvolvimento*, a fase *Desenvolvimento* ocorrerá; caso contrário, ela é pulada. Nela, cada jogador pode escolher, ao mesmo tempo, um desenvolvimento dentre suas cartas da mão e construí-lo. Após revelar as cartas, cada jogador baixa seu desenvolvimento em sua *área de jogo* e descarta um número de cartas igual ao seu custo. Todos os jogadores que tiverem escolhido a ação *Desenvolvimento* descartam, como bônus, uma carta a menos.

A *Descoberta* permite que o jogador compre cartas e escolha com qual delas ficará. A *Colonização* permite que o jogador baixe um mundo em sua área de jogo. Quando a ação *Produção* é escolhida alguns mundos produzem *bens*, representados por cartas viradas para baixo. Esses bens podem ser descartados em troca de pontos de vitória, ou vendidos em troca de cartas (que vão para a mão do jogador) durante a fase *Consumo*. Os jogadores utilizam as cartas para colonizar novos mundos e construir mais desenvolvimentos, ganhando pontos de vitória e *habilidades* que oferecem vantagens em certas fases.

Os jogadores escolhem, ao mesmo tempo, quais fases ocorrerão. As fases que ninguém escolher não ocorrem. Cada jogador recebe um bônus na fase que escolheu.

As cartas são usadas de três maneiras: como desenvolvimentos ou mundos, que podem ser jogados; como dinheiro; ou como bens, que podem ser consumidos ou vendidos.


Os jogadores descobrem cartas úteis, constroem desenvolvimentos, colonizam mundos e produzem bens. Eles podem consumir os bens para ganhar pontos de vitória, ou vendê-los para adquirir cartas.

O vencedor será o jogador que melhor conseguir gerenciar as cartas, as habilidades e as escolhas de fase e bônus, construindo, assim, o império espacial mais poderoso.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória.

COMPONENTES

Algumas cartas dos três baralhos foram pré-separadas para a sua primeira partida (ver Preparação). Tire os baralhos da embalagem com cuidado.

- 5 cartas de mundo inicial (com números de “0” a “4”, que aparecem em quadrados vermelhos ou azuis nos cantos superior esquerdo e inferior direito)
- 109 cartas de jogo (como os mundos iniciais, elas têm o nome do jogo no verso)
 - 59 mundos (com símbolos ○)
 - 50 desenvolvimentos (com símbolos ◇)
- 4 conjuntos de 7 cartas de ação (usadas para escolher as fases e os bônus de cada rodada; o verso é colorido e não apresenta o nome do jogo)
- 8 cartas de ação duplicadas para partidas avançadas de 2 jogadores (marcadas com )
- 4 cartelas de referência
- 28 fichas de Ponto de Vitória (PV): 18 de 1, 6 de 5, e 4 de 10.

Remova as fichas de PV da cartela com cuidado antes da primeira partida.

PREPARAÇÃO

Separe 12 fichas de Ponto de Vitória (PV) por jogador, utilizando as fichas de PV de valor 1 e 5. Separe as fichas de PV de valor 10 (e todas as outras fichas que sobraram) para usá-las somente na última rodada do jogo.

Cada jogador pega um conjunto de sete cartas de ação diferentes.

Encontre e embaralhe os cinco mundos iniciais. Dê e revele um mundo para cada jogador. Eles formarão a área de jogo inicial de cada jogador.

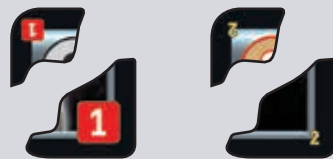
Primeira partida: para dois jogadores, use os mundos iniciais 1 e 2; para três, use os mundos iniciais 1-3; e, para quatro, os mundos iniciais 1-4.

Embaralhe os mundos iniciais não utilizados juntamente com as cartas de jogo. Cada jogador recebe seis cartas viradas para baixo. Em seguida, cada

O jogador com mais pontos de vitória vence a partida!



exemplo de cartas de jogo (frente)



mundos iniciais

cartas predefinidas

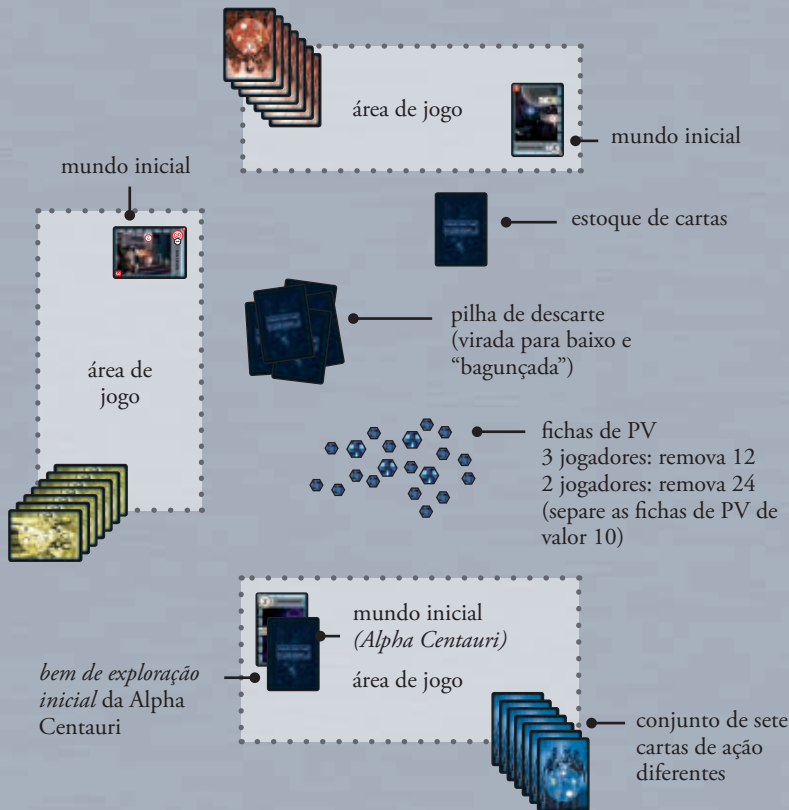
Os mundos iniciais têm quadrados numerados vermelhos ou azuis nos cantos superior esquerdo e inferior direito (as cores serão utilizadas em expansão futura). As cartas iniciais predefinidas têm números sem os quadrados.

um examina suas cartas e descarta duas delas, colocando-as viradas para baixo na pilha de descarte. As cartas restantes formam o *estoque de cartas* inicial.

