

BEYOND NEBULA

Introdução ao Jogo e Manual de Regras

Por Guilherme Portela, João Monteiro, Pedro Ordaz

ÍNDICE

1. Introdução
2. Objectivo
3. A História
4. Conteúdos da Caixa
5. Legenda do Mapa
6. Preparar o Jogo
7. Estrutura do Turno
8. Regras e Mecânicas
9. Edifícios e Especialidade
10. Tecnologias e Unidades
11. Glossário

1. INTRODUÇÃO

Beyond Nebula é um jogo de tabuleiro de estratégia por turnos para dois jogadores baseado à volta de quatro Xs: eXaminar, eXpandir, eXplorar, eXterminar. O jogo requer uma mente táctica e capacidade de gestão de recursos para derrotar o adversário. Foi desenvolvido para ser portátil e pronto-a-jogar.

2. OBJECTIVO

O primeiro jogador a CONTROLAR TRÊS PLANETAS, UM DE CADA COR (Amarelo, Vermelho, Verde), incluindo o seu Planeta de Origem, sendo PELO MENOS UM dos quais pertencente ao CAMPO do OPONENTE, ganha. **CADA jogador só pode Controlar UM Planeta de cada Cor.**

Um Jogador que perca a posse de TODOS os seus Planetas perde o jogo.

3. A HISTÓRIA

Earth is in ruin. War, pollution, and radiation have left behind a desolate landscape that had once been alive and flourishing. Indiscriminate social injustice had led to revolts all around the globe and in the middle of the power struggle, a race for the stars was born. The Organization, an alliance between the most influential people in the world, pulled their resources together and funded a space race on a scale never seen before. Before society finally fell into anarchy, the Organization mysteriously disappeared into deep space with their private armies, leaving behind a strange radioactive energy signature. Top scientists who sympathized with the masses stayed behind to find a way to save the population of Earth, and after some time reached their goal. Deep underground, an alien

spacecraft of enormous size was uncovered during a mining operation, partially operational. Inside it was the hope for humanity. A star map marking a path across the Carina Nebula was on display in the alien ship's control chamber, and it was identical to the signature left by the Organization. The map lead to an unknown coordinate far away from the solar system. Proof of intelligent alien life forms and other hospitable planets brought strength the World's population and filled everyone with determination. They would survive and prosper on faraway planets and bring the leaders of the Organization to justice. The vessel became a beacon of hope for Humanity and was rebuilt soon after. It was a fearsome machine of unmeasurable speed, but its xenomorphic architecture and incomprehensible power sources made it a dangerous ally. The risk had to be taken, however. The time had come to leave Earth behind and the Mothership was launched, in pursuit of the Organization. While en-route to the marked destination, whole new worlds were scouted and colonized, while others were found to have already been settled by the Organization. With the survival of the species guaranteed in several new solar systems, humans quickly spread through the galaxy like wildfire. The Mothership managed to catch up with the Organization flagships, and hostilities quickly reopened as the two sides fought for control over their newfound colonies and to secure the way to their goal. What ventures does the future hold for Humanity? The mystery remains as to what lies hidden on the other side of the Nebula.

4. CONTEÚDOS DA CAIXA

Cada jogador deve ter 54 Fichas:

