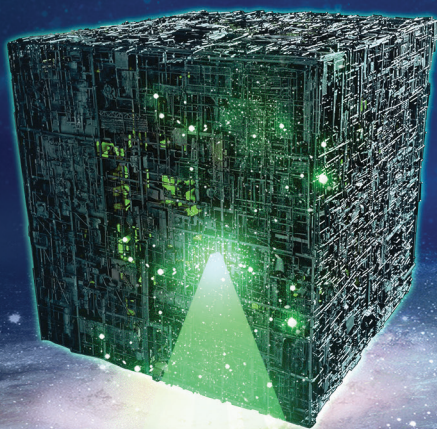


STAR TREK™
ASCENDANCY
GAME EXPANSION SET



BORG
ASSIMILATION

RULEBOOK

RESISTIR É INÚTIL.. VOCÊ SERÁ ASSIMILADO!

Adicionar os Borgs a sua Partida de *Star Trek Ascendancy* traz uma nova ameaça a Galáxia. Apesar das outras raças estarem abertas à negociação, os Borgs são unicamente dedicados a assimilar toda civilização que encontram para incluí-las na Coletividade. Os borgs não são Colonizadores ou Exploradores; esta nova ameaça é exclusivamente focada em absorver as tecnologias de outros Planetas. Os borgs não são controlados por um jogador e representam uma ameaça a todas as forças na galáxia. Ao adicionar os Borgs, você poderá jogar com um ou dois jogadores. As regras para jogar com menos de três jogadores estão na descritas na página 17.

COMPONENTES BORG

- Carta de Console e Comando Borg & Carta de Cubo
- 5 Cubos Borg & 5 Espigões Borg
- 15 Nódulos de Assimilação & 6 Nódulos de Recursos
- 20 Cartas de Exploração
- 7 Discos de sistema Borg
- 20 Cartas de Tecnologia
- 30 Cartas de Comando
- 9 Dados Borg

Console e Cubo Borg:

O Console fornece as regras e rastreia os níveis das Armas dos Borgs. A Carta de Cubo é quando os Borgs atacam no Espaço e no Combate Planetário.



CARTA DE EXPLORAÇÃO

As novas Cartas de Exploração apresentam a possibilidade de encontrar os Cubos e descobrir mundos Borgs enquanto exploram novos sistemas.

DISCOS DE SISTEMA BORG

Esta expansão Borg inclui sete novos Discos de Sistema : quatro Fenômenos, dois Sistemas Planetários, e o Hub de Transdobra.



CUBOS BORG

Essas monstruosidades monolíticas e geométricas são capazes de aniquilar uma frota de naves e são definitivamente uma força a ser temida.

ESPIGÕES BORG

Os espigões marcam os sistemas sob controle Borg. No decorrer do jogo, eles vão gerar novos Cubos inimigos.



NÓDULOS DE ASSIMILAÇÃO BORG

Os Nódulos são construídos em torno dos Espigões. Eles indicam o quão próximo o Espigão está de completar a construção de um novo Cubo Borg e rastreia o modificador de escudo atual.

CARTAS DE TECNOLOGIA BORG

Os jogadores adquirem essas cartas quando derrota os Borgs em combate. Quanto mais tecnologia você adquirir, melhor você se sairá contra eles.



CARTAS DE COMANDO BORG

Essas cartas determinam o movimento dos Cubos durante o turno e define o tipo de Sistema que cada um deles vai atacar.

CONEXÃO QUADRANTE DELTA

Existem duas maneiras de adicionar os Borgs. Você pode encontrá-los enquanto explora a Galáxia ou jogar com a Conexão do Quadrante Delta, no início do jogo, aumentando drasticamente a ameaça Borg. Se você jogar com a Conexão, use todas as cartas desta expansão, incluindo aquelas marcadas com um símbolo Borg vermelho, conforme listado abaixo:

- 5 cartas de comando vermelhas,
- 10 cartas vermelhas de exploração.



Além disso, o disco do sistema de Transdobra está marcado com o mesmo símbolo. Durante o Set Up, coloque o Hub de Transdobra no centro da mesa e na mesma distância de todos os jogadores.

SET UP BORG (3 OU MAIS RAÇAS)

Primeiro, decida se você está jogando com a Conexão Quadrante Delta (veja a página anterior). Os Borgs iniciam a partida com as cartas vermelhas. Ao jogar sem elas, você encontrará Os Borgs através das Cartas de Exploração ou descobrindo um Fenômeno. As regras para 1 ou 2 jogadores estão na pág. 17

"Lá fora não é seguro. É maravilhoso, com tesouros para saciar desejos sutis e grosseiros. Mas não é para os covardes."—Q

SET UP DAS CARTAS DE EXPLORAÇÃO

Ao jogar com os Borgs, monte o deck de exploração igual aos Discos de Sistema. Primeiro, embaralhe todas as cartas de Exploração normais e compre cartas igual ao dobro do número de jogadores e reserve.