Primeira partida: cada jogador deve, em vez disso, utilizar as quatro cartas de jogo *numeradas* que correspondem ao número de seu mundo inicial como suas cartas iniciais (predefinidas). Após encontrar essas cartas predefinidas, embaralhe todas as restantes, inclusive os mundos iniciais e as cartas predefinidas que sobraram.

Os mundos iniciais, as cartas iniciais predefinidas e os conjuntos de cartas de ação já estão pré-separados para a sua **primeira partida**.

Se *Alpha Centauri* estiver em jogo, coloque, sobre ela, uma carta do estoque virada para baixo (como seu bem de exploração inicial).



Separe 12 PVs por jogador, utilizando as fichas de PV de valor 1 e 5.

Separe as fichas de PV de valor 10 para usar depois.

Dê um conjunto de sete cartas de ação e um mundo inicial aleatório a cada jogador.

Embaralhe os mundos iniciais não utilizados juntamente com as cartas de jogo. Cada jogador recebe 6 cartas e deve descartar 2 delas.

As cartas restantes formam o estoque de cartas.

As cartas no estoque e na pilha de descarte ficam viradas para baixo. Para diferenciá-los, mantenha o estoque de cartas organizado e, a pilha de descarte, um pouco "bagunçada".

Utilize 12 PVs por jogador.

Os desenvolvimentos e os mundos de um jogador são baixados em sua *área de jogo*.

Cada *área de jogo* fica na frente do respectivo jogador. Ela é composta de uma ou mais linhas de cartas — desenvolvimentos e mundos — viradas para cima. Alguns mundos podem ter *bens*, representados por cartas viradas para baixo. No início da partida, apenas o mundo inicial do jogador (e seu bem de exploração, se for o caso) a compõe.

COMO JOGAR

Uma partida dura várias rodadas (geralmente, de 7 a 11). No começo de cada rodada, cada jogador escolhe, em segredo e ao mesmo tempo, uma carta de ação, colocando-a virada para baixo à sua frente. Quando todos tiverem escolhido, viram-se as cartas de ação para cima. Em seguida, os jogadores realizam as fases escolhidas em ordem (I: Descoberta; II: Desenvolvimento; III: Colonização; IV: Consumo; V: Produção), pulando todas que não tiverem sido escolhidas por nenhum jogador.

Cada fase possui uma *ação*, que é realizada por *todos* os jogadores. Além disso, cada jogador recebe um *bônus* nas fases que escolheu.

Importante: mesmo que mais de um jogador tenha escolhido a mesma fase, sua ação só é realizada *uma vez* (mas todos os jogadores que escolheram essa fase recebem o bônus).

O bônus de uma ação ou a modifica (por exemplo, reduzindo seu custo ou dobrando os PVs ganhos), ou acrescenta algo a ela (como comprar uma carta depois ou dar a oportunidade de vender um bem).

Uma dica que pode ajudar é virar a(s) carta(s) de ação para baixo à medida que cada fase for completada, antes de iniciar a seguinte.

Aos novatos, pode ser útil colocar as cartas de ação no centro da mesa, em ordem numérica. Conforme os jogadores se familiarizam com a ordem das fases, isso deixará de ser necessário.

Depois que todas as fases selecionadas durante uma rodada forem realizadas, cada jogador deve descartar, da mão, o número necessário de cartas (de jogo) para que não fiquem com mais de dez. Por fim, cada um pega de volta a carta de ação que jogou na rodada.

As rodadas se sucedem da mesma maneira até que uma condição de fim de jogo seja satisfeita (ver *Fim de Jogo* a seguir).

A cada rodada, cada jogador escolhe, em segredo, uma *carta de ação* e, em seguida, a revela.

Somente as fases escolhidas pelos jogadores ocorrerão.

As fases *escolhidas* ocorrem em ordem numérica:

- I Descoberta
- II Desenvolvimento
- III Colonização
- IV Consumo
- V Produção

Toda fase tem uma *ação*, realizada por todos os jogadores, e um *bônus*, recebido apenas pelos jogadores que escolheram essa carta de ação.

No *final* de cada rodada, os jogadores devem descartar, da mão, o número necessário de cartas para que não fiquem com mais de 10.

As cartas de jogo têm três usos. Podem ser utilizadas: como um *desenvolvimento* ou um *mundo*, sendo colocada na área de jogo; como *uma riqueza*, sendo descartada da mão virada para baixo como pagamento do custo para jogar um desenvolvimento ou um mundo; ou como um *bem*, sendo colocada virada para baixo sobre um mundo quando este é colonizado ou durante a produção.

I: DESCOBERTA

Ação: todos os jogadores compram duas cartas e, em seguida, escolhem, *ao mesmo tempo*, com qual delas ficarão, descartando a outra virada para baixo na área de descarte central.

Todas as cartas são compradas antes de qualquer descarte.

Há *dois* bônus de *Descoberta* possíveis, dependendo de qual carta de ação de *Descoberta* o jogador escolheu.

Um jogador que tiver escolhido *Descoberta: +5* compra mais cinco cartas antes de tomar sua decisão. Ou seja, ele compra 7 cartas e escolhe 1 delas para pôr em sua mão.

Um jogador que tiver escolhido *Descoberta: +1, +1* compra mais uma carta e fica com mais uma carta. Ou seja, ele compra 3 cartas e escolhe 2 delas para pôr em sua mão.

Assim, dependendo do bônus escolhido com a ação *Descoberta*, um jogador pode ou ter mais cartas para escolher ou ficar com uma carta extra.

As *habilidades* de várias cartas podem alterar essas regras, caso um jogador as tenha em sua área de jogo, o que pode permitir que ele compre mais cartas ou que fique com cartas adicionais.

