

PROJETO GAIA

O UNIVERSO DE TERRA MYSTICA



Em *Projeto Gaia*, vocês controlam uma de 14 facções, com a missão de colonizar pacificamente a galáxia. Cada facção tem diferentes necessidades ambientais para poder viver em um planeta. Essas necessidades levaram a criação e aperfeiçoamento da arte da terraformação, permitindo tornar habitáveis diferentes tipos de planetas para uso próprio.

Durante o jogo, você vai colonizar novos planetas,

construir estruturas, melhorá-las e unir planetas para forjar alianças. A escolha é sua: expandir ao lado de outras facções, que podem providenciar poder e comércio ativo, ou optar pela solidão e a liberdade, seguindo para locais nos quais você não será incomodado? Sua facção também precisará pesquisar e desenvolver novas tecnologias, para garantir a liderança nesta missão. No fim, apenas a facção mais bem adaptada triunfará!

Conteúdo

Componentes	2	6) Ações de Poder e Ações C.I.Q.	15
Preparação	4	7) Ações Especiais	16
Objetivo do Jogo	8	8) Passando a Vez	16
O Ciclo de Poder	9	9) Ganhando Poder (passivo)	16
As Seis Rodadas	10	10) Ações Livres	17
I. Renda	10	IV. Encerrando uma rodada	17
II. Gaia	10	Fim do Jogo e Pontuação	17
III. Ações	10	Configurações Avançadas: para Jogadores Experientes	18
1) Construir uma mina	11	Apêndices	20
2) Iniciando o Projeto Gaia	12	I. Facções	20
3) Melhorando suas Estruturas	13	II. Tabuleiro de Pesquisas / III. Espaços de ações	22/23
4) Forjando Alianças	14	IV. Bônus de Rodada / V. Peças de Pontuação da Rodada	23/24
5) Pesquisa e Tecnologias	15	VI. Peças de Tecnologia	24

Componentes

Cartonados

10 Peças de Setor Espacial
Numeradas de 01 a 10, usadas para formar o tabuleiro espacial. Peças 05, 06 e 07 possuem frente e verso.



1 Tabuleiro de Pesquisas



7 Tabuleiros dupla-face de Facção
(Cada lado representa uma facção diferente)



1 Tabuleiro de Pontuação



10 Peças de Pontuação da Rodada
(4 Tipos com uma unidade, 3 Tipos com duas unidades)



6 Peças de Pontuação Final



15 Peças de Tecnologia Avançada



10 Bônus de Rodada



36 Peças de Tecnologia Básica, 4 de cada:



12 Peças de Planeta Gaia



1 Peça de Planeta Escuro



6 Estações Espaciais
(para a Facção Ivits)



18 Indicadores de Aliança, 3 de cada:



1 Indicador de Aliança especial para a facção Gleen



15 Marcadores de Aliança



20 Marcadores de Ação



Cartas

25 Cartas Automa, compostas por:

7 Cartas de Facção



1 Carta de Referência de Terraformação



4 Cartas de Referência de Ações



1 Carta de Ordem de Rodada (Regra Opcional)



17 Cartas de Decisão



Estruturas e Outros Componentes

Cada facção tem sua cor (amarelo, azul, branco, cinza, laranja, marrom, vermelho)



8 Minas



4 Estações de Comércio



3 Laboratórios de Pesquisa



2 Academias



1 Instituto Planetário



3 Gaiiformadores



7 Marcadores de Jogador



25 Satélites

Para distribuir entre todos os jogadores:



14 Marcadores de Crédito



7 Marcadores de Minério



7 Marcadores de Conhecimento



30 C.I.Q.s (Cubos de Inteligência Quântica)



50 Marcadores de Poder



1 Cristal Cerebral (Para a facção Taklons)

1 Marcador de Primeiro Jogador (composto de 2 partes)



Créditos

- Projeto Gaia é um jogo desenvolvido por Helge Ostertag e Jens Drögenmüller. Dennis Lohausen é responsável pelas ilustrações e design gráfico.

O manual foi escrito por Bastian Winkelhaus e Frank Herren. Este último também foi responsável pela edição e produção deste jogo.

Muitos agradecimentos a Christine Conrad pelas regras e layouts de cartas, Bastian Winkelhaus por muitas partidas de teste e Johannes Grimm pela revisão do manual. Queremos agradecer Morten Monrad Pedersen e sua equipe Automa pelo modo solo de jogo Automa, Panda Games pelo suporte e ajuda na realização do jogo e Barry por providenciar o fórum de testes e aos vários jogadores, em especial: Florian Schlusnus, Christoph Sander, Florian Bücherl, Kevin Alexander Schmitz, Johannes Grimm, Inga Keutmann e Christof Tisch. A equipe Automa deseja agradecer James Ataei-Kachuei por revisar as regras do modo solo.

A tradução para o Português brasileiro foi feita por Pedro Portasio e a revisão por Romir G. E. Paulino.

Preparação

Para seu primeiro jogo, utilize as seguintes configurações e facções. Quando estiver familiarizado com as regras, você poderá experimentar as demais facções, posicionar as minas iniciais e até mesmo ter um tabuleiro variável. Você encontrará as regras para isto na página 18. De qualquer modo, nós recomendamos que sua primeira partida seja realizada sem estas opções!

Determine o Primeiro Jogador com um método de sua escolha. Ele recebe o marcador de Primeiro Jogador.

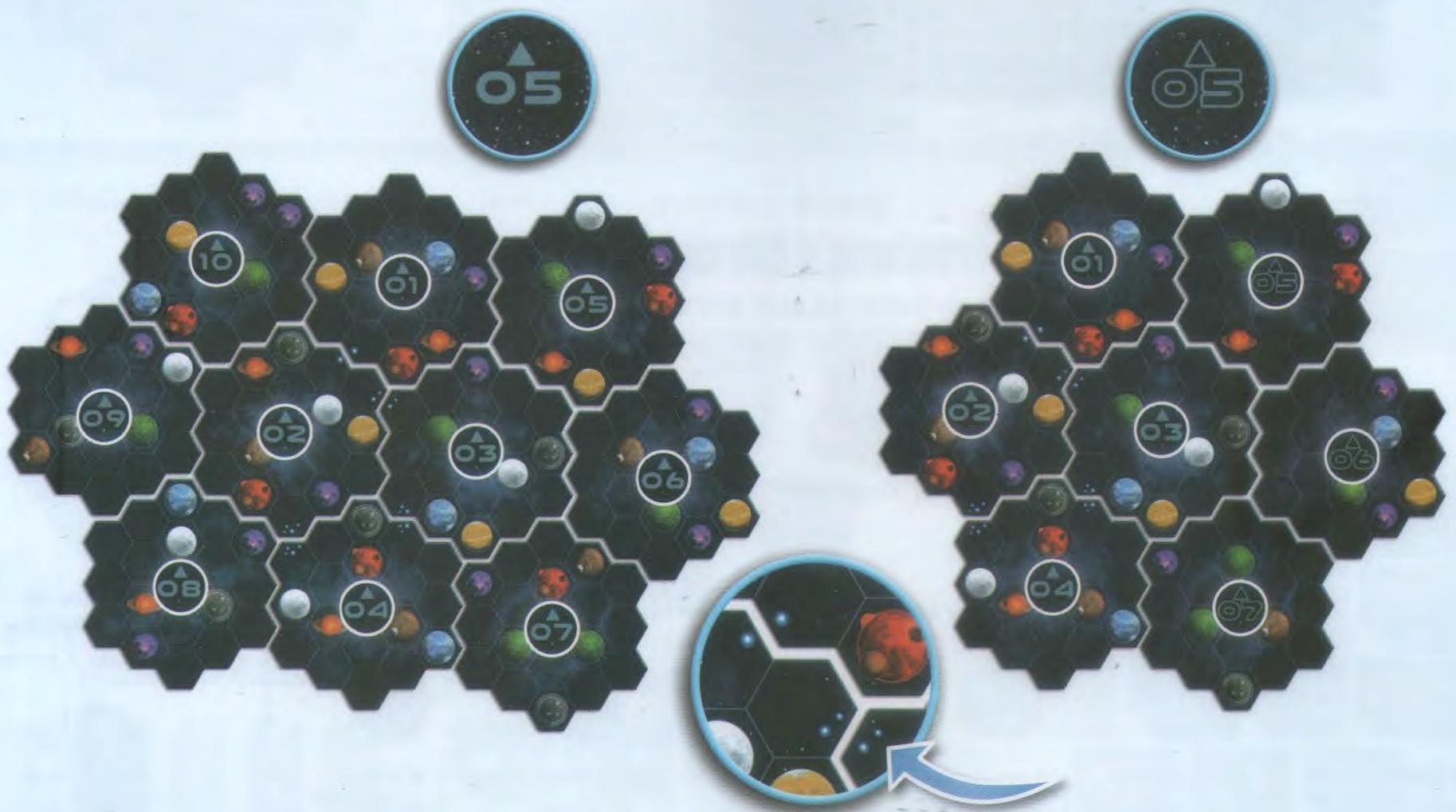
Tabuleiro Espacial

Configuração para 3 ou 4 jogadores

Pegue as 10 peças de Setor Espacial.
Garanta que as peças 05, 06 e 07 tem o lado branco para cima.
Posicione as peças como no diagrama abaixo:

Configuração para 1 ou 2 jogadores

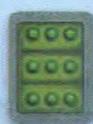
Pegue as peças de Setor Espacial de 01 a 07.
Garanta que as peças 05, 06 e 07 tem o lado negro para cima.
Posicione as peças como no diagrama abaixo:



Dica: Use as pequenas estrelas azuis nas peças 01 a 04 para guiar a montagem correta do tabuleiro.

Tabuleiro de Pesquisa e Indicadores de Aliança

Posicione o **tabuleiro de pesquisas** ao lado do Tabuleiro Espacial.

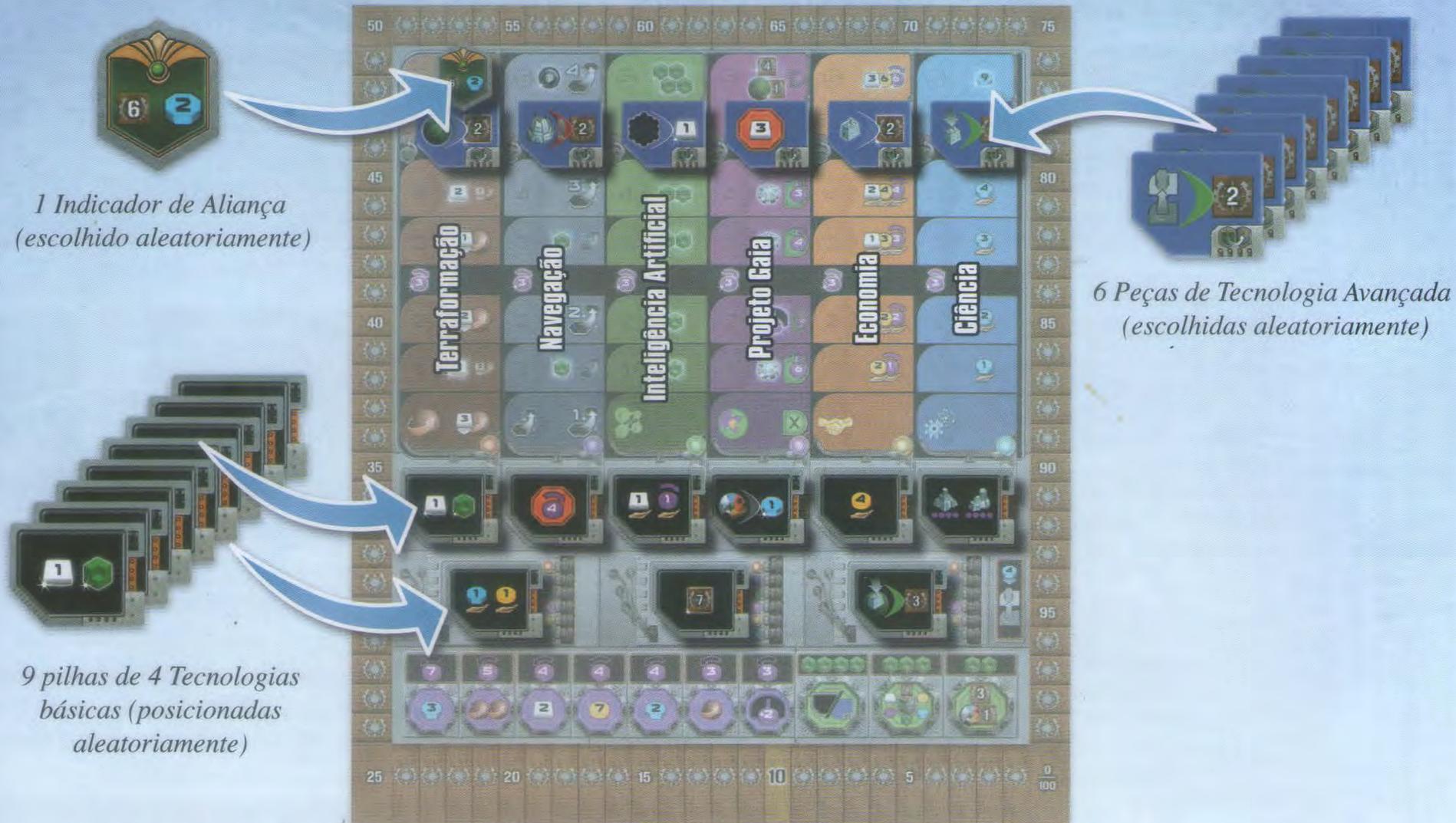
 Vire para baixo todas as **peças de tecnologia básica**. Pegue as 9 Peças que possuem marcas verdes. Distribua elas aleatoriamente nos 9 espaços de tecnologia do tabuleiro de pesquisas e, então, vire-as para cima. Combine as peças repetidas, obtendo 9 pilhas, cada uma com 4 tecnologias básicas idênticas.