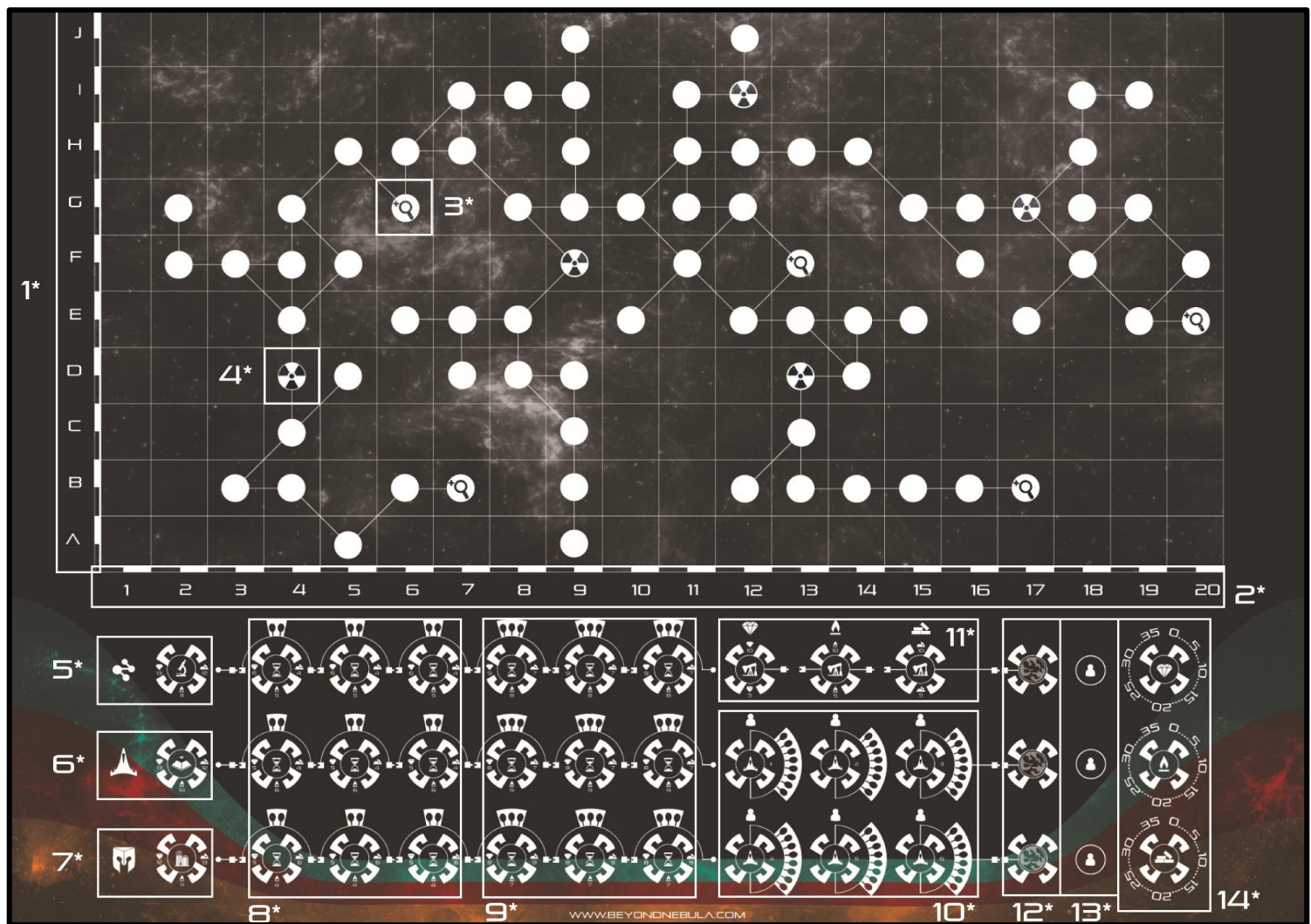
- **3 Fichas de Planeta (Localização - Mapa Galáctico)** (1 Amarela, 1 Vermelha, 1 Verde);
- **3 Fichas de Planeta (Anexo - Painel de Controlo)** (1 Amarela, 1 Vermelha, 1 Verde);
- **3 Fichas de Edifício (Anexo - Painel de Controlo)** (1 Academia[Amarelo], 1 Hangar[Vermelho], 1 Laboratório[Verde]);
- **3 Fichas de Extractor Base (Anexo - Painel de Controlo);**
- **3 Fichas de Extractor Especializado (Anexo - Painel de Controlo)** (1 Metal, 1 Gás, 1 Cristal);
- **3 Fichas de Contagem de Reservas de Recursos (Metal, Gás, Cristal);**
- **18 Fichas de Tecnologia (Anexo - Painel de Controlo)** (6 Academia, 6 Hangar, 6 Laboratório);
- **6 Fichas de Nave (Localização - Mapa Galáctico);**
- **6 Fichas de Nave (Anexo - Painel de Controlo);**
- **6 Fichas de Recobro (Anexo - Painel de Controlo).**

Para os dois jogadores devem existir :

- **1 Dado de 6 faces** (abreviado, 1d6) (Colheita);
- **1 Dado de 10 faces** (abreviado, 1d10) (Colheita);
- **5 Dados de 20 faces** (abreviado 5d20) (Indicadores de Tropas Alocadas a um Planeta).

Total: 108 Fichas, 5d20, 1d10, 1d6.

5. LEGENDA DO MAPA



1. Coordenada Vertical
2. Coordenada Horizontal
3. Zona Não Explorada
4. Zona de Radioactividade
5. Edifício – Laboratório
6. Edifício – Hangar
7. Edifício – Academia
8. Tecnologias Básicas
9. Tecnologias Avançadas
10. Frota de Naves
11. Extracção
12. Planetas Controlados
13. Tropas Alocadas ao Planeta Controlado
14. Reservas de Recursos