II: DESENVOLVIMENTO

Ação: cada jogador coloca, virada para baixo, uma carta de desenvolvimento da mão, ou nenhuma carta, se ele não tiver a intenção de jogar um desenvolvimento. Quando todos os jogadores tiverem se decidido, eles viram suas cartas para cima *ao mesmo tempo* e pagam seus custos.

Se desejado, os jogadores podem colocar os desenvolvimentos que pretendem jogar (caso haja algum) sob sua carta de ação, revelando-as quando todos estiverem prontos.

As cartas de jogo têm três usos, servindo como:

- desenvolvimentos ou mundos
- uma riqueza (ou um dinheiro) para gastar
- um bem (em um mundo)

Ação: comprar 2 cartas; ficar com 1, descartar a outra.

Todos os jogadores devem comprar as cartas de descoberta antes que alguém descarte.

Bônus (de acordo com a carta de ação escolhida): compre mais 5 cartas ou compre mais 1 carta e fique com mais 1 carta.



Exemplo: com essa habilidade de Descoberta, um jogador (sem bônus) compraria quatro cartas e ficaria com duas delas.

Ação: jogue um desenvolvimento pagando por ele.

Todo desenvolvimento tem um símbolo \diamond com o seu *custo*, variando de 1 a 6. Para pagar por um desenvolvimento, o jogador deve descartar uma quantidade de cartas igual ao custo especificado. As cartas devem ser descartadas da mão e viradas para baixo.

Como bônus, os jogadores que tiverem escolhido *Desenvolvimento* descartam uma carta a menos que o custo do desenvolvimento. Se, por conta das habilidades, um jogador já não tivesse que descartar nenhuma carta, ele não recebe nenhum bônus.

Um jogador não pode construir um desenvolvimento igual a outro que já tenha em sua área de jogo.

Próximo ao losango de um desenvolvimento, encontra-se seu valor em pontos de vitória (PVs). Ele é somado ao total final de pontos de vitória do jogador ao término da partida.

Os desenvolvimentos de custo 6 apresentam um ? como seu valor em pontos de vitória. Eles valem um número variável de pontos de vitória no final da partida, conforme especificado nessas cartas.

As *habilidades* de várias cartas podem alterar essas regras, caso um jogador as tenha em sua área de jogo *antes* do início da fase de desenvolvimento.

HABILIDADES

Todos os desenvolvimentos e a maioria dos mundos fornecem uma ou mais *habilidades*. As *habilidades comuns* são representadas por ícones sem texto descritivo (consultar cartela de referência). As *habilidades especiais* possuem ícones, suas fases aparecem em destaque, e os textos descritivos se encontram na parte inferior da carta e começam com o número da fase correspondente. Todas as habilidades modificam as regras e são cumulativas. Uma habilidade modifica apenas as regras mencionadas em sua descrição; todas as outras regras permanecem em vigor.

“Comprar” — em todas as fases, exceto *Descoberta* — significa comprar uma carta e colocá-la em sua mão. Na fase de *Descoberta*, significa comprar uma carta e somá-la às suas opções de escolha, conforme as regras da *Descoberta*. Se, devido a uma ou mais habilidades, um custo seja reduzido a menos de 0, ele permanece igual a 0. O jogador não recebe cartas como “reembolso” caso isso ocorra.

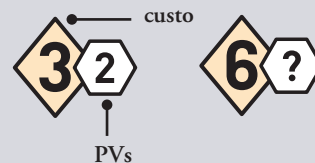
As habilidades não têm efeito na *fase* em que as respectivas cartas são jogadas; elas começam a ter efeito na fase *seguinte*.

Para indicar que não vão construir nenhum desenvolvimento, alguns jogadores dão uma “batidinha” na mesa; outros põem um mundo virado para baixo; outros, ainda, escolhem uma carta, mas a pegam de volta e dizem “não” quando todos ficam prontos. Os jogadores devem determinar uma convenção.

Bônus: ao pagar por um desenvolvimento, descarte uma carta a menos.

Um jogador não pode ter desenvolvimentos repetidos em sua área de jogo.

Os desenvolvimentos valem pontos de vitória.



Os desenvolvimentos e a maioria dos mundos fornecem habilidades.



habilidade
comum



habilidade
especial

Os ícones de habilidade aparecem na lateral esquerda das cartas, ordenados de I a V, de acordo com as fases, permitindo que os jogadores consultem suas áreas de jogo facilmente durante determinada fase.

Assim, a habilidade das *Obras Públicas* de comprar uma carta após seu dono construir um desenvolvimento não se aplica a ela mesma.

A menos que a descrição de uma habilidade utilize palavras como “pode”, ela *deve* ser usada, se possível, na fase pertinente (embora o jogador possa escolher livremente a ordem em que as habilidades são ativadas, conforme melhor explicado a seguir em *Consumo*).

Se for necessária, uma habilidade opcional (como a de uma *Nave-Colônia*) *deve* ser utilizada para que um jogador baixe um desenvolvimento ou um mundo que ele tenha escolhido e revelado.

As habilidades são resolvidas em sequência (mesmo que seus efeitos sejam cumulativos). Os jogadores não podem “interromper” uma habilidade com outra.

III: COLONIZAÇÃO

Ação: cada jogador pode, se desejar, escolher um mundo de sua mão e colocá-lo na mesa virado para baixo. Quando todos os jogadores tiverem se decidido, eles viram suas cartas para cima *ao mesmo tempo* e pagam seus custos (ou as conquistam).

Muitos mundos contêm um número preto, variando de 0 a 6, dentro de um círculo preto — esse é o *custo* do mundo. Para pagar por esses mundos, o jogador deve descartar um número igual de cartas de sua mão (viradas para baixo).

Como bônus, os jogadores que escolheram a *Colonização* compram uma carta após jogar e pagar por (ou conquistar) um mundo.

Ao lado do círculo do mundo, encontra-se seu valor em pontos de vitória. Ele é somado ao total final de pontos de vitória do jogador ao término da partida.

As *habilidades* de diversas cartas podem alterar as regras de colonização caso um jogador as tenha em sua área de jogo *antes* do início da fase de colonização.