Aleatoriamente selecione 6 **peças de tecnologia avançada**, e as posicione nos espaços entre o nível 4 e 5 de cada área de pesquisa. As peças de tecnologia avançada que sobraram não serão usadas e podem retornar à caixa.



Separe o **Indicador de Aliança** que não tem PVs (pontos de vitória). Este indicador de Aliança é reservado à facção *Gleen* e só é usado quando esta facção estiver em jogo. Sorteie aleatoriamente um Indicador de Aliança entre os demais e coloque-o no nível 5 da área de pesquisa em *Terraformação*.

Organize e empilhe os Indicadores de Aliança remanescentes por tipo e posicione estas 6 pilhas ao lado do Tabuleiro Espacial, com seus lados verdes para cima. Exceção: o indicador de aliança que tem 12 PVs possui os dois lados cinzas.

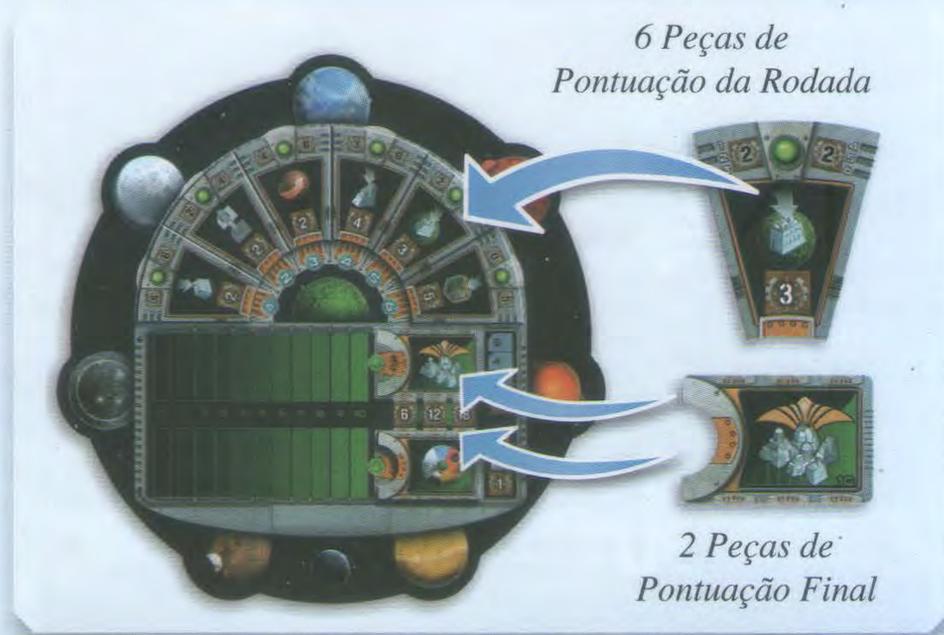


O Tabuleiro de Pontuação

Posicione o **Tabuleiro de Pontuação** ao lado do Tabuleiro Espacial.

Aleatoriamente escolha 6 **Peças de Pontuação da Rodada** e posicione-as nos espaços de 1 a 6 no Tabuleiro de Pontuação. As demais Peças de Pontuação da Rodada não são mais necessárias na partida e podem retornar para a caixa.

Aleatoriamente escolha 2 **Peças de Pontuação Final** e posicione-as nos dois espaços à direita das barras verdes de contagem. As demais Peças de Pontuação Final podem retornar à caixa do jogo. (O pequeno número no canto inferior direito das peças de Pontuação Final são usados apenas nos modos *Automa Solo* e *2-Jogadores*. Veja pág. 07.)



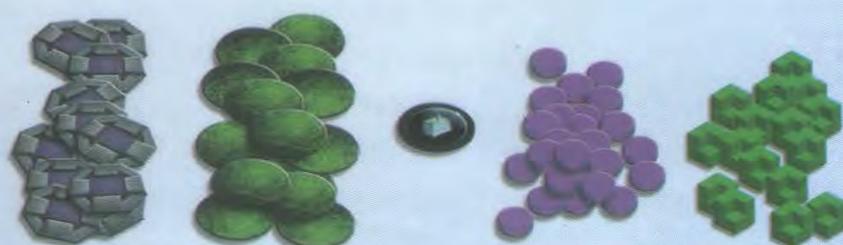
Bônus de Rodada e outros Componentes

Selecione, de forma aleatória, **Bônus de Rodada** na mesma quantidade de jogadores participantes mais 3 e posicione-os ao lado do Tabuleiro Espacial. Os Bônus de Rodada restantes podem retornar à caixa do jogo.

Posicione todos os **Marcadores de Ação**, **Peças de Planeta Gaia** e **Planeta Escuro**, **Marcadores de Poder** e **C.I.Q.s** próximos ao Tabuleiro Espacial, ao alcance de todos os jogadores. Este é o suprimento.



Em 4 jogadores, 7 Bônus de Rodada são usados.



Escolhendo sua Facção

A Primeira Partida

Para sua primeira partida **não** escolha livremente entre as 14 Facções, mas sim, escolha uma das descritas abaixo:

1 jogador: Hadsch Hallas (*Humano*), Taklons (*Automa*)

2 jogadores: Hadsch Hallas, Xenos

3 jogadores: Terranos, Taklons, Geodens

4 jogadores: Terranos, Hadsch Hallas, Xenos, Taklons

O primeiro jogador escolhe uma das Facções acima e recebe o Tabuleiro de Facção correspondente. Em sentido horário, cada jogador escolhe sua Facção dentre as restantes.

Cada jogador pega os componentes da cor de sua Facção, para preencher seu Tabuleiro de Facção da seguinte forma:

Posicione suas estruturas nos espaços correspondentes.

Separe seus 3 Gaiaformadores; eles serão importantes em breve.



Pegue 1 Marcador de Minério e outro de Conhecimento, e 2 Marcadores de Crédito. Posicione-os nos espaços iniciais do seu Tabuleiro de Facção.



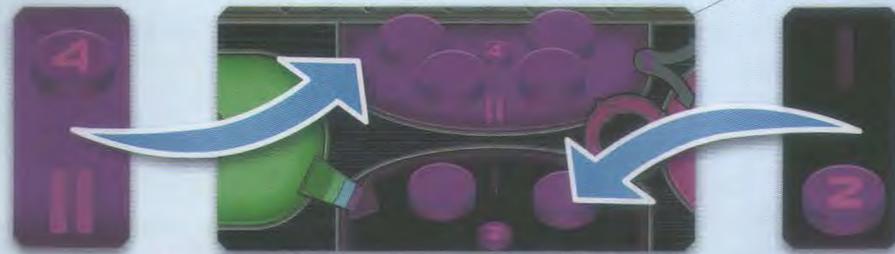
Os Xenos começam com 3 de Conhecimento, 4 de Minérios e 15 de crédito. Durante a partida, eles podem acumular até 15 de Conhecimento, 15 de Minério e 30 de Crédito.



Se sua Facção mostrar ao menos um C.I.Q. junto ao nome da Facção, pegue a quantidade indicada de C.I.Q.s do suprimento e coloque-os sobre seu Tabuleiro de Facção.

Os Terranos, começam com 1 C.I.Q.

Posicione Marcadores de Poder na quantidade indicada em cada área do Ciclo de Poder da sua Facção.



Os Hadsch Halla começam

com 4 Marcadores de Poder na área II

e 2 Marcadores

de Poder na área I

Posicione 6 de seus Marcadores de Jogador no Tabuleiro de Pesquisa: um em cada área de pesquisa, todos no nível 0. Se o Tabuleiro da sua Facção indicar que já começa com nível 1 em alguma área de pesquisa, mova o marcador relevante para o nível 1.



Se este nível 1 de Pesquisa gerar ao jogador algum bônus imediato (indicado por uma pequena estrela e um contorno branco), receba-o imediatamente (Ex.: 2 Minérios, 1 C.I.Q., 1 Gaiaformador).



Os Geodens já começam com pesquisa em Terraformação nível 1; com isso avançam seu marcador de minério em 2 espaços.



Os Terranos começam com nível 1 na pesquisa do Projeto Gaia; com isso, já colocam 1 Gaiaformador no seu Tabuleiro de Facção.



Os Xenos começam com pesquisa em Inteligência Artificial no nível 1; eles recebem um C.I.Q. (além do C.I.Q. que eles recebem no início da partida).

Atenção: Os bônus nível 1 de Pesquisa em Economia e Ciência são bônus do tipo renda e são distribuídos durante a **Fase I: Renda**, e não durante a Preparação Inicial.



Coloque um Marcador de Jogador no espaço 10 da trilha de PVs. Deixe seus Satélites por perto, você precisará deles em breve.



Posicionando Suas Primeiras Estruturas

A Primeira Partida

Na primeira partida, recomendamos que posicione suas Minas como mostrado abaixo. Retire as Minas do seu Tabuleiro de Facção da **esquerda para a direita**, como mostrado na pág. 18.

Ao posicionar suas primeiras estruturas, você coloniza seus primeiros planetas e revela espaços no seu Tabuleiro de Facção. Isso será importante para obter recursos (**Fase I: Renda**).

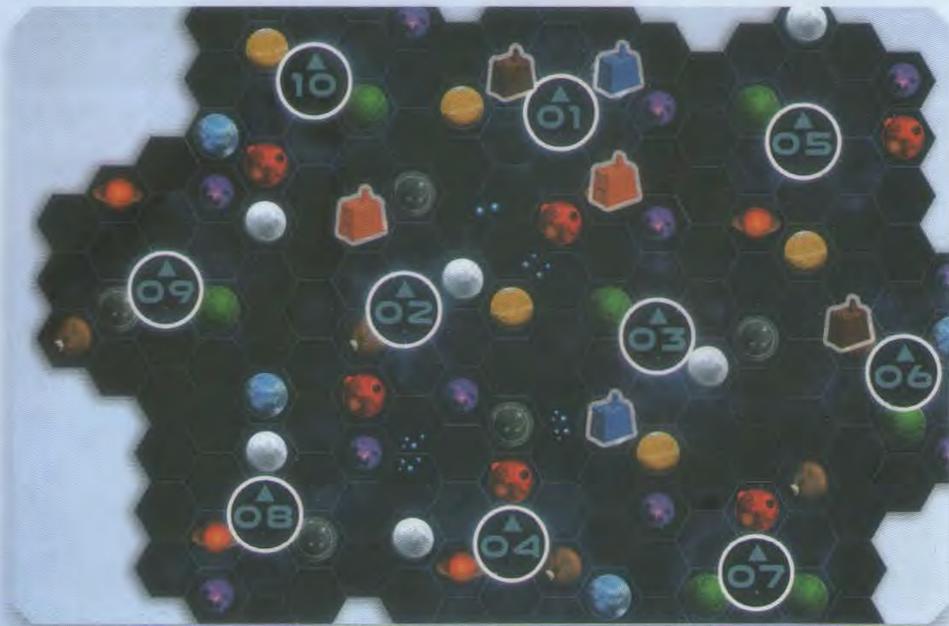
1 Jogador



2 Jogadores



3 Jogadores



4 Jogadores



Escolha do Primeiro Bônus de Rodada

Começando pelo último jogador e continuando em sentido anti-horário, cada jogador escolhe um Bônus de Rodada e coloca-o, virado pra cima, ao lado de seu Tabuleiro de Facção.