Estas cartas vão ficar em cima do baralho de Exploração no início do jogo. Isso vai garantir que vocês não encontrem os Borgs logo no início. Em seguida, embaralhe as Cartas de Exploração Borg que você está usando com as Cartas de Exploração restantes e, em seguida, coloque a pilha de cartas normais reservadas, no topo do baralho. Coloque o Console e os Cubos perto da mesa onde todos possam vê-los. Coloque também os Baralhos de Comando e Tecnologia Borg embaralhados.



DISCOS DE SISTEMA

A maioria dos novos Discos de Sistema são Fenômenos. Certifique-se de separá-los juntos com os outros Fenômenos quando criar a pilha de discos de Sistema. Se vocês jogarem com as cartas Borg Vermelhas, coloque o Hub de Transdobra no centro da mesa.



VITÓRIA E DERROTA VS. BORG

Os Borgs não são controlados por um jogador, mas representam uma ameaça a todos os jogadores. **Se, a qualquer momento, tiver cinco Espigões em jogo e precisar colocar um sexto, os Borgs vencem o jogo.**

(A Galáxia foi conquistada e todos os jogadores perderam). As civilizações podem tentar sobreviver, mas os Borgs ficaram fortes demais para serem derrotados...

Para ganhar o jogo, deve-se alcançar uma "**Ascendancy ou Supremacy Victory**" enquanto mantém a ameaça Borg controlada. Se houver apenas um jogador que não tenha sido assimilado, ele precisará ganhar antes de ser absorvido totalmente pela Coletividade!

ASSIMILAÇÃO DE UM SISTEMA

Se o Sistema Inicial de um jogador for assimilado pelos Borgs, então ele foi totalmente absorvido pela Coletividade, incluindo a sua tecnologia e tática. Resistir seria, neste momento, Inútil... Assim, remova todas as Naves restantes do jogador assimilado. Para cada Sistema que ele controlava, remova seu Nódulo de Controle e coloque um Número de **Tokens de Dobra** igual ao número de Nódulos de Recursos no Sistema; marcando o Sistema como uma Civilização de nível 1, 2 ou 3. Estes sistemas podem ser invadidos ou tomados via hegemonia pelos jogadores restantes, ou assimilados pelos borgs.

JOGADORES ASSIMILADOS

Um jogador cujo Sistema Natal é assimilado pelos Borg se torna "**Um**" com a Coletividade. Ele agora contribuirá com seu conhecimento e experiência para a Colméia Borg. Depois que um jogador é assimilado pelos Borgs, ele ganha um certa quantidade de controle sobre os turnos dos Borgs. Se mais de um jogador for absorvido pelos Borgs, cada jogador Assimilado recebe uma Carta de Ordem de Turno diferente e aleatório, e fará um turno Borg completo quando for sua vez. Com múltiplos jogadores assimilados, os Borgs vão fazer várias jogadas a cada rodada.

"Você não pode fugir; você não pode destruí-los. Se você os danifica, a essência deles permanece; Eles se regeneram e continuam chegando. Eventualmente você enfraquecerá... Seus Recursos vão ser exauridos... Os Borgs são implacáveis!" - Q

JOGANDO COM OS BORGS

Ao jogar com os Borgs, eles (ou todos os jogadores assimilados) recebem um Carta de Ordem de Turno, igual as outras raças. Os Borgs nunca fazem lances no leilão, e sempre recebem um Carta de Turno aleatória, depois que qualquer jogador conectado tiver feito uma oferta.

Sempre dê aos Borgs uma Carta de Turno, mesmo que não haja nenhum Borg jogando. Quando for o turno deles, siga a mesma sequência de ações de um jogador: Fase de Construção, seguida de Fase de Comando.

FASE DE CONSTRUÇÃO BORG

Os Borgs, diferente dos jogadores, não usam tokens para construir. Eles colocam novos Nódulos Borg em torno dos Espigões, para gerar novos Cubos Borg.

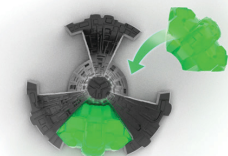
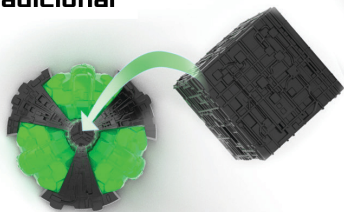
HUB DE TRANSDOBRA

Se o Disco de Hub de Transdobra estiver no jogo, role para ver se ele cria um novo cubo.

MUNDOS BORG

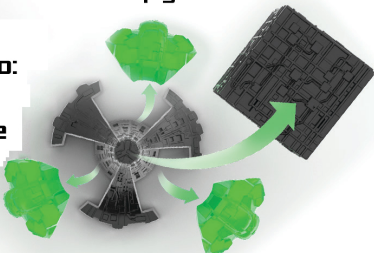
Cada mundo Borg (que possui um Espigão) executa uma ação durante a Fase de Construção, conforme a situação do Espigão:

Mundos Borg com menos de 3 Nódulos: construa um Nódulo de Assimilação adicional



Mundos Borg com 3 Nódulos, mas sem cubos: construa um Cubo no topo do Espigão

Mundos Borg com um Cubo no Espigão: Lance o Cubo na Órbita do sistema e remova todos os Nódulos de Assimilação



Se já tiver 5 Cubos em jogo, nenhum Cubo novo será construído. Se houver um Cubo em órbita de um Mundo Borg, e outro Cubo pronto para ser lançado, deixe ele em cima do Espigão até a próxima Fase de Construção.

