

A seguir estão as atualizações das regras do jogo básico. Você deve ter o jogo base para poder jogar. O Cabeçalho indica o tópico com (parênteses) indicando a seção que está sendo modificada com esta expansão.

Conteúdo

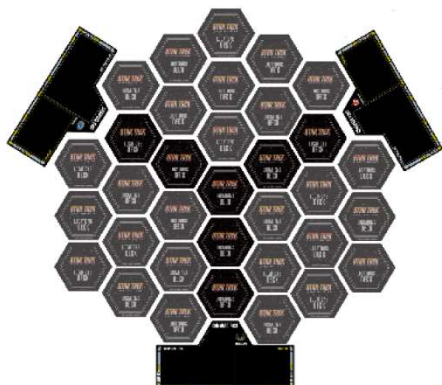
12 naves estelares Romulanas Clix.
02 blocos de posto de comando
01 Console do “Mission Deck” (atualizado para incluir missões de espionagem - substitua o original por este)
10 blocos de localização
100 cartas de comando
10 cartas de encontro
25 missões (espionagem)
14 cartas de exibição de naves estelares (12 romulanas, 1 alternativa para naves da Federação e Klingon) – todas as 14 têm o novo tipo de missão de espionagem – assim como acontece com ciência/influência ou combate, pegue uma carta correspondente deste baralho de missão quando você tiver uma nave com este tipo de missão.
03 fichas de “away team”
30 fichas de controle
12 Tokens de scan de sistema
06 fichas de pontos de vitória
02 dados
06 fichas de ação

Versões alternativas de naves (configurando o jogo):

A Expansão Dominion fornece versões alternativas de naves. O jogador da Federação (U.S.S. Excelsior) e o jogador Klingon (I.K.S. Kronos One) têm uma carta de nave que é adicionada à configuração inicial da frota que pode substituir a carta do conjunto base. Escolha aleatoriamente quais estão incluídas antes de embaralhá-las em seu baralho de frota ou ignore a segunda aparição dessas cartas quando apropriado (você NÃO pode usar a segunda carta para trazer a mesma nave como reforço após a primeira ser destruída). Essas cartas permitem que os jogadores da Federação e Klingon tenham o novo tipo de Missão de Espionagem e uma nova habilidade especial para cada nave, mantendo o mesmo mostrador e modelo.

Configuração de 3 jogadores (preparando o desconhecido):

Com esta expansão agora você pode jogar com 3 jogadores. A primeira vez sugerida para jogar com 3 jogadores é mostrada abaixo – qualquer configuração de mapa com a qual os jogadores concordem é um jogo justo. Algumas cartas se preocupam com o caminho mais direto (“linha central”) entre os postos de comando do jogador – isso é destacado abaixo para 3 jogadores com a recomendação do primeiro jogo.



Tempo de jogo com 3 jogadores (testes de sistema)

O tempo em uma partida de três jogadores pode ser complicado durante os testes do sistema (como em um encontro em que os jogadores podem jogar uma carta adversária), mas a diretriz geral deve ser que o jogador que agir primeiro (ou seja, falar primeiro com implicações específicas no jogo) tenha a iniciativa quando se trata de romper laços envolvendo outros jogadores que tentam intervir ao mesmo tempo. No caso incomum em que dois jogadores agem precisamente ao mesmo tempo, para todos os efeitos o jogador cujo turno foi o último age primeiro. A carta daquele jogador é considerada primeiro, e apenas uma carta do oponente pode ser jogada por Teste de Sistema.

Ação do Sensor de Interferência de Transmissão (Ações):

Você pode usar seu sistema de sensores para interferir nas transmissões do seu oponente. Como uma Ação de Sensor, faça um teste de Sensor contra uma nave inimiga - a nave inimiga recebe +1 em seu teste para cada ponto de movimento necessário para mover sua nave até o local da nave alvo pela rota mais direta (zero se estiver em mesmo local). Nota: você não pode gastar pontos de motor para se mover uma distância parcial através de um local para reduzir o +1 por ponto de movimento.