Os Bônus de Rodada concedem recursos adicionais, ações e até PVs por estruturas em jogo ao fim de uma rodada (veja pág. 23).

Jogador Neutro

em partida Solo ou para 2 jogadores

Durante uma partida com 1 ou 2 jogadores, um jogador neutro é adicionado na Pontuação Final, para evitar segundos lugares automáticos. Pegue dois Satélites de uma Facção que não está em jogo e coloque-os em cada trilha ao lado das Peças de Pontuação Final. O número em cada Peça de Pontuação Final indica a posição do Satélite na trilha respectiva. Estes Satélites são tratados como um outro jogador para a Pontuação Final.



Nesta Pontuação Final, em um jogo com 1 ou 2 jogadores, o jogador neutro teria pontuação 8.

Objetivo e Regras Gerais

Ao final da partida, o jogador com mais PVs (Pontos de Vitória) é o vencedor.

Você ganhará PVs durante a partida e ao final dela. Os diversos meios de se obter PVs serão detalhados mais adiante.

Existem 6 Peças de Pontuação da Rodada no Tabuleiro de Pontuação, uma para cada rodada. Durante **cada rodada**, você ganha PVs pelas Ações mostradas nestas Peças.



Na segunda Rodada a construção de uma Mina garante 2 PVs adicionais. O significado de cada Peça será mostrado no Anexo (pág. 24).

Os números em cada Peça (à esquerda e direita do símbolo verde) servem para o jogo solo e serão explicados nas regras do Automa.

Também existem 2 Peças de Pontuação Final no Tabuleiro de Pontuação. **No fim da partida**, cada uma destas Peças concede PVs dependendo de quão bem os jogadores se saíram no cumprimento das mesmas.



Para esta Peça de Pontuação final você deve colonizar a maior quantidade de Peças de Planeta Gaia. O significado de cada peça será explicado na pág. 18.



As duas trilhas ao lado das Peças de Pontuação Final são utilizadas durante a partida para mostrar seu progresso antes da pontuação final. Para tal, coloque um satélite da sua cor em cada trilha.

Dica: Você não precisa ficar de olho nas trilhas durante a primeira metade do jogo, mas lembre-se de acompanhar o progresso de seus oponentes durante a segunda metade da partida!



Ao unir planetas, forjando uma Aliança durante a partida, você recebe Indicadores de Aliança, que concedem PVs e, na maioria dos casos, recursos adicionais.

No final da partida, para cada nível 3, 4 ou 5 que você alcançou em diferentes áreas de pesquisa no Tabuleiro de Pesquisas, você ganha 4 PVs (ex.: alcançar nível 5 em "Navegação" recompensaria o jogador com $4 + 4 + 4 = 12$ PVs).



Adicionalmente, cada nível alcançado no Tabuleiro de Pesquisas concede recompensas durante a partida.

Lembrete dos PVs concedidos para cada área de pesquisa alcançada no fim da partida.

Diferentes Peças de Tecnologia são colocadas no Tabuleiro de Pesquisas: Peças de Tecnologia Básica, que qualquer jogador pode obter, e Peças de Tecnologia Avançada, que apenas um jogador pode obter atendendo condições especiais. Estas peças de tecnologia também podem conceder PVs ou outras bonificações.



Esta Peça de Tecnologia Básica lhe garante 3 PVs adicionais para cada Peça de Planeta Gaia que você colonizar.

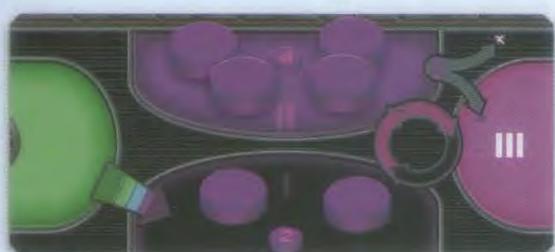


O Ciclo de Poder

Durante a partida você receberá “Poder”, os quais podem ser gastos em diferentes Ações e Recursos. **Poder** é representado pelos **Marcadores de Poder**, que podem ser recebidos ou descartados.

Gerenciar seu Ciclo de Poder é essencial para ser bem sucedido em uma partida de Projeto Gaia.

Seu Tabuleiro de Fação mostra três áreas conectadas nas quais seus Marcadores de Poder irão se mover. No início da partida, seus Marcadores de Poder estarão nas áreas I e II, e a área III se mantém vazia. Seus Marcadores de Poder sempre serão movidos entre estas áreas no sentido horário. À esquerda destas áreas de poder está a Área de Gaia (em verde). Esta área é utilizada apenas por habilidades específicas, que serão explicadas mais adiante.



Distribuição costumeira de poder no início de uma partida.

Receber Marcadores de Poder

Quando você ganha novos **Marcadores de Poder**, eles sempre entram na **área I**.

Quando você descartar Marcadores de Poder, escolha de qual área gostaria de descartá-los (idealmente áreas I e II). Você pode descartar marcadores de poder de **qualquer** área, **exceto** da área de Gaia.



Este ícone significa “Receba 1 Marcador de Poder adicional”. Ele será colocado na área I.

Receber Poder

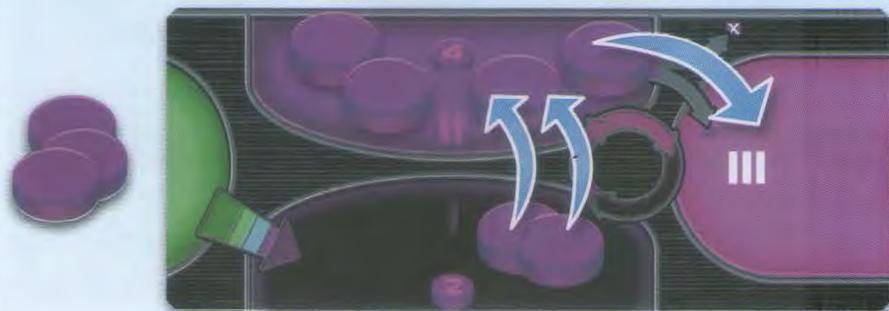
Quando você receber Poder, mova seus Marcadores de Poder da seguinte forma:

- Se existir pelo menos um Marcador de Poder na área I, cada Poder recebido movimenta um Marcador de Poder da área I para a área II.
- Caso a área I esteja vazia, cada Poder recebido movimenta um Marcador de Poder da área II para a área III.



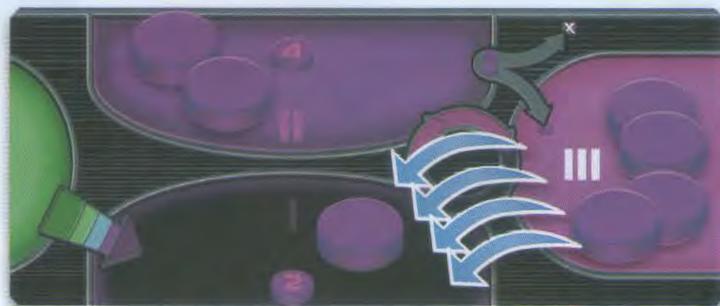
Este ícone significa “Receba 4 de Poder”. A seta acima do desenho do Marcador de Poder ajuda no reconhecimento deste ícone.

- Se as áreas I e II estiverem vazias, você não será capaz de receber mais Poder.



Caso você receba 3 de Poder e, em sua área I, só existirem 2 Marcadores de Poder, primeiro mova estes 2 Marcadores para a área II. Agora a área I está vazia; mova 1 Marcador de Poder da área II para a área III.

Você só pode gastar Poder que estiver na área III. Quando você gastar Poder, mova a quantidade gasta de Marcadores de Poder da área III para a área I.



Com os 4 Marcadores de Poder na Área III você pode realizar ações que custem até 4 de Poder. Para tal fim, mova os 4 Marcadores de Poder da área III para a área I.

As possíveis formas de gastar Poder serão cobertas nas seções 6) Ações de Poder e C.I.Q. (pág. 15) e 10) Ações livres (pág. 17).



As 6 Rodadas da Partida

Cada rodada é dividida em 4 fases, que ocorrem nesta ordem:

Fase I: Renda

Fase II: Gaia

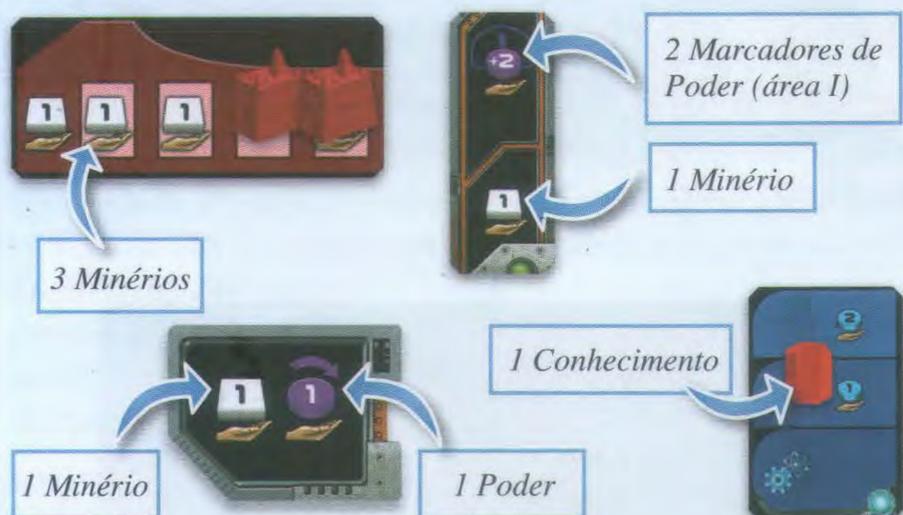
Fase III: Ações

Fase IV: Encerrando uma rodada

Fase I: Renda



No início de cada rodada (incluindo a primeira), todos os jogadores recebem novos recursos. A Renda de cada jogador é calculada através do seu Tabuleiro de Facção, seu Bônus de Rodada, suas Peças de Tecnologias e seu progresso no Tabuleiro de Pesquisas. A Renda é representada por uma mão aberta.



Sempre que você receber um Minério, mova o seu Marcador de Minério um espaço para a direita na trilha correspondente. Como esta trilha acaba em 15, você não poderá mais ganhar Minério quando o Marcador de Minério chegar neste valor.

O mesmo ocorre para Conhecimento e Créditos, embora, para Créditos, existem 2 Marcadores, de modo a que você possa acumular até 30 Créditos.



Poder e Marcadores de Poder podem ser recebidos na ordem que você desejar. Mas sempre que você for receber recursos de uma fonte (com o símbolo da mão), você deve pegar todo aquele recurso antes de passar para outra fonte (recursos sobre outras mãos).



Com essa renda, você pode escolher movimentar 4 de Marcadores de Poder e depois receber 1 Marcador de Poder adicional, ou vice-versa.

Fase II: Gaia



Os jogadores que possuem Marcadores de Poder na área verde de Gaia em seus Tabuleiros de Facção, movem estes marcadores (na direção indicada pela seta) para a área I de seu Ciclo de Poder. Exceção: os Terranos movem os Marcadores de Poder (como mostrado na seta do tabuleiro deles) diretamente para a área II do Ciclo de Poder.

Jogadores que possuem um Gaiiformador de uma rodada anterior em um Planeta Transdim (transdimensional), colocam uma Peça de Planeta Gaia sobre ele. De agora em diante, este planeta é tratado como um Planeta Gaia. O Gaiiformador se mantém sobre o planeta (até que o jogador construa uma Mina neste planeta ou chame seu Gaiiformador de volta).