6. PREPARAR O JOGO

- 6.1** Os jogadores devem decidir que jogador começa o jogo, usando o método que preferirem.
- 6.2** Os jogadores devem organizar todas as Fichas fora do Painel de Controlo, agrupando as Tecnologias por Cores de forma a reunir 3 pilhas de diferentes Cores (Amarelo, Vermelho, Verde), e agrupando os Edifícios, Extractores Base e Especializados, e Naves numa outra pilha.
- 6.2.1** Todas as Fichas de Tecnologia que **NÃO ESTÃO** Alocadas no Painel de Controlo, ou em Pesquisa devem estar voltadas para baixo (Os jogadores não devem revelar estas Fichas, de forma a ocultarem a sua estratégia). As Fichas de Tecnologia só são reveladas quando concluído a sua Pesquisa, como será explicado mais à frente. O jogador pode consultar as suas Fichas de Tecnologia, em **QUALQUER** momento do jogo.
- 6.3** Os jogadores devem também dividir as suas Fichas de Planeta em dois grupos. Um grupo contém as Fichas de Planeta com o símbolo de Localização, as quais serão posteriormente colocadas no Mapa Galáctico. O outro grupo contém as Fichas de Planeta com o símbolo de Anexo as quais serão posteriormente colocadas no Painel de Controlo.
- 6.3.1** As Fichas de Planeta com o símbolo de Localização devem ser viradas para baixo e baralhadas.
- 6.3.2** Para atribuir a Localização a CADA Ficha de Planeta, CADA jogador deve lançar UM dado de 10 faces (1d10) e UM dado de 20 faces (1d20) **TRÊS** vezes. O dado de 10 faces estabelece a Coordenada Vertical, e o dado de 20 faces estabelece a Coordenada Horizontal. As Coordenadas estão representadas na grelha do Mapa Galáctico, o qual está dividido em dois campos. Para a Alocação das suas Fichas de Planeta, CADA jogador deve considerar **SOMENTE** as Coordenadas na sua área do Mapa Galáctico.
- 6.3.3** A **PRIMEIRA** Ficha de Planeta que CADA jogador descobre e coloca no Mapa Galáctico define o seu Planeta de Origem. As restantes Fichas de Planeta são consideradas Planetas por Colonizar.

7. ESTRUCTURA DO TURNO

7.1 MANUTENÇÃO: O Jogador Activo DEVE começar o seu Turno com a Manutenção das suas Tecnologias. Para isto, o Jogador Activo DEVE avançar o Indicador de Pesquisa ou Recobro das suas Tecnologias. Esta Fase é OBRIGATÓRIA, e o Jogador Activo DEVE sempre cumpri-la caso existam Tecnologias Alocadas ao Painel de Controlo.

7.1.1 Caso o Indicador de uma dada Ficha de Tecnologia aponte para a última posição APÓS a Manutenção, o Jogador Activo altera o estado da Ficha para Face-up e a Tecnologia é de novo utilizável. Existem dois grupos de Tecnologias representados no Painel de Controlo:

- Tecnologias Básicas – Pesquisa dura 2 Indicadores (e torna-se utilizável no terceiro Turno),
- Tecnologias Avançadas – Pesquisa dura 3 Indicadores (e torna-se utilizável no quarto Turno).

7.2 COLHEITA: O PRIMEIRO TURNO DO JOGO DE CADA JOGADOR COMEÇA AQUI: O Jogador Activo DEVE lançar UM dado de 6 faces (1d6) para cada um dos seus Recursos (Metal, Gás, Cristal). Isto define a quantidade de Reservas de Recursos que o Jogador Activo pode adicionar às suas Reservas nesse Turno. Esta Fase é OBRIGATÓRIA, e o Jogador Activo DEVE sempre cumpri-la. **CADA jogador Recebe um Kick de 10 Reservas de cada Recurso APENAS NO PRIMEIRO TURNO.**

7.3 PROGRESSO: O Jogador Activo PODE Produzir Naves e Tropas, Construir Edifícios, assim como Pesquisar novas Tecnologias e usufruir de Especialidades conforme a sua estratégia e quantas Reservas de Recursos tem.

7.4 CONFLICTO: O Jogador Activo PODE AGORA utilizar Tecnologias. O Jogador Activo PODE mover as suas Naves e desencadear acções de Combate, e pode ser contra-atacado por Tecnologias pertencentes ao Jogador Passivo.

8. REGRAS E MECÂNICAS

8.1 RECURSOS: No início de CADA Colheita, o Jogador Activo calcula as Reservas de cada Recurso que vai Receber nesse Turno. Este cálculo processa-se de maneira diferente, dependendo da existência de Extractores Base e, posteriormente de Extractores Especializados. Os Jogadores DEVEM indicar as Reservas que possuem de cada Recurso no Painel de Controlo com as Fichas de Contagem de Reservas de Recursos. As Reservas de CADA Recurso podem variar entre 0 e 35. Estes limites NUNCA podem ser ultrapassados.

8.2 Extracção: No início de CADA Colheita, o Jogador Activo DEVE calcular a quantidade de Recursos Recebidos lançando o dado de 6 faces UMA VEZ para cada Recurso.

8.2.1 Extractores Base: Cada Tipo de Recurso (Metal, Gás, Cristal) admite a Construção de UM Extractor. Para Construir UM Extractor Base, o Jogador Activo DEVE Pagar 5 Reservas do tipo de Recurso sobre o qual quer construir o Extractor Base . O Jogador deve então colocar a Ficha de Extractor Base sobre esse Recurso no Painel de Controlo.