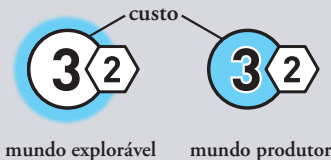
Mundos exploráveis: alguns mundos apresentam uma “auréola” colorida ao redor do círculo, o que indica que são *mundos exploráveis* e que você deve colocar um bem sobre eles quando forem colonizados. Para isso, como parte da ação de baixar o mundo em sua área de jogo, o jogador pega uma carta de estoque virada para baixo e, sem vê-la, a coloca sobre a parte inferior direita do mundo (para não esconder as habilidades e os PVs do mundo). Essa carta representa um *bem* do *tipo* indicado pela cor da auréola do mundo.

O ícone do cromossomo , **ELEVADA**, **IMPÉRIO** e **TERRAFORMAÇÃO** serão usados em expansões futuras.

As habilidades só têm efeito na fase *seguinte* à fase em que a respectiva carta é jogada.

O efeito das habilidades deve ser realizado sempre que possível, a menos que a carta especifique o contrário.

Ação: jogue um mundo pagando por ele e, para um mundo explorável, receba o *bem de exploração* indicado.







Bônus: compre uma carta *após* baixar um mundo.



Os mundos valem pontos de vitória.

O *bem de exploração* é recebido *uma vez*, quando o mundo é baixado.

Há quatro *tipos* de bens no jogo:

- *Tecnologia Alienígena* , artefatos deixados pelos extintos Soberanos Alienígenas.
- *Genes* , material genético usado em pesquisas biológicas.
- *Elementos Raros* , elementos transurânicos que alimentam o JumpDrive.
- *Artigos de Luxo* , como obras de arte e entretenimento.

Conquista Militar: alguns mundos apresentam círculos vermelhos e, dentro destes, um número com contorno vermelho, variando de 1 a 7. Esse número é a *defesa* do mundo. Esses mundos *não podem* ser jogados mediante pagamento; em vez disso, devem ser *conquistados*. Para conquistar um mundo, o total de *Militarismo* deve ser igual ou superior à defesa do mundo. Ao conquistá-lo, o jogador simplesmente o baixa — bem como seu bem de *exploração*, caso tenha uma auréola —, sem pagar por ele (e compra uma carta bônus, caso tenha escolhido *Colonização*).

O Militarismo vem das habilidades de diversos mundos iniciais, desenvolvimentos e mundos, e dura até o final da fase de colonização.

Alguns mundos e desenvolvimentos, como o *Mundo dos Empatas*, *subtraem* pontos do total de Militarismo do jogador.

As Novas Táticas Militares podem ser descartadas da área de jogo para que seu dono ganhe +3 de Militarismo até o final da fase de colonização.

Um *Especialista em Contato* permite que um jogador colonize um mundo militar (mas não um mundo militar *Alienígena*), pagando um custo igual à defesa do mundo, menos um.

Importante: esse custo *não é* reduzido pelo Militarismo do jogador (Militarismo e pagamentos *nunca* se combinam).

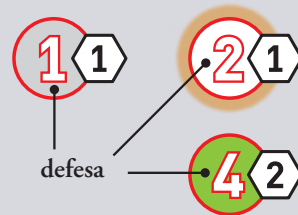
Mas descontos advindos de *Robôs Replicantes*, *Robôs Mineradores* etc. *se combinam* com o *Especialista em Contato* para reduzir o custo pago para baixar um mundo militar. Seguindo a mesma lógica, uma *Nave-Colônia* permite que um *Especialista em Contato* jogue um mundo militar (não *Alienígena*) de graça.

Assim, há duas formas *completamente distintas* de se jogarem mundos militares.



Os bens de exploração são colocados sobre mundos com auréolas coloridas ao redor de seus custos.

O jogador deve *conquistar* um mundo militar (com círculo vermelho) para baixá-lo.



Para conquistar um mundo militar, o Militarismo do jogador deve se igualar à sua *defesa* ou excedê-la. Em seguida, ele baixa o mundo sem pagar seu custo.



exemplos de habilidades militares



Um *Especialista em Contato* permite que um jogador pague para baixar um mundo militar, *em vez de* ter de conquistá-lo.

IV: CONSUMO

Ação: todos os jogadores *devem* usar suas habilidades de consumo (caso tenham alguma), descartando bens para ganhar *fichas* de ponto de vitória e/ou comprar cartas.

Algumas habilidades consomem diversos bens. Outras consomem bens de um *tipo* específico.

Algumas, como o *Déficit Orçamentário*, consomem *cartas* (e não bens), a serem descartadas da mão do jogador. Há, ainda, habilidades, tais como a *Nova Economia*, que não exigem descartes — o efeito delas é ativado automaticamente durante a fase de *Consumo*.

Os bens são descartados virados para baixo (sem que ninguém os veja). Quando um bem é descartado, ele conta apenas para uma habilidade de consumo. Ele pode ou não estar no mundo que o consumir. Se uma habilidade de consumo puder consumir mais de um bem dentre os disponíveis, o jogador escolhe qual consumir.

O consumo é mandatório. Contudo, as habilidades de consumo podem ser realizadas em *qualquer* ordem, mesmo que isso resulte em um cenário em que um bem não seja consumido, embora ele fosse consumido se as habilidades seguissem uma ordem diferente (se seu *tipo* não for compatível com as habilidades de consumo restantes).

Você não pode usar uma habilidade de consumo mais de uma vez na mesma fase de consumo. Algumas habilidades permitem que mais de um bem (“até” algum número) seja descartado, cada um deles produzindo um efeito. Ao serem iniciadas, essas habilidades devem ser utilizadas ao máximo, se possível.

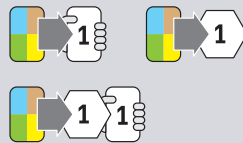
Assim, um jogador com uma área de jogo contendo três bens de Artigos de Luxo, *Nova Vinlândia* e *Associação de Livre Comércio* não pode consumir dois bens usando a habilidade da *AdLC* (consumir até 3 Artigos de Luxo em troca de 1 PV e uma carta por cada um) e, em seguida, com base nas cartas recebidas, decidir consumir o terceiro bem para usar a habilidade da *Nova Vinlândia* (consumir um bem por duas cartas). O terceiro Artigo de Luxo deve ser consumido pela *AdLC*.