Na Fase Gaia, Planetas Transdim roxos que tem um Gaiiformador são transformados em Planetas Gaia verdes.

Fase III: Ações

Durante a fase de ações, começando com o primeiro jogador e continuando em sentido horário, cada jogador executa uma única Ação. Isso continua até que nenhum jogador possa ou queira realizar mais Ações. Um jogador que tenha escolhido a Ação "Passar a Vez" será pulado até o final da fase atual. A fase se encerra quando todos os jogadores tiverem escolhido "Passar a Vez".

Exceto por "Passar a Vez", todas as ações podem ser executadas múltiplas vezes durante a mesma fase (mas apenas uma única ação por jogada). A ação "Passar a Vez" pode ser escolhida apenas uma vez por cada jogador durante esta fase, assim encerrando a participação deste jogador nesta fase.



Cartas de Referência de Ações mostram as ações que você pode executar durante a sua vez.

Além das ações que você executa, você pode receber Poder quando seus oponentes executam certas ações (ação passiva: Ganhando Poder), e você pode executar ações livres imediatamente antes ou depois das suas ações normais. Ações livres são explicadas na pág. 17.



1) Ação: Construir uma Mina

Você pode construir uma Mina em um planeta deserto (no caso, planetas que não contenham nenhuma estrutura), assim colonizando o planeta.

Para construir uma mina, o planeta precisa estar:

- deserto (não conter nenhuma estrutura construída),
- acessível à partir de um de seus planetas, e
- em um estado habitável pela sua Facção. Se o planeta for de um tipo diferente do seu Planeta Natal, precisará primeiro ser Terraformado.



Adicionalmente, você precisa ter ao menos uma Mina em seu Tabuleiro de Facção e precisa pagar o preço de construção indicado: 2 Créditos e 1 Minério.

Se todas estas condições forem atendidas, pegue a Mina mais à esquerda do seu Tabuleiro de Facção e coloque-a no planeta em questão.

Você precisa completar todos os passos da ação de uma vez e só poderá executar a ação se puder pagar seu custo imediatamente. Você não pode executar apenas partes de uma ação, como terraformar um planeta parcial ou completamente mas não construir a Mina.

Existem regras especiais para Planetas Gaia que possuem um Gaiaformador. Estas regras são explicadas no fim desta seção.

Acessibilidade:

A acessibilidade de um planeta é determinada pelo seu progresso na área de pesquisa “Navegação”. Enquanto seu marcador estiver nos níveis 0 e 1, seu alcance básico é de 1. Isso significa que você só pode construir Minas em planetas que estão a um espaço de distância de um planeta que já contenha estruturas suas construídas (ou seja, diretamente adjacente). Os níveis 2 e 3 de Navegação aumentam seu alcance básico para 2. No nível 4 seu alcance é 3 e, no nível 5, é 4. Seu alcance define sua distância máxima de operação; você pode colonizar planetas que estão mais perto que seu alcance máximo.



Avançar na trilha de pesquisa em “Navegação” facilita sua expansão. Neste exemplo, o jogador vermelho tem um alcance básico de 2 espaços.



A ilustração na borda direita de seu Tabuleiro de Facção serve como lembrete para usar C.I.Q.s como bônus de alcance.

Além disso, para cada C.I.Q. adicional que você use, você pode aumentar seu alcance em 2 espaços quando estiver construindo uma Mina.



Este Bônus de Rodada oferece uma ação especial. Quando você executa esta ação, pode Construir uma Mina com seu alcance aumentado em 3 espaços. Ações especiais serão detalhadas na seção 7) Ações Especiais, na página 16.

Para determinar o alcance necessário no momento de construir, use o caminho mais curto partindo de um planeta colonizado pela sua Facção até o planeta alvo. A presença de outros planetas, com ou sem estruturas construídas, no caminho não tem nenhum impacto.



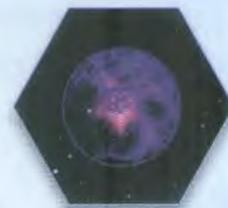
Com Navegação no nível 2 e pagando 1 C.I.Q., o jogador vermelho possui um alcance 4 e pode alcançar o planeta marrom.

Habitabilidade:

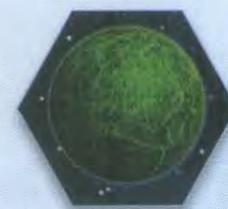
Projeto Gaia contém 9 tipos diferentes de planetas. Cada Facção possui um Planeta Natal, e apenas planetas do mesmo tipo que seu Planeta Natal são habitáveis para estas Facções. A cor de cada Tabuleiro de Facção representa a cor de seu Planeta Natal, e todo planeta diferente deve ser Terraformado antes de ser colonizado.

Dependendo do tipo do planeta, as seguintes regras se aplicam:

- **Planetas Transdim** (transdimensionais) não podem receber nenhuma estrutura. Antes de você Construir uma Mina neles, você deve transformá-los, com um Gaiaformador, em um planeta Gaia.



- **Planetas Gaia** que estão no tabuleiro desde o início da partida podem ser tornados habitáveis pagando um C.I.Q., independente do tipo de seu Planeta Natal.



Esta ilustração em seu Tabuleiro de Facção lembra você que um Planeta Gaia pode tornar-se habitável através do pagamento de um C.I.Q.

- **Todos os outros tipos de planetas** precisam de 1, 2 ou 3 passos de Terraformação, dependendo de quão similares forem as condições destes planetas em relação ao seu Planeta Natal. Seu Tabuleiro de Facção mostra a quantidade de passos necessários para tornar habitável cada tipo diferente de planeta.

Os Geodens (laranja) precisam de 2 Passos de Terraformação para transformar um planeta azul ou marrom em um planeta habitável.



1 Passo de Terraformação
2 Passos de Terraformação
3 Passos de Terraformação

Você deve pagar uma quantia de Minério para cada passo de terraformação. A quantia a ser paga depende de seu progresso em pesquisa na área de “Terraformação”. Enquanto seu Marcador estiver nos níveis 0 e 1, cada passo de terraformação custa 3 Minérios.

O nível 2 diminui este custo para 2 Minérios por passo e, a partir do nível 3, este custo é reduzido para 1 Minério por passo.



Progredir nas pesquisas em Terraformação facilita o processo de tornar outros planetas habitáveis. Neste exemplo, os Geodens pagariam 1 Minério por cada passo de terraformação.



Diversas Ações Especiais providenciam passos de terraformação. Estes passos podem ser incrementados com pagamento em Minério. (Mais informações sobre Ações Especiais serão vistas adiante).



Com a Ação Especial “Um Passo de Terraformação” (ação especial da facção laranja mostrada acima) e sua pesquisa em Terraformação no nível 3, os Geodens pagam apenas 1 Minério para realizar os dois passos de terraformação necessários para tornar um planeta marrom, habitável.

Para planetas Gaia com um Gaiiformador, as seguintes regras especiais se aplicam:

- apenas a Facção dona do Gaiiformador tem permissão para colonizar este planeta



Apenas o jogador branco pode colonizar e construir sobre este planeta Gaia.

- o planeta é imediatamente considerado como ao alcance da Facção correspondente a partir da colocação do Gaiiformador

- o custo usual, de um C.I.Q. para tornar um planeta Gaia habitável, não é pago



Esta ilustração em seu Tabuleiro de Facção é um lembrete da habitabilidade de um Planeta Gaia que tem um Gaiiformador sobre ele (apenas para o dono do Gaiiformador).

- após Construir uma Mina no planeta, remova o Gaiiformador e coloque-o de volta em seu Tabuleiro de Facção



Os Terranos querem construir uma mina em um planeta Gaia com um de seus Gaiiformadores sobre ele. Eles pagam 1 Minério e 2 Créditos pela estrutura e movem o Gaiiformador de volta para seu Tabuleiro de Facção.

O custo para tornar um planeta habitável sempre é pago adicionalmente ao custo de Construção da Mina.

2) Iniciando o Projeto Gaia

Como descrito em seções anteriores, você não pode construir diretamente sobre planetas Transdim: você deve primeiro transformá-los em planetas Gaia.

Para iniciar tal transformação você deve:

- Escolher um planeta Transdim que não tenha um Gaiiformador sobre ele
- Conseguir alcançar este planeta Transdim a partir de um planeta sob seu controle
- Ter um Gaiiformador disponível
- Pagar o custo necessário para posicionar o seu Gaiiformador

A acessibilidade de um planeta Transdim segue as mesmas regras que a ação “Construindo uma Mina”. Um planeta com um Gaiiformador sobre ele ainda não conta como um planeta colonizado pela Facção dona do Gaiiformador e, por consequência, este planeta não pode ser utilizado como ponto de partida para acessibilidade a outro planeta qualquer.

Para obter um Gaiiformador, você deve alcançar pelo menos o nível 1 na área de pesquisa “Projeto Gaia”. Você obtém um segundo Gaiiformador quando atingir o nível 3, e um terceiro quando alcançar o nível 4.

Um Gaiiformador que encontre-se em um dos três espaços correspondentes do seu Tabuleiro de Facção está disponível para uso.



Um Gaiiformador que foi posicionado em um planeta Transdim nesta rodada, não pode ser movido na mesma rodada.

Um Gaiiformador que esteja em um Planeta Gaia (colocado lá em uma rodada anterior) pode ser movido pelo Tabuleiro. Porém, na maioria das vezes, você vai querer Construir uma Mina antes de mover seu Gaiiformador, pois do contrário, você perde as vantagens do Gaiiformador (exclusividade e não precisar pagar o custo de um C.I.Q. para construir a Mina).

O custo para posicionar um Gaiiformador também é determinado pelo seu progresso na área de pesquisa “Projeto Gaia”. Este custo é sempre pago a partir do seu Ciclo de Poder, movendo Marcadores de Poder de qualquer área (I, II e/ou III) para a área Gaia. Enquanto sua pesquisa em “Projeto Gaia” estiver nos níveis 1 e 2, você deve mover um total de 6 Marcadores de Poder das áreas I, II ou III à área Gaia para iniciar a transformação de um planeta Transdim. No nível 3, este custo torna-se 4 Marcadores de Poder. Nos níveis 4 e 5, este custo cai para 3.



Progredir na trilha de pesquisa Projeto Gaia lhe dá acesso à Gaiiformadores e diminui o custo de Marcadores de Poder que devem ser movidos para a área Gaia.

Este exemplo mostra os Terranos com 2 Gaiiformadores. Para iniciar um Projeto Gaia eles devem mover 4 marcadores de poder para a área Gaia.

O custo é o mesmo para todos os seus Gaiaformadores, independente de quando ele foi obtido.

Esta ação inicia a transformação de um planeta Transdim em um planeta Gaia, e só termina na fase Gaia **da próxima rodada**. Você só poderá Construir uma Mina neste planeta após a transformação ter sido concluída. O Gaiaformador permanece sobre o planeta até que você Construa uma Mina nele ou chame seu Gaiaformador de volta para transformar outro planeta Transdim em planeta Gaia.

Como a transformação de um planeta Transdim só será concluída na próxima rodada, não faz sentido Iniciar um Projeto Gaia na última rodada!

3) Ação: Melhorando suas Estruturas

Assim que você tiver estruturas em um planeta (incluindo suas Minas iniciais), você pode melhorar estas estruturas, um estágio de cada vez, de modo a receber novos recursos em sua Renda, além de, eventualmente, outras vantagens. Apenas Minas podem ser construídas em planetas desertos. Todas as outras estruturas são melhorias que substituem uma estrutura já presente no Tabuleiro Espacial (sejam Minas ou outras construções mais avançadas).

Toda melhoria segue as seguintes regras:

- Assim como Minas, Estações de Comércio e Laboratórios de Pesquisa são retirados do seu Tabuleiro de Facção da esquerda para a direita.
- Todas as estruturas que, em contrapartida, forem retiradas do Tabuleiro Espacial, devem sempre ser colocadas de volta em seu Tabuleiro de Facção da direita para a esquerda.
- Cada melhoria custa Minérios e Créditos. O custo de cada melhoria é mostrado à esquerda da melhoria correspondente, em seu Tabuleiro de Facção.

Existem 4 diferentes melhorias.



