

PRÓLOGO

Suas galáxias se expandiram até o ponto do espaço conhecido. Você se sobrepõe aos seus rivais e luta com unhas e dentes por planetas férteis. Agora é hora de ampliar seus horizontes. Melhore suas naves para os limites da tecnologia de hoje, prepare-os com pilotos experientes e vá além da escuridão profunda do espaço para o universo verdadeiramente desconhecido ...

OBJETIVO

Com essa expansão, os jogadores têm novas possibilidades de marcar pontos de vitória, contratando pilotos com habilidades únicas e coletando conjuntos de Emblemas de Exploração, explorando o cosmos inexplorado.

JOGO DE CONFIGURAÇÃO

A configuração é feita da mesma forma que um jogo normal com as seguintes adições:

- 1- Embaralhe os PLANET CARDS desta expansão com o deck do planeta.
- 2- Embaralhe as CARTAS DE MISSÃO SECRETOS desta expansão com o deck secreto da missão.
- 3- Embaralhe o baralho das CARTAS DE PILOTO. Pegue 2 cartas a mais do que o número de jogadores e coloque cada um virado para cima em uma linha no centro, acima da linha de Cartas do Planeta. Em um jogo de 5 jogadores, apenas pegue 6 cartas de piloto. Estes são novos pilotos disponíveis, prontos para serem contratados. Por exemplo, em um jogo de 3 jogadores, coloque 5 pilotos no centro.
- 4- Dê a cada jogador um HANGAR MAT e os 4 ADVANCED SHIPS em sua cor de jogador. Coloque as naves em seus pontos correspondentes no hangar mat. Playmats e naves não utilizados voltar na caixa.
- 5- Coloque o EXPLORATION MAT, onde todos podem alcançá-lo, e embaralhe e coloque o deck circular de 30 CARTAS DE EXPLORAÇÃO viradas para baixo no espaço marcado no playmat de Exploração. Também designe uma área ao lado do playmat para até 3 cartas de exploração a serem colocadas viradas para cima.
- 6- Coloque o SCATING MAT próximo e coloque o SCORE TOKEN de cada jogador, virado para cima, no espaço "0". Você pode ajustar a Mat Scoring para rastrear a pontuação de cada jogador à medida que o jogo avança. Virar para o lado positivo para mostrar mais de 30 pontos.

JOGABILIDADE

Todo o jogo prossegue normalmente, exceto por duas ações adicionais:

- 1- Contratação de pilotos e substituição de naves por naves avançadas.
- 2- Movendo naves para o Espaço Inexplorado e Explorando.

1. CONTRATADO PILOTOS

No jogo, você agora tem a capacidade de atualizar suas naves normais em Naves Avançadas, contratando um dos pilotos disponíveis na fileira.

Para fazer isso, no seu turno, você pode ATIVAR UM CERTO NÚMERO DE SÍMBOLOS DE DADOS para contratar um piloto e levar sua Carta Piloto. Cada piloto é treinado para pilotar certos tipos de Naves Avançadas, que estão destacados no lado direito de sua Carta de Piloto. O custo (de dados) de contratar um piloto depende se eles são ou não treinados para esse tipo de Nave Avançada em particular. Por exemplo, o "Lightspeeder" é treinado para pilotar os navios Aurora e Intrepid, mas não Ambition e Nexus.

Para contratar um piloto e levar sua carta de piloto, você deve ATIVAR:

* 2 DADOS COM SÍMBOLOS DE CORRESPONDÊNCIA, listados para a nave no Hangar Mat. Por exemplo, um piloto que voa o Aurora requer 2 __ ou 2 __ , mas não uma mistura de ambos.

* OU 3 DADOS DE SÍMBOLOS DE CORRESPONDÊNCIA para contratar qualquer piloto e atribuí-los a qualquer Nave Avançada (mesmo que eles não estejam treinados para voar). Por exemplo, 3__ contrataria qualquer piloto.

ADICIONE PILOTO AO SEU HANGAR

Pegue a carta de piloto contratado e coloque-o no seu Hangar Mat na área designada para a nave do piloto. Pegue uma Carta de Piloto substituto e coloque-o na fileira piloto. Em seguida, pegue a Nave Avançada correspondente e coloque-a em um local atualmente ocupado por um de suas naves normais ativas, substituindo a nave normal, que é então colocado de volta na

Carta de Piloto, no local apropriado para marcar a Nave Avançada específica que eles estão pilotando.

HABILIDADE DO PILOTO

A habilidade do piloto listada na carta está sempre ativa e se aplica somente àquela nave avançada. Por exemplo, a habilidade do Lightspeeder aplica-se somente à nave avançada que o Lightspeeder está testando. Nenhum outro navio compartilha essa habilidade.

SUBSTITUIÇÃO DE PILOTOS

Um jogador pode contratar um novo piloto para uma Nave Avançada para o qual já tenha um piloto. A nova Carta de Piloto é colocada sobre as Cartas de Pilotos anteriores e a habilidade do novo piloto é agora a habilidade ativa para aquela Nave Avançada. A habilidade do piloto anterior não pode ser usada para o resto do jogo, mas a Carta de Piloto ainda vale ___ e seus Emblemas de Exploração.

Regras Adicionais para Contratação de Pilotos

- Você não pode contratar um piloto, exceto para substituir outro piloto como acima, a menos que você tenha uma nave normal ativa que a nave avançada do novo piloto possa substituir. Quanto maior o seu nível de império e mais naves você tiver, mais pilotos você poderá usar.
- Dados ativados para contratar pilotos são colocados na Baía de Ativação, mas NÃO são usados para suas ações normais de morrer; eles são apenas para contratar pilotos. Outros jogadores podem passar 1x como normal para seguir apenas a ação do último dado. Os jogadores NÃO podem seguir os outros dados usados para contratar um piloto e NÃO podem seguir a ação do piloto de aluguel.