8.2.1.1 Os Recursos que TÊM um Extractor Base, garantem MAIS UM lançamento do dado de 10 faces em ADIÇÃO ao lançamento da Extracção. Assim, para calcular as Reservas Recebidas no início do Turno de um Recurso com Extractor Base, o Jogador Activo DEVE lançar o dado de 6 faces e em seguida o dado de 10 faces ($1d6+1d10$), e ADICIONAR o resultado da soma dos dados às suas Reservas do respectivo Recurso.

8.2.2 Extractores Especializados: CADA Extractor Base pode ainda admitir a Construção de um Extractor Especializado. O Jogador Activo DEVE Pagar 10 Reservas do tipo de Recurso sobre o qual quer construir o Extractor Especializado . O Jogador Activo deve então colocar a Ficha de Extractor Especializado sobre esse Recurso no Painel de Controlo.

8.2.2.1 Os Recursos que TÊM um Extractor Especializado, garantem AUTOMATICAMENTE 10 Reservas do Recurso em ADIÇÃO ao lançamento da Extracção. Assim, para calcular as Reservas Recebidas no início do Turno de um Recurso com Extractor Especializado, o Jogador Activo DEVE lançar o dado de 6 faces e em seguida e somar-lhe 10 ($1d6+10$), e ADICIONAR o resultado da soma dos dados às suas Reservas do respectivo Recurso.

IMPORTANTE: Os Jogadores começam o jogo SEM qualquer tipo de Extractor, ou Extractor Especializado. Como já foi mencionado, AMBOS os Jogadores começam o Jogo com o Kick: 10 Reservas de CADA Tipo de Recurso (Metal, Gás, Cristal).

8.3 CÂMBIO: HABILIDADE - UMA VEZ POR TURNO, o Jogador Activo PODE converter Reservas de UM Recurso em Reservas de OUTRO, no rácio de 1 para 1. No próximo Turno deste Jogador Activo, ele não terá qualquer benefício dos Extractores (tanto Bases como Especializados) do Recurso que Pagou, Recebendo APENAS o valor do dado de 6 faces (1d6) em Reservas desse Recurso.

8.4 PLANETAS: Para ganhar o jogo, o jogador tem de Colonizar e Capturar Planetas. A condição de vitória implica o Controlo de 1 e SÓ 1 Planeta de cada Cor, um dos quais tem de pertencer ao campo do Mapa Galáctico do jogador adversário. A Localização dos Planetas é definida durante a Preparação do Jogo.

8.4.1 Colonizar Planetas: Para um Planeta ser Colonizado, não pode ter pertencido a nenhum jogador. O primeiro jogador a sobrepôr uma Nave ao Planeta e Alocar-lhe 5 Tropas, fica com o Controlo deste. O Planeta passa a ser um Planeta Colonizado, Controlado pelo jogador que o Colonizou. Caso o número de Tropas Alocados ao Planeta desça abaixo de 5, o Planeta passa a ser um Planeta Neutro.

8.4.2 Capturar Planetas: O Planeta passa a ser Controlado pelo próprio jogador se este sobrepuser uma Nave ao Planeta sem ser contestado pelo jogador adversário. As Tropas Alocadas a este Planeta pelo jogador adversário passam a pertencer ao próprio jogador.

8.4.3 Anéis Defensivos: Restringem o movimento de Naves adversárias para 1 bloco por Turno quando estas se encontram na área de influência do Planeta. A área dos Anéis Defensivos em redor de um Planeta é em forma de quadrado. Ao Alocar 10, 15, ou 20 Tropas a um Planeta, a área de influência dos Anéis Defensivos têm respectivamente 1, 2 ou 3 blocos de Alcance.

8.4.4 Planeta de Origem: Cada jogador começa o jogo na posse de 1 Planeta, o primeiro que descobriu durante a Preparação do Jogo. Este Planeta não necessita de um mínimo de Tropas Alocadas para o jogador manter o Controlo dele.

8.4.5 Planeta Controlado: Um Planeta Colonizado por um jogador, ou o Planeta de Origem deste. Pode ter Anéis Defensivos.

8.4.6 Planeta Neutro: Um Planeta Colonizado cujo número de Tropas Alocadas é inferior a 5. Não está sobre o Controlo de NENHUM jogador. Passa a ser Controlado pelo jogador que lhe Alocou Tropas suficientes para satisfazer a margem de 5 Tropas, independentemente de qualquer Controlo anterior. As Tropas nele presente antes da Alocação ficam também na posse do Jogador que tomou Controlo do Planeta.

8.4.7 Planeta por Capturar: Um Planeta Controlado pelo jogador adversário. Pode ter Anéis Defensivos.

9. EDIFÍCIOS E ESPECIALIDADE

9.1 EDIFÍCIOS: Durante o seu Turno, o Jogador Activo pode Construir Edifícios que permitem a Pesquisa de Tecnologias. O custo para a Construção de CADA Edifício está assinalado no Painel de Controlo. Cada Edifício pode ser utilizado várias vezes por Turno. As Tecnologias dividem-se em DUAS categorias: Tecnologias Básicas e Tecnologias Avançadas. O custo de QUALQUER Tecnologia, Básica ou Avançada está assinalado no Painel de Controlo.