Mina → Estação de Comércio

Melhorar uma Mina para Estação de Comércio custa 6 Créditos e 2 Minérios. Se houver pelo menos uma estrutura de **um oponente** na **vizinhança** da sua Mina, este custo é reduzido para 3 Créditos e 2 Minérios. A **vizinhança** de uma Mina consiste de todos os campos localizados até 2 espaços de distância.



Estação de Comércio → Instituto Planetário

Melhorar uma Estação de Comércio para Instituto Planetário custa 6 Créditos e 4 Minérios. Assim que você construir seu Instituto Planetário, sua facção ganha uma habilidade ou ação especial. Os vários Institutos Planetários são explicados no apêndice I, na pág. 20.



Estação de Comércio → Laboratório de Pesquisas

Melhorar uma Estação de Comércio para Laboratório de Pesquisa custa 5 Créditos e 3 Minérios. Toda vez que você construir um Laboratório de Pesquisa, você imediatamente ganha uma **Peça de Tecnologia**.

Sempre que você ganhar uma Peça de Tecnologia, você pode progredir em uma Área de Pesquisa no Tabuleiro de Pesquisas. As seguintes regras se aplicam ao ganhar uma Peça de Tecnologia:

- Você pode escolher qualquer Peça de Tecnologia Básica, exceto aquelas que você já tem. Nenhuma Facção tem permissão para desenvolver a mesma tecnologia uma segunda vez, mesmo que ela esteja coberta por uma Peça de Tecnologia Avançada.
- Se você escolher uma das 6 Peças de Tecnologia, que estão logo abaixo das Áreas de Pesquisa, você pode progredir apenas na respectiva Área de Pesquisa. Caso você não possa mais progredir nesta Área de Pesquisa, o progresso é perdido.
- Se você escolher uma das outras 3 Peças de Tecnologia, você pode progredir um nível em qualquer Área de Pesquisa.



Escolher uma das tecnologias da linha inferior, lhe permite progredir na pesquisa que desejar.

- Ao invés de escolher uma Peça de Tecnologia Básica, você pode escolher uma Avançada. Ao escolher uma Peça de Tecnologia Avançada, você pode progredir na Área de Pesquisa que preferir, entretanto, para poder desenvolver uma tecnologia avançada, você precisa atender **3 pré-requisitos**:



1. Sua pesquisa precisa estar no nível 4 ou 5 da Área de Pesquisa da qual você deseja pegar a Peça.

O jogador vermelho pode pegar as Peças de Tecnologia Avançadas referentes à a Navegação (centro) e Inteligência Artificial (direita).



2. Você precisa ter um Indicador de Aliança com lado verde para cima. Este Indicador será virado para seu lado cinzento.



3. A Peça de Tecnologia Avançada deve ser colocada sobre uma Peça de Tecnologia Básica que você já possua. Se você não possuir nenhuma tecnologia básica, não poderá obter uma tecnologia avançada. Assim que for coberta, a tecnologia básica perde sua função e eficácia. Cada tecnologia básica suporta uma única peça de tecnologia avançada.



Apenas 6 tecnologias avançadas estão disponíveis em cada partida, e elas não são repostas! As regras de cada uma são encontradas no apêndice VI (pág. 24).

Laboratório de Pesquisas → Academia



Melhorar um Laboratório de Pesquisas para Academia custa 6 Créditos e 6 Minérios. Ao executar a melhoria pela primeira vez, decida qual Academia você quer construir. Uma das Academias acrescenta 2 de Conhecimento à sua renda, enquanto a outra Academia permite executar uma Ação com a qual você pode receber um C.I.Q. a cada rodada.

Cada vez que você construir uma Academia, você imediatamente, e somente neste momento, ganha uma Peça de Tecnologia. Junto com a Peça de Tecnologia, você pode progredir um nível em uma Área de Pesquisa, da mesma forma como foi explicado na melhoria da Estação de Comércio para Laboratório de Pesquisas.

4) Ação: Forjando Alianças

Com esta ação você pode criar alianças compostas por vários planetas que você colonizou, somando uma pontuação específica de poder. Executar esta ação permite que você escolha um Indicador de Aliança do estoque. Uma Aliança lhe confere 3 vantagens:

- uma quantia imediata de PVs,
- uma quantia imediata de recursos, e
- um Indicador de Aliança lhe dá a possibilidade de, mais tarde, obter uma Peça de Tecnologia Avançada ou progredir para o nível máximo (nível 5) de uma Área de Pesquisa. Sem um Indicador de Aliança, estas duas opções não são possíveis.

Importante: Existe um tipo de Indicador de Aliança que vale 12 VPs e nada mais. Este Indicador é cinza dos dois lados.



Este Indicador de Aliança confere ao jogador 6 PVs e 2 de Conhecimento imediatamente. Mais tarde permitirá que ele obtenha uma Peça de Tecnologia Avançada ou que alcance o nível 5 de uma Área de Pesquisa.

O Indicador de Aliança obtido é posicionado com seu lado verde para cima, ao lado do seu Tabuleiro de Facção. Quando você desenvolver uma Tecnologia Avançada ou progredir uma Área de Pesquisa para o nível 5, vire um de seus Indicadores de Aliança deixando o lado cinza para cima. (*Exceção: o Indicador de Aliança que vale 12 PVs não pode ser usado para obter Tecnologias Avançadas ou progredir para o nível 5 de Áreas de Pesquisa.*)

Você só pode Forjar Alianças usando planetas que contenham estruturas suas construídas. Estas estruturas precisam ter uma **Pontuação de Poder total de, pelo menos, 7**. A Pontuação de Poder de cada estrutura é mostrada no seu Tabuleiro de Facção. Cada planeta só pode fazer parte de uma aliança.



Minas valem 1 Ponto de Poder.



Estações de Comércio e Laboratórios de Pesquisa valem 2 Pontos de Poder.



Institutos Planetários e Academias valem 3 Pontos de Poder.

Planetas com estruturas suas que estejam diretamente adjacentes contam como planetas conectados.

Satélites são necessários para conectar planetas separados por espaços vazios. Para cada espaço vazio que precisa ser cruzado, um Satélite deve ser construído, descartando um **Marcador de Poder** do seu Ciclo de Poder. Satélites podem ser colocados apenas em espaços vazios, sem planetas. Cada espaço vazio

pode abrigar apenas um Satélite de cada cor. Isto significa que diferentes Facções podem posicionar Satélites nos mesmos espaços vazios.

Quando você executar a ação “Forjar Aliança”, determine quais planetas vão se aliar, pegue a quantidade necessária de Satélites de seu estoque, descarte o mesmo número de Marcadores de Poder de seu ciclo de poder e posicione seus satélites no Tabuleiro Espacial.



O jogador amarelo descarta 2 Marcadores de Poder para posicionar 2 Satélites e Forjar uma Aliança.

Detalhes

(as regras detalhadas podem ser confusas quando você ler pela primeira vez, mas os exemplos a seguir deixarão elas mais claras):

- As estruturas que formarão a aliança precisam somar uma **Pontuação de Poder igual ou maior que 7**
- Você deve usar o **menor número** de Satélites possível para conectar os planetas participantes
- Após posicionar seus Satélites, cada planeta ou Satélite da nova Aliança **deve estar conectado** (*diretamente adjacente à pelo menos um outro planeta ou satélite pertencente a esta aliança*)
- **Nenhum** planeta ou Satélite da recém formada aliança pode estar diretamente adjacente à nenhum planeta ou Satélite seu **que já pertença à outra aliança existente sua**

Se todos estes pré-requisitos foram alcançados, descarte um Marcador de Poder para cada Satélite utilizado. Em seguida, escolha um Indicador de Aliança e posicione-o ao lado de seu Tabuleiro de Facção, com o lado verde para cima. Você recebe imediatamente os PVs e recursos mostrados nele.

AVISO! Na maioria das vezes, você vai querer Forjar Alianças da forma mais eficiente, mas algumas Peças de Pontuação Final podem lhe incentivar a mudar isso. Para tais situações, as seguintes regras adicionais se aplicam:

- Você **pode** escolher os planetas para forjar uma aliança livremente, desde que suas estruturas somem uma pontuação de pelo menos 7 Pontos de Poder. Em outras palavras, você pode escolher planetas mais distantes ou mesmo Planetas com um total de Pontos de Poder maior que 7.
- Você **não pode** forjar alianças com planetas que não são necessários para forjá-la (por exemplo, para melhorar seu

desempenho na Peça de Pontuação Final “Aliança com maior número de planetas”). Em outras palavras, se a aliança já seria válida com um planeta e um Satélite a menos, você deve mudar o planejamento de sua aliança.

Exemplos



Os Satélites circulados em vermelho, ou azul, mostram duas versões possíveis de uma aliança entre um Instituto Planetário e duas Estações de Comércio.

A versão em vermelho inclui uma Mina, que aumenta a Pontuação de Poder da Aliança para 8: neste caso, os dois Satélites são necessários em ambos os casos, então a versão em vermelho também é permitida.



Forjar esta Aliança não é permitido.

Acima, a Mina e o Satélite que a conecta (circulado de azul) não são necessários para alcançar a Pontuação de Poder 7. O Satélite vermelho já é suficiente para Forjar a Aliança.



A aliança acima é permitida, mas é (no geral) relativamente ineficiente. Na maioria das situações, o jogador amarelo teria tentado Forjar 2 Alianças separadas, construindo mais estruturas ou melhorando as presentes.

Ao colonizar planetas diretamente adjacentes à um planeta pertencente a uma aliança sua, ele aumentará esta aliança e sua Pontuação de Poder, mas não trará nenhum benefício direto. O planeta anexado não poderá ser parte de outra aliança. Conectar duas alianças ao colonizar um planeta que as conecte também não tem nenhum efeito.



Para indicar uma aliança no Tabuleiro Espacial, posicione um “Marcador de Aliança” junto de uma das estruturas participantes. Se a aliança incluir um ou mais Satélites, este marcador não é necessário. Se você Forjou uma Aliança sem utilizar nenhum Satélite, então você deve posicionar um Marcador de Aliança.

5) Ação: Pesquisa e Tecnologias

Pague 4 de Conhecimento para avançar um nível em uma Área de Pesquisa de sua escolha.

Qualquer recurso ou vantagem obtida desta forma é recebida, ou passa a ser considerada, imediatamente (as diferentes Áreas de Pesquisa e níveis são explicadas no apêndice II, na pág. 22).

O jogador amarelo paga 4 de Conhecimento para avançar do nível 0 ao nível 1 de Pesquisa em Terraformação. O jogador amarelo recebe imediatamente 2 Minérios como bônus e move seu Marcador de Minério de 4 para 6 em seu Tabuleiro de Facção.



Para poder progredir para o nível 5 de uma Área de Pesquisa, você precisa virar um Indicador de Aliança do lado verde para o lado cinza (o mesmo pré-requisito para obter uma Peça de Tecnologia Avançada).

Apenas **um jogador** tem o direito de progredir para o nível 5 de cada Área de Pesquisa.

Toda vez que seu Marcador de Pesquisa avança do nível 2 para o nível 3, você movimenta 3 de Poder (este efeito também ocorre se você progredir por ter obtido uma Peça de Tecnologia).



O ícone entre o nível 2 e o nível 3 de uma Área de Pesquisa serve de lembrete de que você deve movimentar 3 de Poder ao executar esta ação.

No fim do jogo, você ganha 4 PVs para cada nível 3, 4 e 5 que você alcançou no Tabuleiro de Pesquisas.

6) Ação: Ações de Poder e Ações C.I.Q.

A parte inferior do Tabuleiro de Pesquisas apresenta espaços octogonais que simbolizam ações. Para executar estas ações você deve pagar Poder (ações roxas) ou C.I.Q.s (ações verdes).

Todos os jogadores têm permissão para executar estas ações, mas elas só podem ser executadas uma vez por rodada.

Executar essa ação custa 4 de Poder (movimentando 4 Marcadores de Poder da área III para a área I) para ganhar 7 Créditos.



Toda vez que você executar uma destas ações, movimente a quantidade necessária

Pague 4 C.I.Q.s para pegar uma Peça de Tecnologia (básica ou avançada).



de Poder da área III para a área I de seu Ciclo de Poder, ou pague a quantia necessária de C.I.Q.s à partir de seu estoque pessoal.