Se você tiver sucesso, o controlador da nave alvo deverá descartar uma carta de missão de sua escolha (as missões secretas permanecem viradas para baixo durante esta escolha). Se o jogador alvo ainda tiver missões do início do jogo, ele compra do seu baralho para substituir a missão descartada. Se não sobrar nenhum, você escolhe de qual baralho de missões seu oponente deve escolher para a nova missão.

Sabotadores (Cartas de Tripulação):

Esta expansão inclui um novo tipo de tripulação: Sabotador. Esta tripulação só pode ser atribuída as naves dos seus oponentes e apenas 1 pode ser atribuída por nave (tal como qualquer tipo de tripulação).

Quaisquer habilidades, negativas ou positivas, afetam a nave à qual o Sabotador está designado. Quando você joga um Sabotador em uma nave inimiga, coloque uma de suas fichas de escaneamento na carta de tripulação – isso indica quem controla o Sabotador.

O jogador que joga o Sabotador pode jogá-lo em qualquer nave de sua escolha, independentemente da localização da nave ou se ela estiver camuflada, etc.

Os sabotadores geralmente terão habilidades rotuladas como “(Espionagem)”. As habilidades de espionagem só podem ser usadas pelo jogador que controla o sabotador (ou seja, o jogador cuja ficha de varredura está na carta de tripulação), mesmo que a carta de



tripulação esteja em uma nave controlada por outro jogador. Uma Habilidade de Espionagem não pode ser usada imediatamente e seu texto é sempre endereçado ao jogador que controla o Sabotador, portanto leia-o adequadamente.

Isso significa que um jogador com um Sabotador a bordo de uma de suas naves não pode escolher descartar esse Sabotador para usar uma habilidade impressa rotulada como “(Espionagem)”. Esses sabotadores são projetados para serem colocados em uma nave inimiga e realmente serem úteis para aquela nave e para o jogador, mas no momento oportuno são revelados como um agente inimigo para fazer algo traiçoeiro.

Por outro lado, um Sabotador com uma habilidade de Combate ou Ação que não seja de Espionagem pode de fato ser descartado pelo jogador para cuja nave o sabotador está atribuído - tais sabotadores geralmente têm efeitos negativos de tripulação e ainda mais efeitos negativos de Ação ou Combate que um jogador pode sofrer voluntariamente para se livrar do agente inimigo de uma vez por todas. (Note que não existem cartas deste tipo nesta expansão, mas existem algumas na expansão dos Romulanos.)

Além das regras acima, os Sabotadores funcionam normalmente como tripulação. Eles são limitados por tipo (portanto, uma nave não pode ter mais do que um Sabotador designado ao mesmo tempo) e podem ser objeto de ações do Transporte inimigo e alvo de efeitos que manipulam ou forçam o descarte da tripulação designada, assim como qualquer outra carta de tripulação.

Lembre-se que o sabotador conta como membro da tripulação da nave ao qual está designado e, portanto, só pode ser transportado entre naves da mesma frota pelo controlador dessa nave, independentemente de quem colocou o sabotador.

O uso de uma habilidade de Espionagem impede qualquer chance que o jogador sabotado tenha de ser capaz de renegar sua ação (ou seja, uma vez declarado que você deve prosseguir).

Metamorfos (Shapeshifters)

Esta expansão introduz um novo tipo de carta de Sabotador: os Metamorfos (Shapeshifters). Metamorfos utilizam suas técnicas de camuflagem nativas para se infiltrarem e substituírem a tripulação a bordo de outras naves. Quando você utiliza uma carta de Metamorfo, você a coloca sobre uma carta de tripulação na nave inimiga. O transmorfo então assume a identidade daquela carta. A carta sobreposta perde todos os seus efeitos de jogo, porém permanece com o seu título (Capitão, Oficial, Engenheiro ou Especialista). Esta é a única maneira de se utilizar uma carta de Metamorfo.

Quando um metamorfo é removido de uma nave, a carta de tripulação que foi sobreposta permanece em jogo e retoma os seus efeitos especiais.