FASE DE COMANDO BORG

Ninguém sabe quem (ou o quê) comanda os Borks . Às vezes, Os Cubos podem manter sua posição; passar por um sistema buscando um alvo diferente ou retornar a um Espigão para acelerar uma assimilação.

Os Borks usam um deck de Comando para determinar o que cada Cubo faz durante o seu turno.



Após a fase de Construção Borg, ative cada Cubo. Assim, ele executa as seguintes ações:



Primeiro, o Cubo ataca qualquer Nave do jogador escolhido, em um Combate Espacial.



Segundo, compre um Carta de Comando Borg e faça o Cubo Executar esse Comando.



Terceiro, se for possível, comece a assimilação de um sistema desenvolvido.

Resolva a ativação de cada Cubo totalmente, antes de passar para o próximo Cubo. Depois de completar as ações dele, coloque um Token Borg no Cubo, para rastrear quais Cubos foram Ativados.



*Token de
Ativação Borg*

Algumas Cartas de Comando Borg vão determinar que você mova vários Cubos. Neste caso, mova todos eles, ativados ou não nesse turno, e então complete as ações do Cubo cuja carta foi comprada. Uma vez que todos os Cubos tenham completado suas sequências de ação, o turno Borg acaba.

DETERMINANDO A ORDEM DO CUBO

Quando há mais de um Cubo Borg na partida, os jogadores se revezam na escolha de um Cubo para Ativar, na Ordem de Turno.

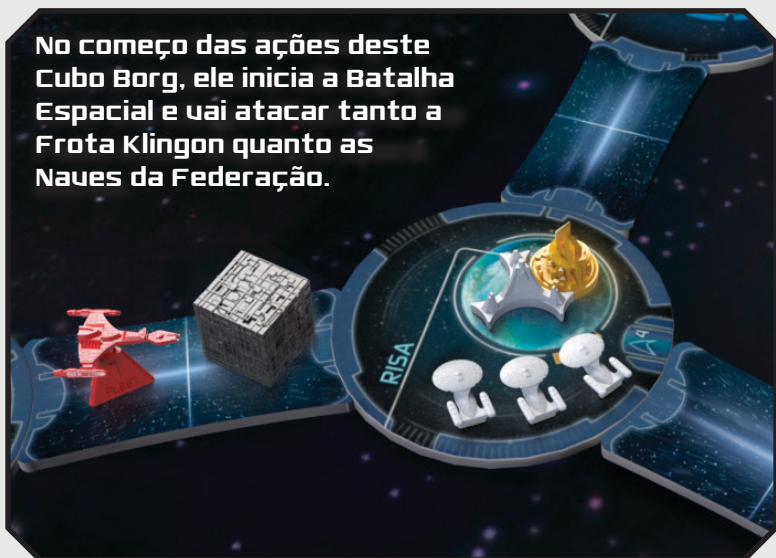
JOGADORES ASSIMILADOS

Cada jogador assimilado compra um número de cartas de comando igual ao número de cubos em jogo. No turno, o jogador assimilado escolhe a ordem na qual ativar cada Cubo (ao invés dos outros jogadores). Ao executar as ações de cada Cubo, o jogador Assimilado pode escolher quais dos seus comandos executar e com qual cubo.

1: ATACANDO NAVES

Cada Cubo Borg toma a iniciativa numa Batalha Espacial, contra todas as naves de jogadores que estão em seu Setor ou em Setores adjacentes. O ataque a Naves de vários jogadores é simultâneo. Em um Combate com múltiplas raças, todos devem direcionar seus ataques contra os Borgs.

No começo das ações deste Cubo Borg, ele inicia a Batalha Espacial e vai atacar tanto a Frota Klingon quanto as Naves da Federação.



Por exemplo, o Cubo Borg está pronto para Assimilar Risa, que está sendo defendido por 3 Naves da Federação. Bem ao lado do Cubo, em um setor adjacente, há uma frota de 5 Naves klingon. Quando o Cubo Borg começar suas ações, ele iniciará uma Batalha Espacial, atacando tanto os jogadores da Federação quanto os Klingons. Ambos os jogadores estão se defendendo do Cubo.

CUBOS BORG EM COMBATE

Durante o combate, Os Borgs têm um número determinado de Regras Especiais que eles seguem:

LENTO E METÓDICO

Os jogadores têm sempre a iniciativa no ataque contra os Borgs; no primeiro turno do Combate, na Batalha Espacial e na Assimilação Planetária. A regra vale independentemente de quem inicia o ataque.

DADOS DE ATAQUE BORG

Os Cubos Borg iniciam o Combate com 9 Dados de Ataque. Ao sofrer o dano, eles podem perder Dados. Quando atacar, os Borgs jogam todos os dados de ataque restantes, menos os dados que foram perdidos durante o dano.