9.2 Academia: Para Construir a Academia, o Jogador Activo deve Pagar 13 Reservas de Metal, 11 Reservas de Gás, e 12 Reservas de Cristal. A Academia permite ao Jogador Activo Pagar 4 Reservas de Metal para Produzir 1 Tropa. No Turno em que o Jogador Activo Produz uma Tropa, este deve Alocá-la a um dos seus Planetas Controlados. Este custo pode ser Pago QUALQUER número de vezes pelo Jogador Activo, enquanto este tenha Reservas de Metal para tal.

9.2.1 A Academia disponibiliza a Pesquisa de TRÊS Tecnologias Básicas e TRÊS Tecnologias Avançadas AMARELAS.

9.3 Hangar: Para Construir o Hangar, o Jogador Activo DEVE Pagar 12 Reservas de Metal, 14 Reservas de Gás, e 13 Reservas de Cristal. O Hangar permite ao Jogador Activo Pagar 4 Reservas de Gás para Produzir 1 Nave. No Turno em que o Jogador Activo Produz uma Nave, deve Alocá-la a um dos seus Planetas Controlados. Este custo pode ser Pago QUALQUER número de vezes pelo Jogador Activo, enquanto este tenha Reservas de Gás para tal.

9.3.1 O Hangar disponibiliza a Pesquisa de TRÊS Tecnologias Básicas e TRÊS Tecnologias Avançadas VERMELHAS.

9.4 Laboratório: Para Construir o Laboratório, o Jogador Activo DEVE Pagar 12 Reservas de Metal, 11 Reservas de Gás, e 13 Reservas de Cristal. O Laboratório permite ao Jogador Activo Pagar 4 Reservas de Cristal para avançar o Indicador de Recobro de uma Tecnologia QUALQUER. Isto inclui Tecnologias do Hangar e da Academia. Este custo pode ser Pago QUALQUER número de vezes pelo Jogador Activo, enquanto este tenha Reservas de Cristal para tal.

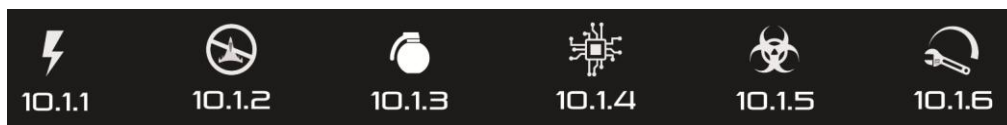
9.4.1 O Laboratório disponibiliza a Pesquisa de TRÊS Tecnologias Básicas e TRÊS Tecnologias Avançadas VERDES.

9.5 ESPECIALIDADE: Se um jogador Controla um Planeta da MESMA Cor que um Edifício que possui, esse Edifício tem uma Especialidade. As Tecnologias dessa Cor necessitam de menos 1 Turno para terminarem o Recobro, ou seja, o Indicador de Recobro dessa Tecnologia depois de utilizada é colocada logo na segunda posição.

10. TECNOLOGIAS E UNIDADES

10.1 TECNOLOGIAS DA ACADEMIA

- 10.1.1 Electric Charge (Básica):** Força o jogador adversário a rolar UM dado de 6 faces (1d6). Caso role 3 ou abaixo, o jogador adversário é impedido de usar a Tecnologia alvo no PRÓXIMO Turno. Caso contrário, impede o avanço de 1 Indicador de Recobro da Tecnologia alvo do jogador adversário no PRÓXIMO Turno.
- 10.1.2 Electromagnetic Pulse (Básica):** Impede o movimento da Nave alvo do jogador adversário no PRÓXIMO Turno.
- 10.1.3 Suicide (Básica):** Destrói a Nave alvo do próprio jogador, juntamente com QUAISQUER Naves adjacentes. O JOGADOR DEVE DECLARAR O USO DESTA TECNOLOGIA ANTES DO COMBATE.
- 10.1.4 Hack (Avançada):** Copiar as características de uma Tecnologia Face-up do jogador adversário, e utiliza a dita Tecnologia. SUJEITA AO Nº DE UTILIZAÇÕES IMPOSTO PELA TECNOLOGIA COPIADA.
- 10.1.5 Radioactive Ray (Avançada):** O jogador requer uma Nave a 5 blocos da Nave do jogador adversário. Retira 1 ponto de durabilidade da Nave alvo do jogador adversário. O jogador adversário é forçado a rolar UM dado de 6 faces (1d6) por cada Nave afectada a 1 bloco de alcance do alvo. Qualquer Nave que role 3 ou abaixo perde também 1 ponto de durabilidade.
- 10.1.6 Repair (Avançada):** Recupera 1 ponto de durabilidade na Nave alvo do próprio jogador.