(Essas habilidades poderiam ter sido realizadas na ordem contrária, mas essa decisão deve ser tomada antes de se iniciar a habilidade da *AdLC* — uma vez iniciada, a resolução de uma habilidade não pode ser interrompida por outra habilidade.)

Há dois bônus de *Consumo* diferentes, dependendo de qual carta de ação de *Consumo* foi escolhida pelo jogador.



Ação: usar habilidades de consumo se possível, geralmente descartando bens para receber *fichas* de ponto de vitória.



exemplos de habilidades de consumo



Consumo de elementos Raros (2 bens por 3 PVs)



Déficit Orçamentário

Se possível, as habilidades de consumo devem ser utilizadas integralmente, mas podem ser realizadas em qualquer ordem.



Associação de Livre Comércio



Nova Vinlândia

Bônus (depende da carta de ação escolhida): vender 1 bem antes da fase de consumo *ou* receber fichas de PV em dobro.

\$: Venda: os jogadores que escolheram *Consumo: Venda* devem vender um bem (antes de usar as habilidades de consumo), descartando-o e comprando um número de cartas que varia de acordo com o *tipo* de bem vendido: *tecnologia Alienígena* — 5 cartas; *Genes* — 4 cartas; *elementos Raros* — 3 cartas; *artigo de Luxo* — 2 cartas. Diferente de quando você consome bens, não é necessário ter uma habilidade de Venda para vender um bem.

Apenas os jogadores que escolheram *Consumo: Venda* podem vender um bem.

Os jogadores que escolheram *Consumo: Venda* também aplicam os efeitos das respectivas habilidades de *Venda* (descritas ao lado de \$) a essa venda (geralmente, comprar cartas adicionais).

Os jogadores que escolheram *Consumo: PVs x2* recebem o dobro do número de fichas de ponto de vitória fornecido por suas habilidades de consumo, mas nenhum outro efeito.

Exceção: os PVs recebidos por descartar cartas da mão (de habilidades como as do *Déficit Orçamentário* ou do *Mundo Mercantil*) não são dobrados por esse bônus.

V: PRODUÇÃO

Ação: coloque um *bem* em cada *mundo produtor* (mundos com um círculo com preenchimento colorido) *que ainda não tenha nenhum*. Para isso, pegue uma carta do estoque virada para baixo e, sem vê-la, coloque-a sobre a parte inferior direita do mundo (para não esconder suas habilidades e PVs). Esse bem será do *tipo* indicado pela *cor* do círculo preenchido do mundo (e pela cor da habilidade de *Produção* correspondente).

Nenhum mundo pode ter mais de um bem. Coloque o bem na parte inferior direita do mundo para não esconder suas habilidades e seus PVs. Alguns mundos, como o *Mundo Cristalino*, permitem que o jogador compre uma carta como parte de sua produção de bens. Se já houver um bem nesse mundo, o jogador *não* compra nenhuma carta.

Como bônus, os jogadores que tiverem escolhido *Produção* produzem, se possível, um bem em um de seus mundos exploráveis que ainda não tenham um bem.

Algumas cartas, como o *Laboratório de Genética*, também podem produzir bens em mundos exploráveis (que não tenham bens).

Outras, como a *Liga Pangalática*, permitem que o jogador compre uma carta para cada mundo de um *tipo* específico em sua área de jogo (como mundos com *Genes*, com uma auréola verde ou com um círculo verde preenchido).

Importante: A Venda não é uma fase distinta; ela ocorre antes da fase de Consumo apenas para os que a escolheram.



exemplos de habilidades de venda

Ação: colocar um *bem* em cada mundo que produza bens e que ainda não tenha nenhum.



Colocar bens produzidos nos mundos produtores (com círculos com preenchimento colorido).

Bônus: produzir um bem de exploração.



Os ícones das habilidades de produção que fornecem cartas ou bens de exploração aparecem duas vezes: na barra de ícones no canto superior direito da carta, como lembrete para a hora de distribuir os bens produzidos.

CARTAS, FICHAS E FIM DA RODADA

Após a conclusão de todas as fases escolhidas, cada jogador deve descartar quantas cartas (de jogo) forem necessárias para não ficar com mais de 10 antes de se iniciar a próxima rodada.

Todos os descartes ficam *virados para baixo*. Mantenha a pilha de descarte um pouco “bagunçada” para não confundir com o estoque de cartas.

Quando acabarem as cartas do estoque, reembaralhe os descartes imediatamente, formando um novo estoque de cartas.

As fichas de PV e o *número* de cartas de jogo na mão dos jogadores podem ser consultados por qualquer um a qualquer momento. Caso necessário, você pode trocar as fichas de PV.

FIM DE JOGO


A partida termina no *final* da rodada (após os descartes):

- em que um jogador juntar 12 ou mais cartas viradas para cima em sua área de jogo, *ou*

(Um jogador pode acabar com mais de 12 cartas em sua área de jogo caso baixe um desenvolvimento e um mundo na última rodada.)

- em que alguém receber a última ficha de ponto de vitória.

Se acabarem as fichas de ponto de vitória, utilize as fichas de 10 PVs e faça as trocas necessárias, de modo que todos os pontos de vitória obtidos na última fase de consumo sejam devidamente distribuídos.

Some os PVs dos desenvolvimentos e dos mundos, as fichas de PV e todos os PVs de fim de jogo dos desenvolvimentos de custo 6  (ver páginas 19/20).

O jogador com o total mais alto é o vencedor!

Caso dois ou mais jogadores empatem, vence o que tiver, dentre eles, um total maior de cartas na mão (após os descartes) e de bens nos mundos.

Caso o empate permaneça, todos os jogadores empatados vencem.

Descarte quantas cartas forem necessárias para não ficar com mais de 10 ao *final* de cada rodada.


Os descartes ficam *virados para baixo* e “bagunçados”.

A partida termina:

- depois que um jogador *termina* uma rodada com 12 ou mais cartas em sua área de jogo, *ou*
- quando as fichas de PV acabam.

Conclua a última rodada. Utilize as fichas de 10 PVs se necessário.