ESCUDOS ADAPTÁVEIS BORG

Os Borgs são capazes de se adaptar rapidamente às armas inimigas. Diversas Raças estão sempre buscando novas maneiras de danificá-los, através de técnicas inovadoras, às quais os Borgs não conseguem se adaptar.

No início de cada Batalha Espacial, o Cubo Borg tem um Modificador de Escudo igual a 0.

Ao final de cada rodada de Combate, o Modificador de Escudo do Cubo aumenta em 1: Coloque um Nódulo Borg na Carta de Cubo Borg para rastrear seu modificador de escudo atual, de até no máximo 4. Se, caso após sofrer baixas, o jogador só conseguir atingir os Escudos Borg se tiver um Hit de 7 ou mais, ele deve bater em retirada.



DANIFICANDO CUBOS BORG

Cada vez que um Cubo Borg sofre um Hit, coloque 1 dado na carta do Cubo Borg, para saber quanto de dano ele tomou. Os Dados na carta do Cubo não são usados para rolar Ataques.



ROLAGEM DE HITS BORG

A Rolagem de Hits Borg depende de quantos Espigões eles têm em jogo; conforme é mostrado no Console de Comando Borg.

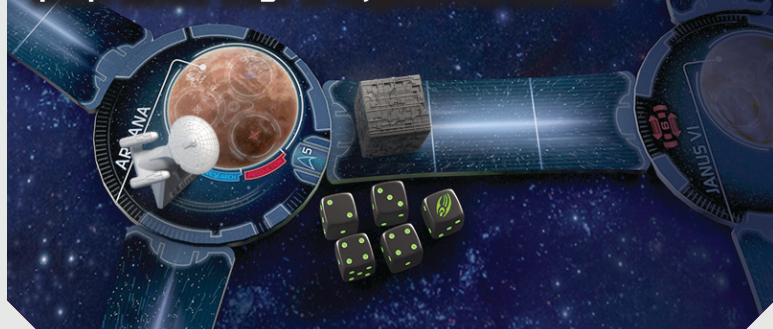
ARMAMENTO AVANÇADO

As Armas Borg ignoram os Escudos, a menos que você tenha uma Tecnologia ou um Progresso que funcione contra os Borgs.

REGENERAÇÃO BORG

Quando uma rolagem Borg for 6 (O Símbolo Borg), ele ganha um acerto e regenera um dano caso os Hits do jogador não destrua o Cubo. Após marcar os Hits, para cada 6 Borg rolado no ataque, pegue um dado da Carta do Cubo e adicione de volta a sua reserva de Dados de Ataque, para a rodada seguinte. Um Cubo Borg nunca tem mais de 9 Dados de Ataque.

Para o seu primeiro ataque, os Borgs rolam seus 5 Dados, e precisam de 4 ou mais para acertar. Eles conseguem 3 Hits, um dos quais é um símbolo Borg, que permite a regeneração de um dado.



Após a primeira rodada do Combate, a Federação não tem mais o "First Strike". O modificador de escudo Borg aumenta em 1.



Nesta rodada, os ataques são feitos simultaneamente. A Federação vai precisar de um Hit de 5 ou 6. Os Borgs continuam a acertar com 4 ou mais, e estão rolando seis dados nesta rodada de combate.



ATACANDO MÚLTIPLOS JOGADORES Ao atacar mais de um jogador, aloque cada um dos Hits, de acordo com a Ordem de Turno do Jogador, até que todos os Hits tenham sido atribuídos.

BATER EM RETIRADA

Quando os jogadores baterem em retirada, eles devem se mover pelo menos um setor, para longe do Cubo. Um Cubo danificado que vença uma batalha, iniciará a próxima com um total de 9 dados de ataque. Os Borgs não fazem um movimento de manobra tática, depois de vencer uma Batalha Espacial.

DESTRUINDO UM CUBO BORG

Quando um Cubo Borg sofre 9 de dano e todos os seus dados são colocados na Carta de Cubo, ele é destruído. Todos os jogadores envolvidos na destruição do Cubo compram uma Carta de Tecnologia Borg.

Nota: Os Borgs apenas regeneram com Ataque de valor 6 se o Cubo não for destruído pelos Jogadores.

BORG TECH CARDS

As cartas Borg representam uma variedade de dados diferentes que podem ser obtidos derrotando os Borgs. Elas dão aos jogadores novas maneiras de combatê-los e se defender contra eles. Os jogadores compram uma carta Borg quando destroem um cubo ou reivindicam um Mundo Borg.



Muitas "Tech Cards" têm um custo de pesquisa igual a zero e são colocadas diretamente na Área de Progresso do jogador. Algumas cartas têm um custo de pesquisa, e devem ser colocadas na área de Projeto do jogador até que sejam concluídas.

Muitas cartas exigem que um jogador descarte-a para usar a habilidade. Quando fizer isso, coloque-a na parte inferior do Deck.

2: COMPRANDO CARTAS DE COMANDO

Depois de atacar qualquer Nave dos jogadores, compre uma Carta de Comando Borg para o cubo. Muitas dessas cartas são de movimento. Outras possuem diferentes instruções.