2. EXPLORAÇÃO

Usando uma ação "MOVER UMA NAVE", você pode colocar uma nave no Tap de Exploração e depois explorar. Estas naves podem ser descobertas úteis ou ser forçados a sofrer perdas dolorosas. Quando a sua nave é colocada em "Unexplored Space" no lado esquerdo do tapete, você deve explorar. Ver abaixo.

EXPLORE, por qualquer um:

- Tirar uma das Cartas de Exploração revelados, exibido ao lado do Tap de Exploração (se houver algum). ISTO TERMINA EXPLORAÇÃO. OU

- Revelar a carta do topo do Deck de Exploração (se não houver cartas viradas para cima, então você DEVE sacar do baralho).

Se a carta recém-retirada for um DISCOVERY [__] verde, você terá a opção de pegar aquela carta e ENDING EXPLORATION, OU deixar a carta virada para cima ao lado do MAT, depois pegando e revelando uma nova carta. Pode haver um máximo de 3 CARTAS DE EXPLORAÇÃO voltadas para cima de cada vez. Se já houver 3, e se você Explorar e pegar uma nova carta em vez de pegar uma carta nova, então você DEVE pegar a carta recém-retirada (seja ele verde ou vermelho)

Pressionando a sua sorte, desenhando mais CARTAS DE EXPLORAÇÃO (máximo de 3 em linha)

Isso continua (às vezes fazendo uma fila de 3 cartas) até:

- VOCÊ TOMA A CARTA APENAS TIRADA, ENTÃO TERMINANDO A EXPLORAÇÃO. Qualquer carta virada para cima enquanto explora não pode ser executada nesta ação OU

- Uma carta de PERIGO vermelho (__) é desenhado, nesse caso você DEVE levar essa carta. ESTE EXPLORAMENTO DO FIM.

DEPOIS DA EXPLORAÇÃO

Depois de pegar uma Carta de Exploração, você deve resolver QUALQUER efeito listado na carta, seja positivo ou negativo. Algumas cartas fazem com que você adquira ou perca recursos, e algumas cartas Danger forçam o sua nave para a "pista" do Danger Card. Independente do tipo de carta, ele é coletado e mantido FACE DOWN perto do seu Hangar MAT. Você pode olhar para os suas próprias CARTAS DE EXPLORAÇÃO, mas não deve mostrá-las a outros jogadores depois de recolhê-los.

Seu navio fica no Exploration Mat depois de explorar e não pode usar uma ação "Mover uma nave" para explorar novamente. No entanto, uma nave pode adquirir cultura [__] enquanto

estiver na esteira de exploração. A nave pode usar uma ação "Mover uma nave" para sair, movendo-se para um planeta ou de volta ao seu Galaxy Mat.

BADRES DE EXPLORAÇÃO

Na parte inferior das Cartas de Exploração, há 4 BADGES DIFERENTES que representam dados coletados do Espaço Inexplorado. Os jogadores coletam e ganham bônus __ por terem o máximo de cada distintivo no final do jogo [ver a próxima página].

Regras adicionais para explorar:

- Jogadores que seguem uma ação "Mover uma Nave" podem Explorar. A seguir é sempre resolvido no sentido horário após a ação do jogador atual.

- Você pode ter várias naves no Unexplored Space, e cada uma delas pode adquirir cultura. Além disso, naves de diferentes jogadores podem ocupar Unexplored Space juntos.

- Se a carta recebida tiver um PERIGO TRACK, coloque o barco no início de sua pista. Para avançar, você DEVE usar __ ou __. Você não pode usar uma ação "Mover uma Nave" para deixar a pista e esta nave não coleta recursos. Quando a pista de uma carta de perigo terminar, leve a nave de volta ao playmat de exploração. Isso não aciona uma nova ação de exploração.

JOGO FINAL E PONTUAÇÃO

A condição final do jogo é desencadeada quando um jogador atinge 21 ou MAIS PONTOS DE VITÓRIA [__], ou o deck de exploração está esgotado. O jogo continua até que os jogadores tenham feito um turno igual.

PONTOS NO JOGO

Além dos pontos dos planetas e do nível do império, os pontos que podem desencadear o final do jogo também podem vir das Cartas de Piloto contratados e do Planeta Anão [__cada] ganho pela exploração.

PONTOS BÔNUS

Os jogadores classificam as Missões Secretas como normais, no entanto os Planetas Anões não contam como "planetas" para as Missões Secretas. Em seguida, os jogadores somam seus Emblemas de Exploração coletados de cada símbolo e comparam cada total:

- __ para o jogador com o MAIS ALTO TOTAL de um símbolo
- __ para o jogador com o SEGUNDO MAIS ALTO TOTAL de um símbolo.
- Se houver um empate para o HIGHEST TOTAL, todos os jogadores empatados ganham __ cada. Jogadores com o segundo maior total não ganham um bônus.
- Se um jogador ganhar o bônus MAIS ALTO TOTAL e os jogadores empatarem para o SEGUNDO MAIS ALTO TOTAL, então cada jogador empatado ganha__.
- Em um JOGO DE 2 JOGADORES, os pontos de vitória bônus são atribuídos apenas ao jogador com o MAIS ALTO TOTAL de um símbolo. O SEGUNDO MAIS ALTO TOTAL NÃO ganha bônus. Um empate ainda ganha __ cada.

TINY EPIC GALAXIES

BEYOND THE BLACK

Livro de Regras