Cada jogador soma:

- PVs das cartas na área de jogo
- fichas de PV
- PVs dos desenvolvimentos 

O jogador com mais PVs vence a partida!



Após uma partida, separe os mundos iniciais com a ajuda dos quadrados numerados no canto direito das cartas.

QUEM JOGA PRIMEIRO?

Quase sempre, as jogadas podem e devem ser realizadas ao mesmo tempo.

Entretanto, há alguns casos em que a ordem dos jogadores pode fazer diferença, como, por exemplo:

- quando restam poucas cartas no estoque;
- quando as fichas de PV puderem acabar na fase de *Consumo*; ou
- quando os jogadores estiverem resolvendo a fase de colonização perto do final da partida.

Quando o final da partida se aproxima, caso vários jogadores tenham *Novas Táticas Militares* ou *Naves-Colônias*, um jogador pode querer saber se alguém vai usar (e descartar) uma dessas cartas *ou* baixar a 12ª carta em sua área de jogo (assim, a partida se encerraria nessa rodada) antes de decidir se usará uma de suas cartas.

Nesse caso e em outros parecidos, resolva a fase no sentido horário (após baixarem as cartas ao mesmo tempo), começando com o jogador com o mundo inicial (original) de menor número.

PARTIDA DE 2 JOGADORES (para jogadores experientes)

De início, dois jogadores devem jogar apenas com as regras básicas. Quando se familiarizarem com o jogo, joguem com as seguintes alterações:

- Cada jogador usa todas as nove cartas de ação e escolhe *duas* delas no início de cada rodada.
- Um jogador que escolher os dois bônus de *Descoberta* compra oito cartas e fica com duas delas (além dos efeitos das habilidades pertinentes).
- Se um jogador escolher duas ações de *Desenvolvimento* ou duas ações de *Colonização*, ocorrerão *duas fases completas em sequência* daquele tipo (o jogador recebe um bônus em cada uma delas). Caso seu adversário também escolha *uma* dessas mesmas ações, ele recebe um bônus apenas para a *primeira* dessas duas fases. As habilidades baixadas na primeira dessas fases *podem* ser utilizadas na segunda.
- Um jogador que escolher os dois bônus de *Consumo* deve vender um bem antes de consumir outros bens pelo dobro de PVs.

Resolva as questões relativas à ordem de jogada no sentido horário, começando com o jogador com o mundo inicial (original) de menor número.



Partida de 2 jogadores: use todas as nove cartas de ação, escolhendo *duas* delas no início de cada rodada.

CRÉDITOS

Design, desenvolvimento e regras: Tom Lehmann
História de fundo inspirada por: Frederik Pohl e David Brin
Gráficos originais e assistência em desenvolvimento: Wei-Hwa Huang
Gráficos: Mirko Suzuki
Ilustrações: Martin Hoffmann e Claus Stephan

Playtest e Sugestões

Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David desJardins, Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth Howard, Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods, e muitos, muitos outros. Obrigado a todos vocês!

Agradecimentos Especiais (muito além do dever): Wei-Hwa Huang

Também devemos agradecimentos especiais a: Rob Watkins, que me auxiliou em meados dos anos 90 com um JCC não publicado, *Duel for the Stars*, do qual tirei boa parte deste jogo; Richard Borg, por uma ideia central; Stefan Brück, que me permitiu trabalhar no protótipo de um jogo de cartas baseado em *Puerto Rico*; e Andreas Seyfarth, sem o qual não teríamos a inspiração para esse protótipo.

Tradução: Gabriel Ninô

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

HABILIDADES (por fase)

I: DESCOBERTA

Comprar Mais



Compre mais 1 ou 2 cartas como opção de escolha.



Essas habilidades não alteram o número de cartas com que o jogador fica.

Ficar com Mais



Fique com mais 1 carta.

Comprar e Ficar com Mais



Compre mais 2 cartas como opção de escolha; fique com mais 1 carta.

II: DESENVOLVIMENTO

Comprar



Compre 1 carta no início da fase de *Desenvolvimento*.

Reduzir Custo



Reduza o custo para baixar um desenvolvimento (◇) em 1 ou 2 cartas.

Comprar Depois



Compre 1 carta após jogar um desenvolvimento (◇).

As habilidades não reduzem os custos para menos de 0, tampouco têm efeito na fase em que foram baixadas.

III: COLONIZAÇÃO

Reduzir Custo



-2 para baixar um mundo não militar (○).

Reduzir Custo Específico



-1 para baixar um mundo explorável ou produtor (●●), não militar e com Elementos Raros.

Reduzir Custo a 0



O jogador pode *descartar* esta carta de sua área de jogo a fim de reduzir a 0 o custo para baixar um mundo não militar (○).

Não serve para baixar um mundo Alienígena explorável ou produtor (●●).

Serve para jogar o Mundo da Pedra de Roseta Alienígena.

As habilidades não reduzem os custos para menos de 0, tampouco têm efeito na fase em que foram baixadas.
As reduções de custo valem quando uma habilidade do tipo “Pagar por Militarismo” for usada para colonizar um mundo militar (○).

Militarismo

+1

Contribui com Militarismo para conquistar um mundo militar (○).

+2

O -1 não é opcional. Reduz o Militarismo do jogador, dificultando a conquista de mundos militares.

+3

-1

Militarismo Específico

+4

+4 de Militarismo ao conquistar um mundo militar Rebelde (○).

Militarismo/ Reduzir Custo Específico

-1 +1

Reduz o custo para baixar um mundo não militar do tipo indicado (■ ■ ■ ■),

-2 +2

ou contribui para o Militarismo do jogador ao conquistar um mundo militar desse tipo.

Militarismo Temporário

X +3

O jogador pode descartar esta carta de sua área de jogo a fim de ganhar +3 de Militarismo até o final de sua fase de Colonização.

Pagar por Militarismo

? -1

Como ação, o jogador pode baixar um mundo militar (○) como um mundo não militar (○).

O custo será a defesa do mundo -1, além de qualquer outro desconto pertinente.

Não serve para baixar um mundo explorável ou produtor Alienígena (● ●).

O Especialista em Contato também possui uma habilidade de -1 de Militarismo.

Comprar Depois

1

Compre 1 carta após baixar um mundo (○ ○).