10.2 TECNOLOGIAS DO HANGAR

- 10.2.1 Battle Speed (Básica):** Acrescenta um bloco de movimento a todas as Naves do próprio jogador nesse Turno.
- 10.2.2 Improved Cargo (Básica):** Aumenta a capacidade de transporte da Nave alvo do próprio jogador de 6 para 8 Tropas.
- 10.2.3 Reveal Spy (Básica):** Adiciona TEMPORARIAMENTE (duração de um Combate) à Nave alvo do próprio jogador 1 Tropa.
- 10.2.4 Energy Shield (Avançada):** Previne a perda de 1 ponto de durabilidade da Nave alvo do próprio jogador.
- 10.2.5 Invisibility Field (Avançada):** Evita 1 Combate.
- 10.2.6 Supernova Cannon (Avançada):** O jogador requer uma Nave a 5 blocos do Planeta alvo. Elimina 10 Tropas Alocadas ao Planeta alvo. Caso o Planeta seja Colonizado e se o número de Tropas nele Alocado passar a ser inferior a 5, o Planeta torna-se NEUTRO. MÁXIMO DE 2 UTILIZAÇÕES POR JOGO.



10.3 TECNOLOGIAS DO LABORATORIO

- 10.3.1 Balance (Básica):** Cria uma copia idêntica de Reservas de um Recurso nas Reservas de outro, ignorando qualquer quantidade de Reservas já

presentes no segundo Recurso. MÁXIMO DE 1 UTILIZAÇÃO POR TURNO.

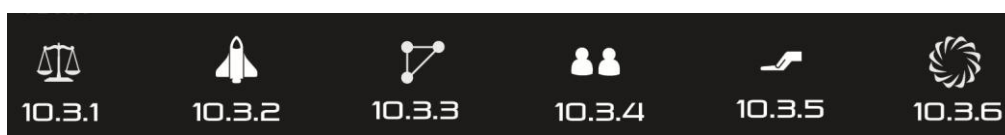
10.3.2 Mothership (Básica): Reabastece de Tropas da Nave alvo à distância. Limitado à capacidade da Nave alvo.

10.3.3 Pathfinder (Básica): Permite a Nave alvo exclusivamente entrar OU sair de uma zona não mapeada (caminhos desenhados). QUANDO UMA NAVE SE ENCONTRA FORA DE UMA ZONA MAPEADA, O SEU MOVIMENTO É ESTRITAMENTE ORTOGONAL (não há movimento diagonal).

10.3.4 Clone (Avançada): Duplica a Produção de Tropas Produzidas no Turno. MÁXIMO DE 1 UTILIZAÇÃO POR TURNO.

10.3.5 Free Exchange (Avançada): Elimina a penalização do Câmbio.

10.3.6 Jumpgate (Avançada): Relocaliza a Nave alvo a exactamente 7 blocos de distância.



10.4 TROPAS: As Tropas são uma medida de poder militar de um jogador. Podem ser Alocadas a QUALQUER Planeta Controlado pelo Jogador Activo depois de Produzidas. Só se podem mover quando se encontram a bordo de uma Nave. Durante a Colonização de um Planeta, 5 Tropas têm de abandonar a Nave e ser Alocadas ao Planeta para o manter sobre Controlo do jogador. QUAISQUER Tropas a bordo de uma Nave quando esta é Eliminada são também perdidas.

10.5 NAVES: As Naves servem o propósito de movimentar Tropas pelo Mapa Galáctico e desencadear Combates e Colonização. Podem ser Alocadas a QUALQUER Planeta Controlado pelo jogador depois de Produzidas. Quando sobrepostas a um Planeta do jogador adversário sem contestação, este é Capturado, juntamente com as Tropas nele Alocadas. Quando Alocadas a um Planeta Controlado (ou sobrepostas a este) servem como linhas de defesa contra ataques, dado que forçam um Combate. Uma Nave tem 2 pontos de durabilidade e é ELIMINADA quando os perde. É preciso 1 Tropa a bordo de uma Nave para a movimentar. Pode existir sobreposição de Naves do mesmo jogador numa Posição, mas o Combate é SEMPRE conduzido de forma singular entre duas Naves. São a principal força de expansão, colonização, e controlo do Mapa Galáctico.

10.5.1 Capacidade e Movimento das Naves: Naves movem-se até 4 blocos por Turno e podem transportar até 6 Tropas por defeito, podendo assumir maiores quantidades de movimento e transporte através do uso de Tecnologias.

IMPORTANTE: AS NAVES MOVIMENTAM-SE PELAS LINHAS REPRESENTADAS NO MAPA GALÁCTICO (ZONAS MAPEADAS). ENQUANTO ESTIVEREM EM ZONAS MAPEADAS, AVANÇAR 1 BLOCO CORRESPONDE A MOVIMENTAR A NAVE PARA O PRÓXIMO BLOCO CONECTADO. QUANDO UMA NAVE ESTÁ FORA DA ZONA MAPEADA, O SEU MOVIMENTO É ESTRITAMENTE ORTOGONAL (NÃO EXISTE MOVIMENTO DIAGONAL).