Posicione, então, um Marcador de Ação (ou os C.I.Q.s pagos) sobre o octógono da ação realizada, indicando que esta ação não pode mais ser executada até o final da rodada presente.

Marcador de Ação.



Uma descrição das ações individuais pode ser encontrada na pág. 23.

7) Ação: Ações Especiais

Ações Especiais são octógonos de ação laranja e podem ser executadas para obter uma vantagem imediata. As diferenças entre estas Ações Especiais e as Ações de Poder ou C.I.Q.s, são que Ações Especiais não tem custo e estão disponíveis apenas para um jogador.

Octógonos de Ações Especiais são encontrados em:



seu Tabuleiro de Facção (todas as Facções tem uma em suas Academias, e algumas Facções tem outras em outros locais),



diversas peças de tecnologia,



alguns Bônus de Rodada.

Cada Ação Especial pode ser executada uma única vez por rodada. Ao executá-la, posicione um Marcador de Ação sobre o octógono, indicando que esta ação não está mais disponível nesta rodada.

Uma Ação Especial **não** pode ser **combinada** com outra Ação, seja ela Especial, de Poder ou de C.I.Q.

Uma descrição das Ações Especiais pode ser encontrada na descrição de cada Facção, Tecnologia e Bônus de Rodada.

8) Ação: Passando a vez

Quando for sua vez e você não puder ou não quiser mais executar ações nesta rodada, você deve passar a vez. Após passar sua vez, você não pode executar nenhuma ação no resto desta rodada.

O primeiro jogador a passar a vez é o primeiro a jogar na rodada seguinte, e deve receber o marcador de primeiro jogador.

Ao passar, pegue um dos três Bônus de Rodada disponíveis (que podem incluir Bônus já devolvidos nesta rodada), e então devolva o Bônus que você utilizou nesta rodada. Você não pode manter o mesmo bônus (ou seja, você não pode escolher o mesmo bônus duas rodadas seguidas). Na sexta e última rodada, não há necessidade de se escolher um novo Bônus antes de devolver o seu.

Se o Bônus de Rodada que você devolveu (ou possivelmente alguma Tecnologia Avançada que você possua) mostrar o símbolo de “ao passar”, receba imediatamente os PVs correspondentes. (Explicações detalhadas dos símbolos e ícones podem ser encontradas na última página deste manual).

Estes símbolos indicam efeitos que ocorrem “ao passar”.



Posicione o novo Bônus de Rodada na sua frente, virado para baixo, indicando assim que você já passou a vez. Uma vez que todos os jogadores passaram a vez, a fase de ações desta rodada termina.

9) Ação Passiva: Ganhando Poder

Toda vez que um de seus oponentes **constrói uma Mina ou melhora uma estrutura na vizinhança** de uma estrutura sua, você pode Ganhar Poder imediatamente. Entretanto, dependendo de quanto poder você ganhar, você pode ter que pagar PVs para fazê-lo. Esta movimentação de Poder passiva não se aplica ao jogador que está construindo. Vizinhança compreende todos os espaços com um alcance de até 2 campos.

Quando um oponente constrói uma Mina ou melhora uma estrutura, cada jogador que possuir alguma estrutura na vizinhança pode Ganhar Poder. Se um jogador possuir diversas estruturas na vizinhança, apenas a estrutura com maior Pontuação de Poder é considerada (veja as Pontuações de Poder das estruturas na pág. 14). Se um jogador possuir mais de uma estrutura com a mesma pontuação, apenas uma delas é considerada.

A quantidade de Poder recebido é determinada pela Pontuação de Poder da sua estrutura. Porém, para receber 1/2/3/4 de Poder você deve pagar 0/1/2/3 PVs. Mová seu marcador de PVs o número apropriado de espaços para trás na trilha de PVs. Se você preferir não pagar, você não recebe nenhum Poder.

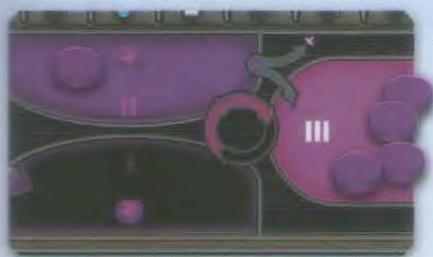


O jogador vermelho constrói uma Mina, logo o amarelo e o branco podem ganhar Poder. O jogador amarelo movimenta 1 de Poder por sua Mina. O Instituto Planetário do jogador branco tem a Pontuação de Poder mais alta, logo ele pode movimentar 3 de Poder, pagando 2 PVs.

Você não pode ficar com um valor negativo ao pagar PVs e também não pode ganhar menos Poder que o indicado com o intuito de economizar PVs. Ou você movimenta todos os Marcadores de Poder disponíveis ou nada. Existem 2 exceções para estas regras:

- Se você receber mais Poder que o necessário para levar todos os seus Marcadores de Poder para a área III, movimente

apenas o possível e pague os PVs referente à quantidade movimentada.



apenas 1 de poder (e é grátis).

Nesta situação, o jogador só pode movimentar 1 Marcador de Poder uma vez. Mesmo que os eventos lhe dessem 3 de Poder, isto é tratado como movimentar

- Você pode movimentar menos Poder para evitar ficar com PVs negativos. Neste caso, apenas movimente a quantidade de Poder que puder pagar até ficar com 0 PVs.



efetivamente só poderia movimentar 2 de Poder, pagando assim 1 PV.

Nesta situação, o jogador só pode pagar 1 PV. Se ele recebesse 3 de Poder,

O jogador que construir ou melhorar uma estrutura deve declarar quais jogadores podem Ganhar Poder.

Jogadores declarados decidem, em sentido horário, se desejam Receber ou não Poder.

Oponentes que já passaram sua vez nesta rodada também podem Ganhar Poder.

Você precisa pagar PVs apenas quando movimentar Marcadores de Poder através desta Ação Passiva. Você não precisa pagar PVs por movimentar Marcadores de Poder proveniente de outras fontes.

10) Ações Livres

Além das suas ações efetivas, você ainda pode executar Ações Livres durante sua vez.

As ações livres são:

- Descartar um Marcador de Poder da área II de seu Ciclo de Poder para movimentar 1 Marcador de Poder da área II para

a área III (este é um “Sacrifício de Poder”, como indicado pelas setas no seu Tabuleiro de Facção).



- Trocar 1 C.I.Q. por 1 minério
- Gastar 4 de Poder para obter um C.I.Q.
- Gastar 3 de Poder para obter 1 Minério.
- Gastar 4 de Poder para obter 1 de Conhecimento.
- Trocar 1 de Conhecimento por 1 Crédito.
- Gastar 1 de Poder para obter 1 Crédito.
- Trocar 1 Minério por 1 Crédito.
- Trocar 1 Minério por 1 novo Marcador de Poder (receba-o na área I)

Este sumário, localizado no lado direito do seu Tabuleiro de Facção, mostra todas as Ações Livres.



Você pode executar quantas Ações Livres quiser antes ou depois de sua ação da vez, mas não pode executá-las durante sua ação principal.

Você não pode executar Ações Livres fora da sua vez (significando que você não pode executá-las durante Ganho de Poder, durante a fase de renda, se houver passado sua vez, etc.).

Você deve executar uma Ação Principal durante sua vez para poder executar uma ou mais ações livres (lembre-se que passar a vez conta como Ação Principal).

Fase IV: Encerrando uma Rodada

Nesta fase você se prepara para a próxima rodada. Consequentemente, esta fase é ignorada na rodada final.

- Remova todos os Marcadores de Ações e C.I.Q.s de todos os campos de Ações Especiais, de Poder e C.I.Q.s.
- Todos viram seus Bônus de Rodada para cima.
- Remova do Tabuleiro de Pontuação a Peça de Pontuação desta rodada.

A próxima rodada então se inicia.

Fim do Jogo e Pontuação

A partida termina após a Fase de Ações da sexta rodada. Em seguida ocorre a pontuação final.

Peças de Pontuação Final

A pontuação de ambas as Peças de Pontuação Final do Tabuleiro de Pontuação ocorrem da seguinte maneira:

- O jogador que mais honrou as condições de vitória desta Peça de Pontuação é o primeiro colocado, e recebe 18 PVs.
- O segundo colocado recebe 12 PVs.
- O terceiro lugar recebe 6 PVs.

Não se esqueça do jogador neutro, em partidas solo ou de 2 jogadores, como descrito na página 7. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem os PVs respectivos igualmente.

Exemplo: Dois jogadores partilham da primeira colocação. Os dois dividem $18+12=30$ PVs; cada um deles recebe 15 PVs. O próximo colocado fica em terceiro lugar.

As condições das seis Peças de Pontuação Final são as seguintes:



Construir o maior número de estruturas que são parte de uma Aliança (incluindo o Planeta Escuro).



Construir o maior número de estruturas.



Colonizar a maior quantidade de tipos de planetas diferentes (incluindo Planetas Gaia e o Planeta Escuro).



Colonizar o maior número de Planetas Gaia.



Colonizar o maior número de setores espaciais (pelo menos um planeta por setor, incluindo o Planeta Escuro).



Construir o maior número de satélites (as estações espaciais dos Ivits contam como satélites.)

Pontuação por Pesquisas

Para cada nível 3, 4 e 5 que você alcançou no Tabuleiro de Pesquisas, receba 4 PVs (alcançar o nível 5 em "Navegação", por exemplo, lhe concederia $4 + 4 + 4 = 12$ PVs).



Lembrete dos PVs concedidos para cada área de pesquisa alcançada no fim da partida.

Pontuação por Recursos

Recursos remanescentes lhe concedem 1 PV para cada 3 Créditos/Conhecimento/Minério (em qualquer combinação entre eles). Se quiser simplificar, troque todos os seus recursos remanescentes em créditos, usando ações livres no fim da partida.



Lembrete dos PVs concedidos em troca dos recursos remanescentes.

Vencedor

O jogador com mais PVs vence o jogo. Em caso de empate, os empatados comemoram juntos a vitória.

Configurações Avançadas: para Jogadores Experientes

Quando você estiver familiarizado com as regras básicas, você pode jogar com configurações mais interessantes.

Escolhendo sua Facção

Use todas as 14 Facções. Para escolher sua Facção, todas as regras apresentadas na pág. 6 continuam valendo, ou seja:

O primeiro jogador escolhe sua Facção pegando o Tabuleiro de Facção respectivo e posicionando-o na mesa com o lado da Facção escolhida para cima. Os outros jogadores fazem o mesmo, seguindo em sentido horário.

Proximidade entre Minas de Facções diferentes não ativa Ganho de Poder passivo durante esta etapa. (Um jogador controlando a Facção **Xenos** posiciona sua terceira Mina após todos os jogadores posicionarem suas segundas Minas. Já os **Ivits** posicionam seu Instituto Planetário por último, após o posicionamento de todas as minas, incluindo a dos **Xenos**).

Ao construir uma estrutura, sempre pegue a peça mais à esquerda do seu Tabuleiro de Facção.

Posicionando Suas Primeiras Estruturas

Sigam estas regras para posicionar suas primeiras estruturas:

Começando com o primeiro jogador, e seguindo em sentido horário, todos posicionam uma Mina em um planeta natal seu (planetas da sua cor) à sua escolha. Em seguida, começando do último jogador e seguindo em sentido anti-horário, todos colocam suas segundas Minas da mesma forma.



Ao posicionar suas primeiras estruturas, você coloniza seus primeiros planetas e revela espaços no seu Tabuleiro de Facção. Isso será importante para obter recursos (Fase I: Renda).

Montagem Variável do Tabuleiro

As 10 Peças de Setor Espacial aceitam diversas configurações. O último jogador na ordem da rodada monta o Tabuleiro (*para compensar por escolher sua Facção por último*). O tabuleiro também pode ter sua montagem decidida em comum acordo entre os jogadores.

ATENÇÃO: Dois planetas do mesmo tipo **nunca** podem estar adjacentes.

3 e 4 Jogadores

Utilize todas as Peças de Setor Espacial e posicione os setores 05, 06 e 07 com o lado branco para cima.