§: VENDA

Qualquer Bem

\$ +1

Compre mais 1 ou 2 cartas ao vender um bem.

\$ +2

Tipo Específico de Bem

\$ +2 \$ +3

Compre mais 1, 2 ou 3 cartas ao vender um bem do tipo indicado (■ ■ ■).

\$ +1 \$ +2

\$ +1 \$ +2

Bem Deste Mundo

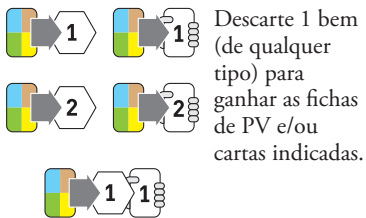
\$ +1

Compre mais 1 ou 3 cartas ao vender um bem do mundo (●) com esta habilidade (além de qualquer outra habilidade de Venda pertinente, talvez relativa ao tipo de bem).

\$ +3

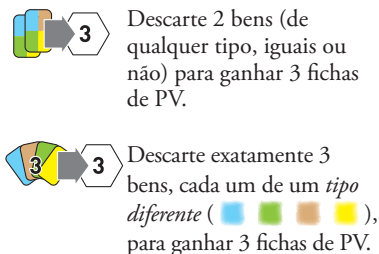
IV: CONSUMO

Um Bem Qualquer



Descarte 1 bem (de qualquer tipo) para ganhar as fichas de PV e/ou cartas indicadas.

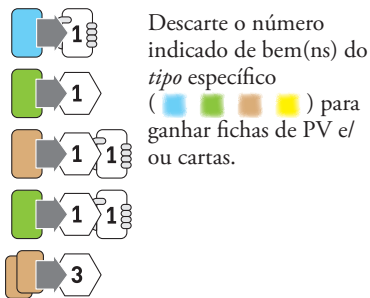
Número Fixo de Bens



Descarte 2 bens (de qualquer tipo, iguais ou não) para ganhar 3 fichas de PV.

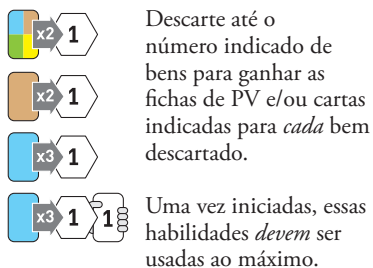
Descarte exatamente 3 bens, cada um de um *tipo diferente* (, ,), para ganhar 3 fichas de PV.

Tipo Específico de Bem(ns)



Descarte o número indicado de bem(ns) do *tipo específico* (, ,) para ganhar fichas de PV e/ou cartas.

Descartar "até"

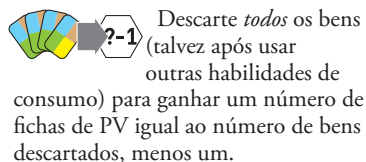


Descarte até o número indicado de bens para ganhar as fichas de PV e/ou cartas indicadas para *cada* bem descartado.

Uma vez iniciadas, essas habilidades *devem* ser usadas ao máximo.

Exemplo: com dois bens restantes (do tipo apropriado), o jogador deve descartar os dois depois de iniciar uma dessas habilidades.

Todos os Bens



Exemplo: se o jogador tiver 3 bens quando essa habilidade for ativada, ele descarta todos eles e ganha 2 PVs.

Cartas a Preço de Venda



Descarte 1 bem para ganhar um número de cartas igual ao seu preço de *Venda*

- (Azul) Artigos de Luxo: 2;
- (Verde) Elementos Raros: 3;
- (Amarelo) Genes: 4;
- (Branco) Alienígena: 5).

As Habilidades de Venda não afetam essa habilidade.



Descarte 1 bem para ganhar um número de cartas igual ao seu preço de *Venda*

- (Azul) Artigos de Luxo: 2;
- (Verde) Elementos Raros: 3;
- (Amarelo) Genes: 4;
- (Branco) Alienígena: 5),

além de todas as habilidades de Venda pertinentes (inclusive sua própria habilidade de Venda).

Comprar



Compre 1 carta.

Apostar para Comprar



Diga um número de 1 a 7. Revele a carta do topo do estoque. Se seu custo ou defesa for igual ao número dito, fique com ela. Caso contrário, descarte-a.

O Mundo de Jogatina possui, além da habilidade acima, uma habilidade de consumo padrão.

Descartar Cartas em vez de Bens



O jogador pode descartar até 2 cartas da mão para ganhar 1 PV por cada uma.

Esses PVs não são dobrados pelo bônus Consumo: x2.

Como essa habilidade é opcional, não precisa ser usada integralmente.

V: PRODUÇÃO

Produzir um Bem



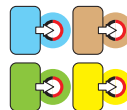
Produza um bem neste mundo (caso ele ainda não tenha nenhum).

Produzir um Bem de Exploração



O jogador produz um bem em um de seus mundos exploráveis () que não tenha nenhum bem.

Produzir um Bem de Exploração Específico



O jogador produz um bem em um de seus mundos exploráveis do tipo indicado () e que não tenha nenhum bem.

Comprar



Compre 1 ou 2 cartas.



Produzir um Bem e Comprar



Produza um bem neste mundo (caso ele ainda não tenha nenhum) e, depois, compre 1 ou 2 cartas. Não compre nenhuma carta caso não tenha produzido nenhum bem.



Os lembretes de produção dessas habilidades mostram apenas os ícones relativos a compra de cartas.











Comprar Após Produzir Bem de Exploração





Compre 1 carta após produzir um bem neste mundo ().

Os lembretes de produção dessas habilidades mostram um ícone de compra de carta neste mundo.





Comprar por Tipo

-  Compre 1 carta para cada bem do *tipo* indicado (   ) que você produziu durante esta fase de *Produção*.
-  Compre 1 carta para cada bem do *tipo* indicado (   ) que você produziu durante esta fase de *Produção*.




Comprar por Maioria de um Tipo

-  Ao *final* da *Produção*, o jogador compra 2 cartas caso tenha produzido, nessa fase, *mais* Elementos Raros () que qualquer outro jogador.