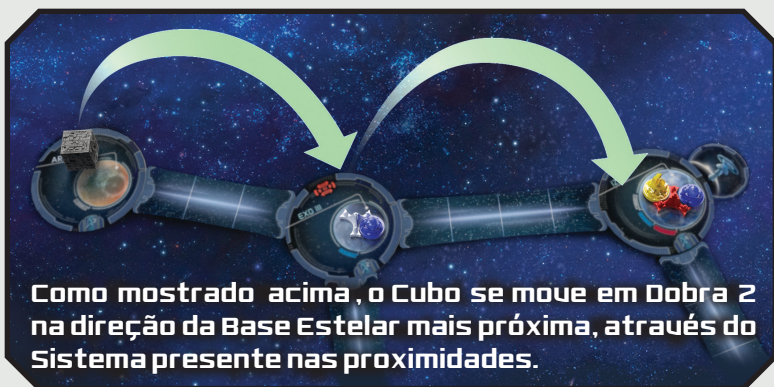
BORG MOVEMENT

As Cartas de Movimento têm um Sistema Alvo e uma alcance de Dobra. Os Cubos Borg viajam em Dobra, igual as Naves dos jogadores. Eles não podem se mover através das Naves dos jogadores.



Esta carta diz para o Cubo se mover para a Base Estelar mais próxima, em Dobra 2

Quando uma Carta de Movimento é comprada, leve o Cubo Borg até o sistema Alvo, conforme mostrado na carta. O Cubo se move a quantidade de tokens de Dobra mostrado na carta.



Como mostrado acima, o Cubo se move em Dobra 2 na direção da Base Estelar mais próxima, através do Sistema presente nas proximidades.

Nota: Algumas cartas fazem com que um Cubo passe por cima ou através da órbita de um Sistema Desenvolvido.

Se houver um empate, mova o Cubo para a rota com menos setores. Se permanecer o empate, mova o Cubo para o Sistema controlado pelo jogador com a Ordem de Turno de menor valor.

A EFICIÊNCIA DA COLETIVIDADE

Os setores não podem ter mais de um cubo. Se o movimento de um Cubo tiver terminado no mesmo Setor que outro Cubo, ele deve parar no setor anterior. Depois que as ações do Cubo em movimento estiverem concluídas, ative o Cubo que estava parado.

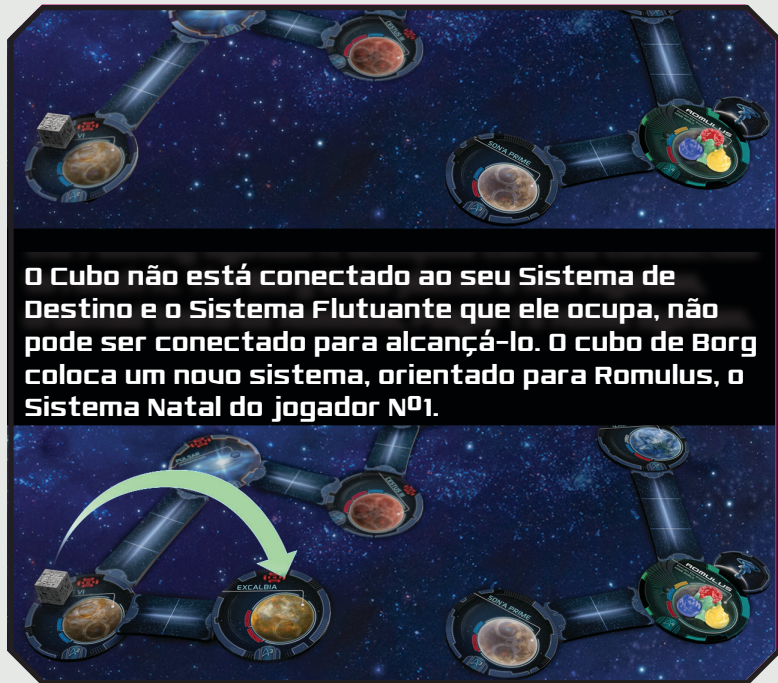
"Os Borgs valorizam a eficiência, não a redundância." - Sete dos Nove

VIAGEM PELO HUB DE TRANSDOBRA

O disco do Hub de Transdobra está conectado a ambos os discos do Sistema de Conduíte. Os jogadores e os Borgs podem viajar em Dobra, do Hub para qualquer um dos Conduítes, ou vice-versa, como se estivessem conectados através de uma Rota Espacial. Os Borgs viajam pelo Hub, se esse for o caminho mais curto para o seu Sistema de Destino. Os conduítes não estão conectados uns aos outros.

SISTEMA DESCONECTADO

Se um Cubo não estiver conectado ao seu destino via Rota Espacial, ele coloca uma nova Rota, apontada para o Sistema Natal do jogador Nº 01. Se um sistema flutuante puder ser girado para se conectar à nova Rota, (para que o cubo se conecte ao seu destino), faça essa ação. Caso contrário, coloque um novo sistema no final da nova Rota.



O Cubo não está conectado ao seu Sistema de Destino e o Sistema Flutuante que ele ocupa, não pode ser conectado para alcançá-lo. O cubo de Borg coloca um novo sistema, orientado para Romulus, o Sistema Natal do jogador Nº1.