10.5.2 COMBATE: O Combate inicia-se quando Naves adversárias se encontram adjacentes. O Combate é SINGULAR (de 1 Nave para 1 Nave) e acaba com a ELIMINAÇÃO de uma Nave. O Combate é efectuado por ordem de chegada sucessiva de Naves a uma Posição. Quem provoca o Combate tem a iniciativa. Cada jogador lança um dado de 6 faces (1d6) e soma-o à quantidade de Tropas a bordo da respectiva Nave. O jogador com o menor valor total perde 1 ponto de durabilidade na sua Nave. Este processo repete-se até uma Nave ser ELIMINADA. Podem ser utilizadas diversas Tecnologias durante o Combate.

11. GLOSSÁRIO

Jogada:

- Alocar: Atribuir Tropas, Naves, ou Tecnologia a um Par de Coordenadas no Mapa Galáctico.
- Colheita: Fase do Turno utilizada para Receber Recursos da Extracção. No primeiro Turno cada jogador Recebe um Kick de 10 Reservas de cada Recurso.
- Conflicto: Fase do Turno utilizada para acções de Combate (nas quais qualquer lado pode usar Tecnologias), travessia de Zonas de Radioactividade e exploração de Zonas Não Exploradas com o movimento das Naves.
- Kick: Valor inicial de Reservas de Recursos atribuídos a um jogador.
- Manutenção: Fase do Turno utilizada para decrementar os Indicadores da pesquisa de tecnologias, e Recobro de tecnologias recentemente utilizadas.
- Pagar: Consumir Reservas de Recursos.
- Progresso: Fase do Turno utilizada para a Produção de Tropas e Naves, para a Construção de Edifícios, para a Pesquisa de novas Tecnologias e para a utilização de Especialidades e Tecnologias.
- Receber: Obter Recursos, unidades de Combate, Tecnologias, e Edifícios.
- Recobro: Tempo necessário para uma Tecnologia ser utilizável de novo (medido em Indicadores). Uma Ficha em Recobro é apresentada Face-down. Quando o Recobro termina, a Ficha é apresentada de novo Face-up.
- Turno: Espaço de tempo que o jogador dispõe para executar a sua jogada, que está dividida em quatro fases: Manutenção, Colheita, Progresso, Conflicto.

Fichas:

- Anexo: Ficha a colocar no Painel de Controlo.
- Cor: A cor evidente na Ficha que representa o Recurso ligado à sua classe.
- Face-down: Estado da Ficha representado pela sua face virada para baixo.
- Face-up: Estado da Ficha representado pela sua face virada para cima.
- Indicador: Número de unidades (de quantidade ou de tempo) atribuídas a respeito da Ficha em questão.

[EXEMPLO_1: 2 Indicadores de Pesquisa implicam que esta Tecnologia só se encontra disponível no terceiro Turno.]

[EXEMPLO_2: 4 Indicadores numa Ficha de uma Nave implica que a dita tem 4 Tropas a bordo.]

[EXEMPLO_3: 1 dado de 20 faces (1d20) na posição 11 no segundo Planeta Controlado por um jogador indica o número de Tropas Alocadas a este é 11.]

- Localização: Ficha a colocar no Mapa Galáctico; posição de uma Ficha no Mapa Galáctico.
- Mapa Galáctico: Área de jogo de ambos os jogadores onde a acção decorre, e está dividida em blocos (grelha 20x20).
- Painel de Controlo: Área de gestão de cada jogador, onde se encontram as Fichas representantes dos Edifícios, Tecnologias, Naves, Planetas Controlados

e respectivas Tropas que pertencem ao jogador. A maioria dos preços estão disponíveis ao longo desta secção.

Tabuleiro:

- [Par de] Coordenadas: Valores respeitantes à posição horizontal e vertical no Mapa Galáctico, um par das quais forma uma posição jogável.
- Ficha(s): Peça de jogo, para ser utilizada no Mapa Galáctico ou no Painel de Controlo dependendo da indicação presente nela.
- Jogador Activo: Jogador a tomar a iniciativa no Turno presente.
- Jogador Passivo: Jogador em espera, que pode tomar contramedidas às acções do Jogador Activo de acordo com as Tecnologias que dispõe e com as acções do dito.