- **Método 1:** Posicione os setores espaciais 01 a 04 como descrito na configuração básica, e aleatoriamente troque as posições dos setores 05 a 10. Rotacione os setores até que a distribuição planetária lhe agrade.
- **Método 2:** Indo além do método 1, troque também as posições dos setores 01 até 04 entre si. Rotacione os setores até que a distribuição planetária lhe agrade.
- **Método 3:** Troque as posições de todos os Setores Espaciais, rotacionando-os até que a distribuição planetária lhe agrade.



1 e 2 Jogadores

Use os setores de 01 a 07, posicionando os setores 05, 06 e 07 com o lado negro para cima.



Método 1: Troque as posições dos setores e rotacione-os até que a distribuição planetária lhe agrade.

Ainda Mais Possibilidades

Quando você REALMENTE quiser mais variação, experimente montar novas formas geométricas com as Peças de Setor Espacial. Em uma partida para 3 jogadores, você pode jogar sem os setores 09 e 10, para jogar uma partida com o tabuleiro reduzido.

Ordem Variável de Turnos

Ao invés de usar o sentido horário, você pode usar a Carta de Ordem da Rodada como guia para o sistema de ordem variável de turnos:

Durante a configuração inicial da partida, posicione a Carta de Ordem da Rodada junto ao Tabuleiro Espacial. Começando com o primeiro jogador, seguindo em sentido horário, cada jogador posiciona um satélite no primeiro campo vazio do lado esquerdo. Durante o jogo, quando você passar sua vez, mova seu satélite para o primeiro campo vazio do lado oposto ao seu (durante a partida, os jogadores vão alternando lados juntos, a cada rodada). Os números na coluna central da carta indicam a ordem em que os jogadores executam suas ações naquela rodada.

Partida Solo

As regras especiais para uma partida em apenas um jogador estão no manual do modo Automa.



APÊNDICES

Apêndice I: Facções

Terranos



Planeta Natal: Terra

Habilidade: Durante a fase Gaia, seus Marcadores de Poder que estão na área Gaia se movem direto para a área II do seu Ciclo de Poder, ao invés de ir para a área I.

Instituto Planetário: Durante a fase Gaia, toda vez que você passar X Marcadores de Poder da área Gaia para a área II do seu Ciclo de Poder, você pode resgatar recursos como se estivesse utilizando a ação livre “Gaste X de Poder para obter recursos”. (Exemplo: durante a fase Gaia, você move quatro de poder da área Gaia para a área II, permitindo que você obtenha 1 Minério e 1 Crédito.)

Lantids



Planeta Natal: Terra

Habilidade: Quando você executar a ação “Construir Mina”, você pode escolher fazê-lo em um planeta já colonizado por um oponente (incluindo o Planeta Escuro). Posicione sua Mina ao lado da estrutura do oponente (você não necessita pagar por terraformação, mas deve pagar o custo da construção da Mina). Essa Mina conta como uma Mina comum em todas as regras, exceto pelas duas seguintes situações: essa Mina não pode ser melhorada e ela não conta para as missões “colonizar o maior número de tipos de planetas diferentes” e “colonizar o maior número de Planetas Gaia”.

Instituto Planetário: Sempre que você construir uma Mina em um planeta ocupado por um oponente, receba 2 de Conhecimento.

Hadsch Hallas



Planeta Natal: Óxido

Habilidade: —

Instituto Planetário: Ao executar Ações Livres para obter recursos, você pode gastar Créditos ao invés de poder. (Exemplo: você pode gastar 3 Créditos para receber 1 Minério, como uma Ação Livre.)

Ivits



Planeta Natal: Óxido

Habilidade: Você inicia o jogo com seu Instituto Planetário ao invés de duas Minas. Você posiciona seu Instituto Planetário após todos os oponentes colocarem suas Minas (incluindo a terceira mina dos Xenos). Você pode forjar apenas 1 Aliança durante toda a partida, mas recebe Indicadores de Aliança conforme sua aliança cresce (diferentemente das outras facções). Cada vez que a Pontuação de Poder da sua Aliança alcança ou ultrapassa $X \times 7$ (onde X é o número de Indicadores de Aliança que você recebeu até agora +1), você pode escolher mais um Indicador de Aliança para sua Facção, como se fosse uma ação. Para todos os efeitos, esta ação é idêntica à ação “Forjar uma Aliança”, incluindo todas as suas vantagens. Cada Satélite utilizado durante esta ação custa 1 C.I.Q. ao invés de 1 Marcador de Poder.

Instituto Planetário: Uma vez por rodada, você pode executar a seguinte ação: posicione uma Estação Espacial em um espaço vazio do tabuleiro (seu alcance é calculado como se fosse construir uma Mina). Assim como planetas, uma Estação Espacial pode se conectar via Satélites, e cada Estação Espacial aumenta 1 ponto na Pontuação de Poder de uma aliança. Uma Estação Espacial não impacta nenhuma outra regra sobre poder

ou PVs, mas pode ser usada como ponto de partida para determinar acessibilidade à um planeta (em outras palavras, é possível calcular alcance à partir de uma Estação Espacial). Seus oponentes podem posicionar Satélites em um espaço que contenha uma Estação Espacial.

Geodens



Planeta Natal: Vulcânico

Habilidade: —

Instituto Planetário: A primeira vez que você construir uma Mina em cada tipo de planeta, imediatamente receba 3 de Conhecimento (tipos de planetas colonizados antes da construção de seu Instituto Planetário não recompensam o jogador com conhecimento).

Bal T'aks



Planeta Natal: Vulcânico

Habilidade: No início da partida, você não pode avançar na Área de Pesquisa “Navegação”. Se você pegar uma tecnologia abaixo da pesquisa de “Navegação”, o progresso na pesquisa é ignorado. Após construir seu Instituto Planetário, esta desvantagem é removida. Você pode executar como uma Ação Livre mover um Gaiiformador do seu Tabuleiro de Facção para a Área Gaia de seu Ciclo de Poder e receber um C.I.Q. em troca. Gaiiformadores posicionados na Área Gaia ficam indisponíveis até a próxima fase Gaia. Durante a próxima fase Gaia, qualquer Gaiiformador posicionado na área Gaia retorna para seu espaço no Tabuleiro de Facção.

Instituto Planetário: A desvantagem de não poder avançar na área de pesquisa “Navegação” é removida após sua construção.

Xenos



Planeta Natal: Deserto

Habilidade: Você posiciona uma terceira Mina inicial, após todas as outras Minas iniciais tiverem sido posicionadas.

Instituto Planetário: Você pode Forjar Alianças com uma Pontuação de Poder igual a 6, ao invés de 7.

Gleens



Planeta Natal: Deserto

Habilidade: Você não recebe nenhum C.I.Q. no início da partida. Quando for recompensado com um C.I.Q., você não o recebe, mas recebe 1 Minério no lugar dele (ganhe 1 C.I.Q. = ganhe 1 Minério). Quando você construir a Academia adequada, esta desvantagem é removida. Durante todo o jogo, você paga um Minério ao invés de um C.I.Q. para tornar habitável um planeta Gaia. Toda vez que você construir uma Mina em um planeta Gaia, ganhe 2 PVs adicionais.

Instituto Planetário: Receba o Indicador de Aliança mostrado e os recursos indicados imediatamente. Este Indicador de Aliança conta como uma Aliança forjada e garante as mesmas vantagens. (O Instituto Planetário em si ainda pode ser parte de uma Aliança normal forjada no tabuleiro.)



Este Indicador de Aliança é reservado para a facção Gleen

Taklons**Planeta Natal: Pantanoso**

Habilidade: Você começa o jogo com o Cristal Cerebral na área I de seu Ciclo de Poder. O Cristal Cerebral conta como **1 Marcador de Poder** (*especialmente ao iniciar um Projeto Gaia ou posicionar Satélites*), mas quando o Cristal Cerebral se movimenta da área III do Ciclo de Poder para a área I, ele conta como **3 de Poder** ao invés de 1.

Instituto Planetário: Toda vez que você receber Poder passivamente através de Ganhar Poder (por uma construção ou melhoria de estrutura de um oponente próximo), você recebe um Marcador de Poder (sendo ele um Marcador de Poder comum, que pode ser recebido antes ou depois do ganho passivo de poder).

Ambas**Planeta Natal: Pantanoso**

Habilidade: —

Instituto Planetário: Uma vez por rodada, você pode executar a ação de trocar seu Instituto Planetário de lugar no Tabuleiro Espacial com uma Mina sua (*geralmente para Forjar uma nova Aliança*). Isto não afeta suas Alianças existentes, mesmo que a Pontuação de Poder de uma delas caia abaixo de 7. Esta troca não conta como construção ou melhoria. PVs e Poder não podem ser recebidos ou distribuídos pela troca em si.

Firaks**Planeta Natal: Titânio**

Habilidade: —

Instituto Planetário: Uma vez por rodada, você pode executar a ação de transformar um Laboratório de Pesquisas de volta à Estação de Comércio (*para todos os efeitos, isso conta como uma ação de “melhoria para Estação de Comércio”*) e imediatamente avança um nível na Área de Pesquisa de sua escolha (*seguindo as regras descritas na pág. 15*). O Laboratório de Pesquisas retorna ao Tabuleiro de Facção, e pode ser construído novamente, utilizando as regras normais para tal (inclusive ganhando uma nova peça de tecnologia).

**Mad Androids****Planeta Natal: Titânio**

Habilidade: Seu Instituto Planetário e Academias são invertidos de lugar no Tabuleiro de Facção. A renda referente a Estações de Comércio e Laboratórios de Pesquisa também é invertida. Assim como outras Facções, construir uma Academia ou Laboratório de Pesquisa concede uma Peça de Tecnologia. Uma vez por rodada, você pode executar a ação de progredir um nível na sua área de pesquisa menos evoluída (*se diversas Áreas de pesquisa se aplicarem, escolha qual você quer progredir*). As regras normais se aplicam para avanços de pesquisa ao nível 5.

Instituto Planetário: A Pontuação de Poder das suas estruturas em planetas cinzas (*seu planeta natal*) é aumentada em 1 (adicionalmente a outros aumentos).

Nevlas**Planeta Natal: Gelo**

Habilidade: Você tem acesso à Ação Livre de mover um Marcador de Poder da área III para a Área Gaia para ganhar 1 de Conhecimento (*Marcadores de Poder movidos desta forma seguem as regras normais da fase Gaia*).

Instituto Planetário: Marcadores de Poder na área III tem um valor de 2, ou seja, valem **2 de Poder** ao movimentar Poder da área III para a área I. Em todos os outros aspectos, eles contam como **1 Marcador de Poder** (*especialmente ao iniciar um projeto Gaia e posicionar Satélites*). Quando uma ação tiver um custo ímpar de poder (1,3,5, etc.), o poder que sobra é obrigatoriamente descartado.

Itars**Planeta Natal: Gelo**

Habilidade: Toda vez que você sacrificar um Marcador de Poder da área II de seu Ciclo de Poder para mover um outro Marcador de Poder para a área III, mova o Marcador sacrificado para a área Gaia ao invés de descartá-lo.

Instituto Planetário: Durante a fase Gaia, você pode descartar 4 Marcadores de Poder que estejam na área Gaia de seu Ciclo de Poder para obter uma Peça de Tecnologia imediatamente (*podendo esta ser uma Tecnologia Básica ou Avançada. As regras e efeitos normais se aplicam; veja “Ganhando Peças de Tecnologia” na pág. 13*). Você pode fazer isso quantas vezes quiser.

Apêndice II: Tabuleiro de Pesquisas

Da esquerda para a direita, o Tabuleiro de Pesquisas apresenta as seguintes áreas: Terraformação, Navegação, Inteligência Artificial, Projeto Gaia, Economia, Ciência.

Os diferentes níveis recompensam o jogador com as vantagens descritas abaixo. Apenas o nível que seu marcador está é relevante. Vantagens de níveis anteriores não tem nenhum efeito. Itens indicados com uma estrela são bônus únicos, recebidos apenas uma vez.