Quando os Borgs colocam um novo Sistema, revele uma Carta de Exploração. Se os Borgs descobrirem uma Civilização, desenvolva o Sistema normalmente. Os Borgs ignoram as cartas "Crisis" e "Discovery". Coloque as cartas "Remains in Play" no Sistema.

Se o Cubo não estiver conectado ao seu Sistema de Destino e não puder colocar uma nova Rota por qualquer razão, ele permanece estacionário.

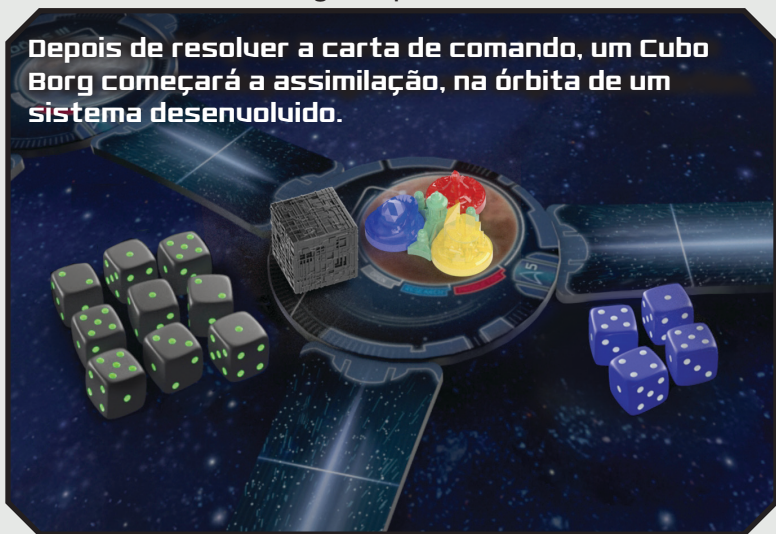
Nota: Os Borgs são muito mais propensos a colocar novos Sistemas quando o Hub de Transdobra começa o jogo na mesa.

3) INICIANDO A ASSIMILAÇÃO

Depois de resolver o Comando, um Cubo Borg tentará Assimilar qualquer Sistema Desenvolvido que ele orbita. Isso conta como uma Invasão Planetária. Os Borgs não estão tentando arrancar o controle do Sistema, eles estão tentando desmantelar o mundo, despojando-o de toda a tecnologia. Não vai sobrar sobreviventes...

Quando um Cubo invade, ele começa com 9 dados, igual a Batalha Espacial. O Sistema sendo assimilado, rola um dado para cada uma de suas Estruturas, como em uma Invasão Planetária padrão. No entanto, os Borgs não estão interessados em capturar quaisquer estruturas intactas: o valor Hit Borg sempre destrói as estruturas.

Depois de resolver a carta de comando, um Cubo Borg começará a assimilação, na órbita de um sistema desenvolvido.



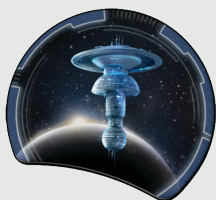
Se os Borgs destruírem todas as estruturas em um Sistema, coloque um Espigão Borg nele; este é agora um mundo Borg. O Sistema será gradualmente absorvido e seus recursos exauridos, para expandir a Coletividade Borg.

Durante as futuras Fases de Construção Borg, um Nódulo de Assimilação Borg será adicionado ao Sistema. Uma vez que três Nódulos tenham sido construídos, o Sistema é totalmente assimilado, e um novo Cubo Borg será construído.

ASSIMILANDO BASES ESTELARES

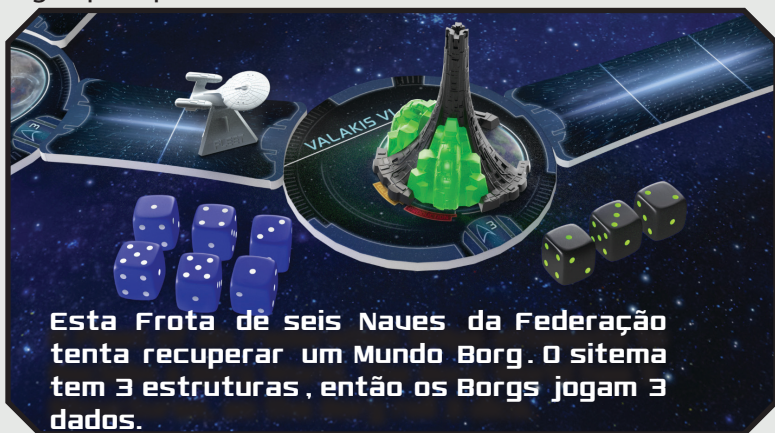
As Bases são o auge da sofisticação tecnológica, com todo o tipo de maquinário que os Borgs procuram...

Ao assimilar um mundo com uma Base, remova ela da órbita do planeta e adicione um Nódulo Borg a cada Espigão em jogo.