Camuflagem de emergência (ação de camuflagem)

Uma vez por turno (cada nave só pode fazer isso uma vez por turno), em vez de usar uma Ação de Camuflagem para camuflar sua nave, você pode fazer isso como parte de seu movimento. Fazer isso usa 5 pontos de movimento - se sua nave tiver uma classificação de Motores inferior a 5, você não poderá usar esta habilidade. Esta habilidade não pode ser usada para gerar Echo Tokens.



Nova regra de VP

A primeira Starbase que um jogador constrói vale 2 PV em vez de 1 PV. A primeira nave de cada oponente que um jogador destrói vale 2 PV em vez de 1 PV.

Misturando com a expansão dos Romulanos

As cartas de naves alternativas e Missões de Espionagem incluídas nesta expansão são as mesmas que as incluídas na expansão dos Romulanos – portanto use as cartas alternativas apenas de uma das expansões.

4 Jogadores com a expansão Romulana.

Com esta e a expansão Romulana, é possível jogar uma versão com 4 jogadores independentes, jogando entre Federação, Klingons, Romulanos, e o Dominion. Contudo, devido ao tempo de espera entre as jogadas, sugerimos que esse jogo seja cooperativo!

P. Você pode fornecer mais detalhes sobre quando as tripulações designadas para as naves podem usar suas operações e efeitos de combate?

R. Eles devem primeiro ter sido atribuídos a uma nave (ou seja, você não pode jogar uma carta durante um encontro ou combate para atribuir uma tripulação a uma nave no meio do evento) e só podem impactar a nave ao qual estão atribuídos. Remover ou descartar uma carta de tripulação é o mesmo em termos de tempo - a diferença é onde a carta vai parar. Fazer qualquer um deles está fora das regras normais de jogar uma carta (de acordo com a nota na página 27 das regras do conjunto básico) - ou seja, não afeta as Cartas de Comando que você pode jogar (você ainda pode jogar uma carta de comando além de remover/descartar 1 ou mais tripulantes).

Se você remover ou descartar uma tripulação, isso substituirá o benefício que a tripulação estava proporcionando. Você pode fazer isso a qualquer momento, desde que outras condições estejam corretas. Ex: Tasha Yar pode ser descartada por +4 armas em combate (perdendo o +2 que ela estava fornecendo), mas outras cartas podem ser descartadas apenas durante testes de sistema, etc. Seu oponente pode responder e também remover ou descartar cartas de tripulação em resposta (normalmente em combate). As habilidades de espionagem ocorrem por último quando ocorrem disputas em termos de tempo.

Exemplo - Descarto uma tripulação para melhorar meus escudos e evitar um ponto de dano que de outra forma teria que sofrer (ou seja, após os dados terem sido lançados). Meu oponente descarta uma tripulação para melhorar suas armas. Eu descarto do Data para evitar danos. Embora existam casos extremos de timing, em geral devem ser raros e o bom senso entre as partes deve prevalecer.

Please see wizkidsgames.com for FAQs for this game

Designed By: Mike Elliott and Ethan Pasternack Graphic Design: John Camacho & Christina Gugliada Expansion Set Development: Steven Still Proofing/Editing: Edward Bolme Playtesting: Benjamin Cheung, Michael Cox, Christian Csar, Stan Davis, Francesca DeStefano, Paul DeStefano, David Dubin, Cliff Field, Dion Graham, Thomas Harbert, Dylan Holmes, Ken Jonach, Rich Kopacz, Richard Mellott, Vincent Mondaro, Reilley Scott, Shannon Still, Steven Still, Greg Syfered, Yuri Tolpin, Ben Torvicia, Tim Wenninger Production Coordinators: Scott D'Agostino & Kyle Payne Executive Producers: Bryan Kinsella & Justin Ziran



TM & © 2014 CBS Studios Inc.

© 2014 Paramount Pictures Corporation.

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

WIZKIDS/NECA, LLC

603 Sweetland Ave. Hillside, NJ 07205 USA www.wizkidsgames.com