Comprar por Variedade








-  Compre 1 carta para cada *tipo diferente* de bem (   ) que você produziu nesta fase de *Produção*.


Comprar por Mundos


-  O jogador compra 1 carta para cada mundo explorável ou produtor ( ) de *Genes* em sua área de jogo.

SOBRE AS CARTAS











Distribuição (114 cartas de jogo):


- 5 mundos iniciais: 4  e 1 
- 22 outros mundos militares 
- 37 outros mundos não militares 
- 12 desenvolvimentos () de custo 6 
- 38 outros desenvolvimentos: 19x2 

23 mundos são mundos militares :















- 6 de defesa 1 (1 Rebelde)
 - 7 de defesa 2 (1 Alienígena, 1 Rebelde, 1 inicial)
 - 3 de defesa 3 (2 Rebeldes)
 - 2 de defesa 4 (1 Alienígena)
 - 2 de defesa 5 (1 Alienígena, 1 Rebelde)
 - 2 de defesa 6 (1 Alienígena, 1 Rebelde)
 - 1 de defesa 7 (1 Rebelde)
- O Especialista em Contato* não é permitido para 4  Alienígenas.


19 cartas aumentam o Militarismo:

- 7  2x +1, 3x +2, 2x +3
 - 2  dão +3 ao serem descartadas
 - 6  4x +1, 1x +2, 1x +3
 - 2  +1
 - 2 mundos iniciais:  +1;  +2
- Império Galático*: +4 contra 7  Rebeldes.
1  e 1 : ganham +2 contra 4  Alienígenas.

Alpha Centauri: +1 contra 3  Raros
5 cartas subtraem 1 do Militarismo (-1)

91 cartas são baixadas mediante pagamento:



- 2 de custo 0: 0  e 2 
- 18 de custo 1: 12  e 6 
- 23 de custo 2: 12  e 11 
- 14 de custo 3: 4  e 10 
- 13 de custo 4: 8  e 5 
- 7 de custo 5: 2  e 5 
- 14 de custo 6: 12  e 2 

25 mundos são mundos exploráveis :

- 5 de Luxo : 2  e 3 
- 7 Raros : 5  e 2 
- 7 Genes : 2  e 5 
- 6 Alienígenas : 3  e 3 




21 mundos produzem bens:



- 9 de Luxo : 8  e 1 
- 6 Raros : 5  e 1 
- 4 Genes : 3  e 1 
- 2 Alienígenas : 1  e 1 

6  e 2  produzem um bem em um mundo explorável de um tipo específico.

1  produz um em qualquer mundo .

33 cartas consomem um ou mais bens:

- 16  (3 iniciais) e 2 
- 15 

2  e 1  consomem cartas em troca de PVs.




HABILIDADES DOS DESENVOLVIMENTOS DE CUSTO 6

Quanto a esses desenvolvimentos, pontue os PVs de fim de jogo para cada carta na área de jogo de seu dono que satisfaça um das condições mencionadas no desenvolvimento em questão (e para cada 3 PVs em fichas que o jogador possui, no caso do *Renascentismo Galático*). As condições listadas em MAIÚSCULAS são títulos de cartas específicas. Para cada carta listada na área de jogo do jogador, dê a ele os PVs indicados.

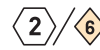
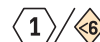
INSTITUTO DE TECNOLOGIA ALIENÍGENA

-  mundo produtor de tecnologia Alienígena
-  mundo explorável com tecnologia Alienígena
-  outra carta **ALIENÍGENA** (inclusive esta)



ASSOCIAÇÃO DE LIVRE COMÉRCIO


-  mundo produtor de artigos de Luxo
-  mundo explorável com artigos de Luxo
-  **MERCADOS CONSUMIDORES**,
● COLÔNIA EM EXPANSÃO

FEDERAÇÃO GALÁTICA



-  desenvolvimentos de custo 6 (inclusive este)
-  outros desenvolvimentos

IMPÉRIO GALÁTICO

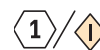

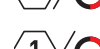
-  mundo militar Rebelde
-  outro mundo militar

Mundos militares Rebeldes têm um círculo vermelho sombreado  sob seus PVs.

RENASCENÇA GALÁTICA

-  cada três PVs em fichas (arredondando para baixo)
-  **LABORATÓRIOS DE PESQUISA**,
● VANGUARDISTAS GALÁTICOS,
● COLÔNIA DE ARTISTAS



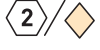
SONDAGEM GALÁTICA/SETI

-  desenvolvimento com uma habilidade de **Descoberta** (inclusive este)
-  mundo com uma habilidade de **Descoberta**
-  outro mundo

GUILDA DOS COMERCIANTES

-     
mundo produtor (não explorável )

LIGA MINERADORA

-  mundo produtor de Elementos Raros
-  mundo explorável com Elementos Raros
-  **ROBÔS MINERADORES**,
◆ **CONGLOMERADO DE MINERAÇÃO**

NOVA ECONOMIA

-  desenvolvimento com uma habilidade de **Consumo** (inclusive este)
-  mundo com uma habilidade de **Consumo**

As habilidades de Venda não são consideradas habilidades de Consumo para essas condições de PV.

NOVA ORDEM GALÁTICA



total de Militarismo
(conte Militarismo
negativo, mas não conte
Militarismo especializado)

O Militarismo especializado inclui não apenas bônus contra mundos militares *Rebeldes*, *Alienígenas* etc., mas também Militarismo temporário, como o fornecido pelas *Novas Táticas Militares*.

LIGA PANGALÁTICA



mundo com Genes



outro mundo militar



ESPECIALISTA EM CONTATO

LIGA DO COMÉRCIO



desenvolvimento com
uma habilidade de
Venda (inclusive este)



mundo com uma
habilidade de **Venda**

visite nosso site:

[www. GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

© 2004 - 2007 Tom Lehmann © 2007 Rio Grande Games. Versão: 1.02

Made in Brazil. ENCOMENDADO E DISTRIBUÍDO POR ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA. C.N.P.J. 15.605.065/0001-38. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO.

Rua Augusto Perroni, 217 - Butantã, São Paulo/SP - 05539-020

contato@galapagosjogos.com.br



galápagos
jogos