RECUPERANDO MUNDOS BORGS

Mundos Borgs podem ser invadidos para erradicar a presença deles. Qualquer jogador, incluindo a Federação, pode tentar recuperar um Mundo Borg. Para isso, deve-se obter hits suficientes que resultem em uma **aniquilação total** ou uma **invasão bem-sucedida** (Hits iguais ou maiores que o número de estruturas no mundo Borg). Espigões, Nódulos e Cubos em cima de Espigões contam como estruturas. Para maiores detalhes sobre Invasões Planetárias, veja a pág. 19 do livro de regras principal.



Ao contrário do Combate com o Cubo, os jogadores não têm o **"First Strike"** ao atacar um Mundo Borg. Eles são capazes de evitar danos colaterais: Se você rolar menos Hits do que as estruturas no Planeta, o ataque não terá efeito e nenhum Nódulo será destruído. Se você tiver menos navas do que as estruturas Borg, você não poderá recuperar o Sistema. Com qualquer resultado bem-sucedido, a área é recuperada: remova todas as Estruturas Borg. Não coloque o Nódulo de Controle do Jogador, no Sistema; o mundo foi totalmente arrasado pelos Borgs; ele deve ser colonizado de novo... Assim, o jogador que recuperar o sistema, compra uma carta de Tecnologia Borg.

ESCUDOS PLANETÁRIOS BORGS

Mundos Borg tem um Modificador de Escudo igual ao número de Nódulos de Assimilação Borg (verdes) no Sistema. Igual a Batalha espacial Borg, adicione um Nódulo ao sistema após cada rodada de combate, aumentando os Escudos Borg e levando o sistema a ficar mais próximo de construir um novo Cubo. Os Mundos Borgs nunca podem ter mais de 3 Nódulos.

REGRAS ADICIONAIS



O jogador faz o primeiro contato quando estiver conectado a qualquer Cubo ou Mundo Borg, e pode começar o Leilão pela ordem do turno.



Cubos bloqueiam o movimento, igual as Naves dos Jogadores.



Os Cubos Borg não são afetados por Sistemas Perigosos; não role dados para ver se eles recebem dano.



Mundos com um espigão não contam como "Sistemas Desenvolvidos" quando decidir para onde mover um Cubo Borg.



Se um Espigão estiver completo, com 3 Nódulos, e já tiver 5 Cubos em jogo, deixe os Nódulos no lugar. Uma vez que um Cubo Borg é destruído, ele estará disponível para ser colocado no Espigão, em uma futura Fase de Construção Borg.



O Deck de tecnologia Borg não é um Deck de "Progresso", embora cada Carta seja jogada como se fosse. Progressos que indicam que você compre a partir do Deck de Avanço de um Rival, não permitem comprar cartas de tecnologia Borg.



Os Progressos que se aplicam a "Naves Rivals" ou ao "Rival" também se aplicam aos Borgs. Cartas, como "Cult of Kahless", que destrói automaticamente uma Nave rival, geram 01 de dano aos Cubos.



Os Klingons ainda não podem recuar nas batalhas contra os Borgs. No entanto, o Progresso inicial Klingon permite que eles sempre acertem com 6; logo, esses guerreiros têm grandes chances de derrotar os Borgs.



Os Klingons recebem 01 Token de Cultura por derrotarem um Cubo Borg. As Frotas "Marauder" ganham 01 de produção por cada Cubo destruído.



Se você atacar os Borgs no seu turno, outros jogadores não podem participar da ação. Se você quiser montar uma defesa coordenada contra eles, os jogadores precisam colocar suas Naves e frotas no local, e esperar que os Borgs iniciem o ataque.

REGRAS OPCIONAIS

Depois de ter jogado várias partidas contra os Borgs e saído vitorioso, adicione algumas dessas regras, se quiser um desafio extra. Você pode usar qualquer (ou todas) dessas regras combinadas entre si para tornar os Borgs ainda mais ameaçadores.



ATAQUE:: COMMANDO:: ATAQUE

Cada cubo Borg ataca um jogador antes e depois de executar uma Carta de Comando. Um cubo Borg que está executando a carta "**Command :: Aggression**" ignora a regra "Lento e Metódico" dos Borgs.

3 ESPIGÕES, E VOCÊ ESTÁ FORA!

Se o Borgs tiverem 3 Espigões na mesa e precisar colocar um quarto, todos os jogadores perdem a partida...

SÓ COM A FROTA...

Somente as Frotas bloqueiam o movimento dos Cubos Borgs. Naves individuais não bloqueiam mais o movimento dos Cubos.

SONDANDO O QUADRANTE DELTA

Use as cartas vermelhas de Comando e Exploração, mas embaralhe o Hub de Transdobra com os outros Discos de Sistema, em vez de colocá-lo na mesa, durante o SetUp.



REGRAS DE 1 & 2 JOGADORES

A expansão Borg permite que você jogue com 1 ou 2 jogadores. Existem algumas regras diferentes, quando você jogar com menos de 3 Raças.

AMEAÇA BORG

Com 1 ou 2 jogadores, use as regras da "Conexão Quadrante Delta" (página 02). As cartas com o símbolo vermelho fornece o desafio extra, pois no modo "single Player" fica muito mais épico derrotar os Borgs!