Terraformação

- Nível 0:** Cada passo de terraformação custa 3 Minérios.
- Nível 1:** Cada passo de terraformação custa 3 Minérios. Imediatamente ganhe 2 Minérios.
- Nível 2:** Cada passo de terraformação custa 2 Minérios.
- Nível 3:** Cada passo de terraformação custa 1 Minério.
- Nível 4:** Cada passo de terraformação custa 1 Minério. Imediatamente ganhe 2 Minérios.
- Nível 5:** Cada passo de terraformação custa 1 Minério. Imediatamente receba o Indicador de Aliança posicionado neste nível, junto com os PVs e recursos indicados nele (*ganhar este marcador conta como "Forjar uma Aliança" para todos os efeitos*). Posicione o Indicador de aliança com seu lado verde para cima (exceto o Indicador de Aliança que vale 12 PVs), ao lado do seu Tabuleiro de Facção. Lembre-se que você precisa ter Forjado uma Aliança para poder avançar para o nível 5 desta área de pesquisa, e assim conquistar o Indicador de Aliança desta Área de Pesquisa.

Navegação

- Nível 0:** Seu alcance básico para as ações "Construir uma Mina" e "Iniciar um Projeto Gaia" é de 1 espaço.
- Nível 1:** Seu alcance básico é de 1 espaço. Imediatamente ganhe 1 C.I.Q.
- Nível 2:** Seu alcance básico é de 2 espaços.
- Nível 3:** Seu alcance básico é de 2 espaços. Imediatamente ganhe um C.I.Q.
- Nível 4:** Seu alcance básico é de 3 espaços.
- Nível 5:** Seu alcance básico é de 4 espaços. Imediatamente posicione o Planeta Escuro em um campo vazio de sua escolha. As regras normais de acessibilidade e alcance se aplicam para o espaço escolhido. Este processo conta como uma ação "Construir uma Mina" para todos os efeitos, permitindo que você ganhe PVs e seus oponentes Ganhem Poder. Entretanto, nenhuma Mina deve ser posicionada no Planeta Escuro (*posicione um satélite para indicar quem o colonizou*). O Planeta Escuro é o único planeta do seu tipo, e conta como um planeta adicional colonizado com uma Mina para todo e qualquer efeito. Você **não** pode melhorar esta Mina.

Inteligência Artificial

- Nível 0:** Este nível não tem nenhum efeito.
- Nível 1:** Imediatamente ganhe um C.I.Q.
- Nível 2:** Imediatamente ganhe um C.I.Q.
- Nível 3:** Imediatamente ganhe 2 C.I.Q.s.
- Nível 4:** Imediatamente ganhe 2 C.I.Q.s.
- Nível 5:** Imediatamente ganhe 4 C.I.Q.s.

Projeto Gaia

- Nível 0:** Este nível não tem nenhum efeito.
- Nível 1:** Para usar um de seus Gaiaformadores, você deve mover 6 Marcadores de Poder para a área Gaia. Imediatamente ganhe um de seus Gaiaformadores.
- Nível 2:** Para usar um de seus Gaiaformadores, você deve mover 6 Marcadores de Poder para a área Gaia. Imediatamente ganhe três Marcadores de Poder (coloque-os na área I).
- Nível 3:** Para usar um de seus Gaiaformadores, você deve mover 4 Marcadores de Poder para a área Gaia. Imediatamente ganhe um de seus Gaiaformadores.
- Nível 4:** Para usar um de seus Gaiaformadores, você deve mover 3 Marcadores de Poder para a área Gaia. Imediatamente ganhe um de seus Gaiaformadores.
- Nível 5:** Para usar um de seus Gaiaformadores, você deve mover 3 Marcadores de Poder para a área Gaia. Imediatamente ganhe 4 PVs e 1 PV adicional para cada Planeta Gaia com uma estrutura sua (*você não recebe PVs por Gaiaformadores estacionados em Planetas Gaia*).

Economia

- Nível 0:** Este nível não tem nenhum efeito.
- Nível 1:** Você ganha 2 Créditos e movimenta 1 de Poder na fase de renda.
- Nível 2:** Você ganha 1 Minério, 2 Créditos e movimenta 2 de Poder na fase de renda.
- Nível 3:** Você ganha 1 Minério, 3 Créditos e movimenta 3 de Poder na fase de renda.
- Nível 4:** Você ganha 2 Minérios, 4 Créditos e movimenta 4 de Poder na fase de renda.
- Nível 5:** Imediatamente ganhe 3 Minérios, 6 Créditos e movimente 6 de Poder. (*Lembre-se que você deixa de receber a renda do nível 4!*)

Ciência

- Nível 0:** Este nível não tem nenhum efeito.
- Nível 1:** Você ganha 1 de Conhecimento na fase de renda.
- Nível 2:** Você ganha 2 de Conhecimento na fase de renda.
- Nível 3:** Você ganha 3 de Conhecimento na fase de renda.
- Nível 4:** Você ganha 4 de Conhecimento na fase de renda.
- Nível 5:** Você ganha 9 de Conhecimento imediatamente. (*Lembre-se que você deixa de receber a renda do nível 4!*)

Apêndice III: Espaços de Ações de Poder e C.I.Q.s

Octógonos de Ação posicionados no Tabuleiro de Pesquisas estão disponíveis para todos os jogadores, mas cada um deles só pode ser utilizado uma vez por rodada. Para executar uma destas ações, você deve pagar o valor em Poder ou C.I.Q.s mostrado acima da ação.



1 **Ações: 2 ou 3 de Conhecimento, 2 Minérios, 7 Créditos, 2 Marcadores de Poder;**

Quando executar uma destas ações, ganhe imediatamente os recursos mostrados.

2 **Ações: 1 ou 2 passos de terraformação**

Quando executar uma destas ações, imediatamente realize uma ação “Construir uma Mina” com 1 ou 2 *passos de terraformação* automáticos e sem custo para tornar o planeta habitável. Se você executar a ação de dois passos mas só precisar de um passo, o segundo passo é descartado obrigatoriamente. Você pode pagar Minérios para incluir passos adicionais de terraformação, mas não pode combinar esta Ação de Poder com outras ações.

3 **Ação: Desenvolva uma Tecnologia**

Quando executar esta ação, imediatamente ganhe uma Peça de Tecnologia de sua escolha, ganhando progresso na respectiva área de pesquisa, seguindo as regras de progresso normais conforme visto em “Ganhando Peças de Tecnologia” na pág. 13

(*exatamente como evoluir um Estação de Comércio em um Laboratório de Pesquisas*).

4 **Ação: Recolha a recompensa de um Indicador de Aliança novamente**

Quando executar esta ação, imediatamente ganhe todos os recursos e PVs mostrados em um de seus Indicadores de aliança (*desta forma, repetindo a recompensa uma segunda vez*). Você não recebe um novo Indicador de Aliança e não vira nenhum de seus Indicadores de Aliança já utilizados de volta ao lado verde. Isto significa que você não pode obter uma Tecnologia Avançada e/ou um nível 5 em uma Área de Pesquisa duas vezes com um mesmo Indicador de Aliança. Se você não possui um Indicador de Aliança ainda, você não pode executar esta ação.

5 **Ação: Ganhar PVs por tipos de planetas colonizados**

Quando executar esta ação, imediatamente ganhe 3 PVs e 1 PV adicional para cada tipo de planeta diferente que você colonizou (você não ganha pontos por Gaiaformadores em planetas Gaia ou Transdim). O Planeta Escuro, obtido através do nível 5 da pesquisa em “Navegação” conta como um tipo de planeta adicional.

Apêndice IV: Bônus de Rodada

Existem 10 Bônus de Rodada diferentes no jogo. Todo Bônus garante alguma renda adicional, e alguns tem funções especiais. Os efeitos do Bônus de Rodada só se estendem por uma rodada cada e devem ser descartados durante a ação de “Passar a vez” (pág 16).



1 Na Fase I, ganhe 1 Minério e 1 de Conhecimento.

2 Na Fase I, ganhe 2 Créditos e 1 C.I.Q.

3 Na Fase I, ganhe 2 Marcadores de Poder (na área I) e 1 Minério.

4 Na Fase I, ganhe 2 Créditos. Você pode executar uma ação de “Construir uma Mina” especial que inclui um passo de terraformação grátis. Você pode pagar Minério por passos extras de terraformação, mas não pode combinar esta ação especial com nenhuma outra ação.

5 Na Fase I, movimento 2 de Poder. Você pode executar uma ação especial de “Construir uma Mina” ou “Iniciar um Projeto Gaia” com seu alcance básico aumentado em 3 espaços. As regras normais se aplicam no restante da ação. Esta ação especial não pode ser combinada com outras ações.

6 Na Fase I, ganhe 1 Minério. Quando você descartar este Bônus de Rodada durante sua ação de “Passar a Vez”, ganhe 1 PV para cada Mina sua que estiver construída (*incluindo a Mina do Planeta Escuro*).

7 Na Fase I, ganhe 1 de Conhecimento. Quando você descartar este Bônus de Rodada durante sua ação de “Passar a Vez”, ganhe 3 PVs para cada Laboratório de Pesquisa seu que estiver construído.

8 Na Fase I, ganhe 1 Minério. Quando você descartar este Bônus de Rodada durante sua ação de “Passar a Vez”, ganhe 2 PVs para cada Estação de Comércio sua que estiver construída.

9 Na Fase I, movimento 4 de Poder. Quando você descartar este Bônus de Rodada durante sua ação de “Passar a Vez”, ganhe 4 PVs para cada Academia e Instituto Planetário seu que estiver construído.

10 Na Fase I, ganhe 4 Créditos. Quando você descartar este Bônus de Rodada durante sua ação de “Passar a Vez”, ganhe 1 PV para cada planeta Gaia colonizado por você.

Apêndice V: Peças de Pontuação da Rodada

Cada Peça de Pontuação da Rodada no Tabuleiro de Pontuação representa uma rodada da partida. A parte central da peça mostra como pontuar PVs nesta rodada. Os números na parte superior de cada peça (à esquerda e direita do símbolo verde) só são relevantes para a partida solo Automa e são explicados no manual do modo Automa.



Ganhe 2 PVs adicionais quando você construir uma Mina.



Ganhe 3 ou 4 PVs adicionais (dependendo da peça) quando construir uma Estação de Comércio.



Ganhe 5 PVs adicionais quando você construir uma Academia ou um Instituto Planetário.



Ganhe 3 ou 4 PVs adicionais (dependendo da peça) quando você construir uma Mina em um **Planeta Gaia**.



Ganhe 2 PVs adicionais quando você avança um nível em uma Área de Pesquisa.



Ganhe 5 PVs adicionais quando você receber um Indicador de Aliança (não importando como o Indicador de Aliança foi obtido).



Ganhe 2 PVs adicionais para cada passo de terraformação que você concluir (não importando como cada passo de terraformação concluído foi obtido).

Apêndice VI: Peças de Tecnologia

A maioria das Peças de Tecnologia lhe garantem recursos ou PVs:



Minério



Créditos



Conhecimento



C.I.Q.



Poder



PVs

Você recebe Recursos ou PVs:



Uma única vez, e imediatamente, ao receber a Peça de Tecnologia.



Toda vez que executa uma ação específica.



Quando você “Passa sua Vez” e descarta seu Bônus da Rodada.



Em forma de renda na Fase I.



Como Ação, que pode ser executada uma vez por rodada.

A frequência com que você recebe os recursos mostrados pode estar atrelada a uma destas condições:



Por tipo de planeta que você colonizou (o Planeta Escuro do nível 5 de “Navegação” conta como um tipo de planeta adicional).



Por planeta Gaia que você colonizou.



Por setor que você colonizou um ou mais planetas (incluindo o Planeta Escuro).



Por Indicador de Aliança que você possui.

Exemplos:



Quando você “Passar sua Vez”, ganhe 3 PVs por Indicador de Aliança que você possuir.



Quando você “Passar sua Vez”, ganhe 1 PV para cada tipo de planeta que você colonizou.



Toda vez que você avançar um nível em uma Área de Pesquisa, ganhe 2 PVs adicionais.



Toda vez que você construir uma Mina em um planeta Gaia, ganhe 3 PVs adicionais.



Quando você recebe esta Peça de Tecnologia, imediatamente ganhe 1 Minério para cada Setor em que você colonizou pelo menos um planeta.



Você pode executar esta ação uma vez por rodada para ganhar 1 C.I.Q. e 5 Créditos.



Na fase de renda, você ganha 1 de Conhecimento e 1 Crédito.



O Poder do seu Instituto Planetário e de suas Academias passa a ser 4. Se você cobrir esta Tecnologia com uma Tecnologia Avançada, o Poder destas estruturas volta a ser igual a 3. Alianças existentes continuam válidas.