

Manual

Regras

- Os jogadores deve escolher uma cor e se posicionar no tabuleiro
- Cada jogador inicia o jogo com uma Nave-Mãe e uma Nave de Combate, eles devem posicionar sua Nave-Mãe na Área de Mineração da cor escolhida e a Nave de Combate ao lado dela.
- Os jogadores devem jogar o dado para decidir quem será o primeiro a jogar, quem tirar o maior número no dado começa jogando.
- Cada jogador tem um turno de ações na rodada, cada ação consome energia e o jogador pode executar varias ações no seu turno.
- No início do turno, o jogador recebe 5 Pontos de Energia para executar ações até zerar seus pontos de energia. Se o jogador não usar todos os pontos de energia em seu turno, os pontos que sobraram serão somados com os pontos do próximo turno

Objetivo

Eliminar todos os adversários.

Ícones do Tabuleiro



Área de Mineração

Indica no tabuleiro a posição inicial da Nave-Mãe e as áreas de extração de Energia



Precisão

Capacidade de acertar um **ataque**



Alcance

Distância que um ataque pode alcançar



Defesa

Proteção da Nave



Energia

A Energia é usada para executar as ações dos jogadores

Pontos de Vida

Energia vital da Nave-Mãe



Naves

O jogo possui duas categorias de naves: Nave-Mãe e Nave de Combate, o Jogador começa o jogo com uma nave de cada categoria e pode ter até 6 Naves de Combate em campo.

Nave-Mãe



A **Nave-Mãe** é a principal nave do jogador, é ela quem extrai a Energia das **Área de Mineração** e transforma em **Pontos de Energia**. Ela também pode atacar e se mover, mas se ela sair da **Área de Mineração** o jogador para de receber seus Pontos de Energia no início do turno, até que a nave voltar para algum ponto de mineração.



A Nave-Mãe é a única que possui 15 **Pontos de Vida**, se eles chegarem a zero o jogador está eliminado da partida.



A Nave-Mãe pode **Construir** naves de Combate e fazer **Melhorias para o exército**.



Naves

Nave de Combate

As Naves de Combate são usadas para explorar o mapa e combater os adversários, elas não possuem pontos de vida, e são destruídas quando acertadas, todos os tipos de naves possuem os atributos: Defesa, Alcance e Precisão.



A Defesa indica o nível de proteção da nave e é usada para se defender das jogadas de Ataque.



O **Alcance** indica a distância que um ataque pode alcançar para acertar o adversário.



A Precisão indica a Capacidade de acertar um **ataque** no oponente.



Ações



Melhorias



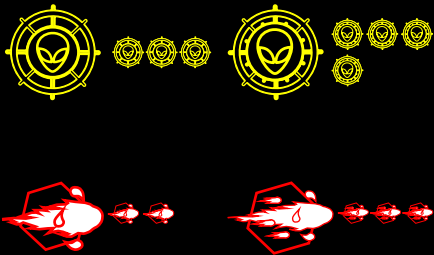
Custo: 6

O jogador pode aprimorar os atributos das Naves através dessa ação ao custo de 6 pontos de Energia por atributo melhorado.

Nível 0

Nível 1

Nível 2



Ações



Nas jogadas de Ataque, a Precisão é usada para avaliar se o alvo foi atingido ou não, o jogador soma os pontos de precisão com o dado para superar a defesa do oponente. Os jogadores começam no Nível 0 com dois pontos de precisão, ao fazer melhorias ele segue para o Nível 1 com 3 pontos e vai até o Nível 2 com o total de 4 pontos de precisão



O **Alcance** indica a distância que um ataque pode alcançar para acertar o adversário. Os jogadores começam no Nível 0 a nave só pode atacar a casa adjacente, no Nível 1 a nave já é capaz de acertar até duas casas de distância e no Nível 3 até três casas de Distância



A **Defesa** indica o nível de proteção da nave e é usada para se defender das jogadas de Ataque, todas as naves começam no Nível 0 com Defesa igual a 7 e podem ser melhoradas ao longo do jogo até o Nível 1 onde seu valor sobe para 8.



Ações



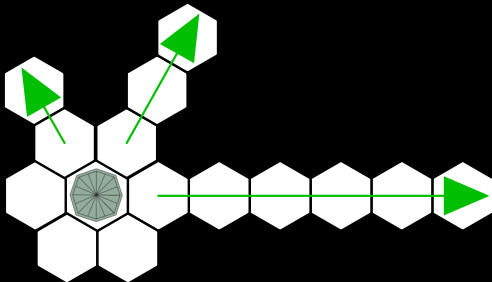
Movimentar



Custo: 1

O jogador pode movimentar a nave em qualquer direção do tabuleiro ao custo de 1 Ponto de Energia

Cada Nave pode mover até 3 casas a cada ponto gasto.



Para mover 6 casas é necessário consumir 2 pontos de energia assim sucessivamente



Ações

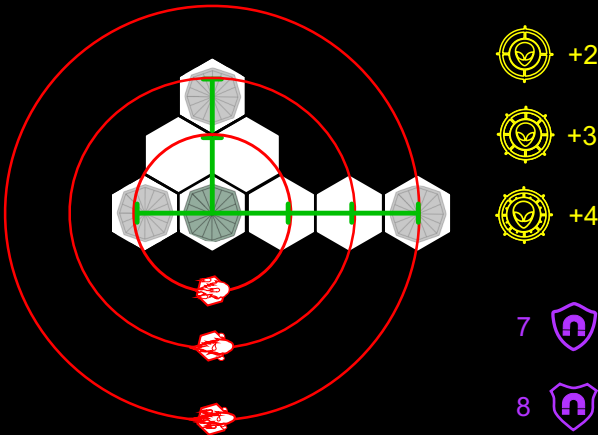


Atacar



Custo: 3

Se algum adversário estiver dentro da área de **Alcance** do disparo da nave, o jogador poderá fazer um Ataque.



Para acertar o jogador deve jogar o **Dado** e somar com sua **Precisão (Dado + Precisão)** e obter um resultado maior que a **Defesa** do adversário. Se estiver atacando a Nave-Mãe role mais uma vez o dado para dar **Dano**.



Ações



Construir



Custo: 5

O Jogador pode construir novas naves de Combate e ter no máximo 6 Naves de Batalha na arena.

Ao executar essa ação sua nova nave ficará pronta na próxima rodada, ela deve ser posicionada ao lado da Nave-Mãe.



Explorar



Custo: 2

O jogador pode tentar a sorte e puxar uma carta. Gaste 2 Pontos de Energia para puxar uma carta, boa sorte.