LOCALIZAÇÃO DO HUB DE TRANSDOBRA

Quanto mais próximo você colocar o Hub de Transdobra do Planeta Natal dos jogadores, mais cedo os Borgs farão contato.

Já é um bom começo colocar a aproximadamente 45cm longe do Planeta Natal dos jogadores.

Quando o Hub está em jogo, a regra de Transdobra no Console Borg tem uma grande chance de criar um novo Cubo, em cada turno.



VITÓRIA NO MODO SINGLE PLAYER

No Single Player, a condição de vitória continua a mesma: ganhe 5 tokens de "**Ascendancy**", antes de ser assimilado pelos Borgs. No início do jogo, para aumentar o desafio, tente mover o disco de Transdobra para mais perto do seu Planeta Natal.

VITÓRIA NO MODO 2 JOGADORES

Numa partida de 2, o primeiro jogador a ganhar 5 tokens de "**Ascendancy**" vence. Se um jogador é assimilado pelos Borgs, ele usa as regras para jogadores assimilados, igual a uma partida com mais jogadores. Agora o seu objetivo é assimilar o jogador restante.

JOGANDO CONTRA OS BORGS

Quando a Galáxia é invadida pelos Borgs, os jogadores precisam adaptar suas estratégias para combater a ameaça Borg. É recomendável experimentar algumas partidas sem os Borgs antes de incluí-los no jogo.

EXPLORANDO A GALÁXIA

Quando partir do seu Planeta Natal, saiba que você não encontrará os Borgs ou os Fenômenos imediatamente. Embora as cartas de exploração que você compra traga uma crise perigosa, você poderá pelo menos colonizar os dois primeiros Sistemas que descobrir. Quando a ameaça Borg surgir, é importante aproveitar ao máximo seus primeiros Sistemas. Se você explorar cedo demais e encontrar os Borgs antes de ter algumas Colônias sob seu controle, suas chances de conter a ameaça Borg são quase ínfimas...

LUTANDO CONTRA OS BORGS

As armas e os escudos Borg são as tecnologias mais avançadas do Quadrante Alfa. Como os escudos dos Borgs regeneram após cada rodada de combate, toda batalha contra um Cubo Borg é uma corrida para destruí-lo, antes que ele fique invulnerável. Os Mundos Borg são mais fáceis de destruir do que os Cubos, mas possuem uma ameaça a mais. Como os Borgs adicionam um Nódulo ao Mundo (depois de cada turno de combate), você tem que recuperar o local rapidamente, pois o planeta vai criar um novo cubo em pouco tempo. É vital que um jogador tenha força suficiente para derrotar os Borgs na superfície do planeta, já logo na primeira ou segunda rodada de combate!

MANTENDO O CONTROLE

Uma vez que os Borgs surgem no setor, todos os jogadores precisam incluí-los nos seus planos estratégicos. Deixar os Borgs assimilarem um dos seus rivais pode nem sempre ser a escolha certa - às vezes, defender seus inimigos contra os Borgs pode ser a melhor solução para a sua civilização.

SUMÁRIO BORG

Os Borgs recebem uma Carta de Turno aleatória.

No turno Borg, se o Hub de Transdobra estiver em jogo, role para ver se ele gera um novo Cubo:

FASE DE CONSTRUÇÃO BORG

Para cada Espigão Borg:

-  Coloque um Nódulo Borg, se tiver um espaço disponível **OU**
-  Se os Nódulos estiverem cheios, coloque um cubo Borg no Espigão **OU**
-  O Cubo no topo do Espigão é Lançado ao espaço; remova os Nódulos.

FASE DE COMANDO BORG

Para cada Cubo:

-  Ataque as Naves dos Jogadores;
-  Compre uma Carta de Comando e siga as ordens dela;
-  Se for possível, tente assimilar um Sistema Desenvolvido.

CRÉDITOS

GAME DESIGN

Sean Sweigart
Aaron Dill

DESIGN DIRECTOR

John Kovaleski

GRAPHIC DESIGN

Katie Dillon

PRODUCERS

Peter Simunovich
John-Paul Brisigotti

3D DESIGN

Charles Woods

APPROVALS COORDINATOR

Peter Przekop

ACKNOWLEDGMENTS

John Van Citters, Marian Cordry, Yasmin Elachi
Veronica Hart, Brian Lady, Keith Lowenadler, Ben Stern
Special thanks to all the Battlefront staff who provided
feedback and playtesting.

PLAYTESTERS

James Abele, Jason Buyaki, Doug Epperson, Justin Evans,
Patrick Gribble, Mark Honeycutt, Sally Honeycutt, Alexander Kaps,
Leonard Landrey, Stuart Lapwood, Jeff Lindsay, Greg Lockton,
Stephanie Machado Reggeti, Gary Neumann,
Richard Roe, Phil Petry, Juan Rodriguez Vega, Gabriel Rosauro,
Rob Sadler, Rob Seabrook, Benjamin Torell, Dean Webb,
Lizzie Willick, William Yowell

TM & © 2017 CBS Studios Inc. STAR TREK and related marks and logos are
trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

**FOR FULL GAME RULES VISIT
STARTREK.GF9GAMES.COM**