Recursos:

- Câmbio: Converter Reservas de um Recurso em Reservas de outro, 1 para 1. No início do PRÓXIMO Turno, o jogador que executou o Câmbio só extrai 1d6 de Reservas do Recurso que Pagou.
- Cristal: Um Recurso, utilizado principalmente para Pagar a redução de tempos de Recobro e para utilizar o Laboratório.
- Extracção: Valor Recebido em Reservas do respectivo Recurso por Turno (inicialmente 1d6 para cada Recurso).
- Extractor Base: Ao Pagar 5 Reservas do Recurso correspondente à Extracção desejada, permite a Extracção desse Recurso ser aumentada para 1d6 + 1d10 Reservas (variáveis) por Turno.
- Extractor Especializado: Ao Pagar 10 Reservas do Recurso correspondente e depois de pago o Extractor Base, permite a Extracção desse Recurso ser aumentada para 1d6 + 10 Reservas (garantidas) por Turno.
- Gás: Um Recurso, utilizado principalmente para Pagar a Produção de Naves e para utilizar o Hangar.
- Metal: Um Recurso, utilizado principalmente para Pagar a Produção de Tropas e para utilizar a Academia.
- Recurso: Gás, Metal, ou Cristal.
- Reservas: Unidade de medida de um certo Recurso, entre 0 e 35.

Planetas:

- Planeta Controlado: Planeta Controlado pelo próprio Jogador (Colonizado ou de Origem).
- Planeta de Origem: Planeta onde o jogador começa. Pode conter entre 0 e 20 Tropas. ESTE PLANETA PODE SER CAPTURADO.
- Planeta Neutro: Planeta Colonizado cujo número de Tropas Alocadas é inferior a 5. O primeiro jogador a Alocar ao Planeta Tropas até 5 passa a Controlar o Planeta.
- Planeta por Capturar: Planeta Controlado pelo jogador adversário.

- Planeta por Colonizar: Planeta a ser colonizado por um jogador. Tem de conter SEMPRE, PELO MENOS 5 Tropas, até 20 Tropas. Qualquer jogador pode colonizar um Planeta, mas o processo inverso NÃO PODE ACONTECER.
- Planeta: Local de Produção e Alocação de Naves e Tropas. Controlar um Planeta da Cor do respectivo Edifício reduz em 1 Indicador o Recobro das Tecnologias dessa Cor. TODOS OS PLANETAS PODEM SER CAPTURADOS.

Gestão e Táticas:

- Anéis Defensivos: Restringem o movimento das Naves para 1 bloco por Turno. Ao Alocar 10, 15, ou 20 Tropas a um Planeta, os Anéis Defensivos têm respectivamente 1, 2 ou 3 blocos de Alcance.
- Combate: Iniciado pelo Jogador Activo por 1 Nave dele sobre 1 Nave do Jogador Passivo adjacente. Termina com uma das duas Naves destruída. Podem ser utilizadas Tecnologias a qualquer altura por ambos os jogadores durante o Combate.
- Construção: Ao Pagar as Reservas de Recurso correspondentes, o jogador Recebe o Edifício que Pagou no Turno seguinte (1 Indicador).
- Edifício: Academia, Hangar e Laboratório. Construções que permitem respectivamente a Produção de Tropas, Naves, e a redução de Recobros. Os Edifícios não são Alocados a nenhum Planeta depois de Construídos, fazendo permanentemente parte do arsenal do jogador. Não têm requerimentos para além dos Recursos necessários para os Pagar.
- Especialidade: Caso um jogador Controle o Planeta da Cor de um Edifício que tenha Construído, as Tecnologias dessa Cor têm menos 1 Indicador de Recobro.
- Nave: Unidade que transporta Tropas. É necessário PELO MENOS 1 Tropa por Nave para esta se puder mover. Movimenta-se pelo Mapa Galáctico e é necessária para Combate. Tem 2 pontos de durabilidade. Se estes chegarem a 0 durante um Combate, a Nave é eliminada juntamente com as Tropas nela contidas. Máximo de 6 Naves por jogador.
- Pesquisa: Ao Pagar as Reservas de Recurso correspondentes e após o número de Turnos indicado, o jogador ganha a possibilidade de utilizar a Tecnologia para o resto do jogo.
- Produção: Ao Pagar as Reservas de Recurso correspondentes, o jogador Recebe 1 Nave ou 1 Tropa no início do próximo Turno, Alocada a um Planeta Controlado pelo jogador à escolha.
- Tecnologia: Habilidade que depois de utilizada pelo jogador que a possui, entra em Recobro. Existem Tecnologias para os três Edifícios. Necessita de ser Pesquisada. A Tecnologia pode ser Básica (2 Turnos de Pesquisa) ou Avançada (3 Turnos de Pesquisa)
- Tropa: Unidade representante da capacidade militar de um jogador. Pode ser Alocada a Naves ou a Planetas.
- Zona de Radioactividade: Zona de interacção com a Nave do Jogador Activo que por lá passou. Ao rolar 1d6, se o número for menor ou igual a 3, uma Tropa dentro da Nave é eliminada. Caso contrário, não acontece nada.

- Zona não Explorada: Zona de interacção com a Nave do Jogador Activo que por lá passou. Permite obter uma Tecnologia sem Pagar APENAS UMA VEZ. A Tecnologia é da Cor escolhida pelo Jogador Passivo e é tirada à sorte a partir das escolhas possíveis ainda não Pesquisadas pelo Jogador Activo.