

TOM LEHMANN

# RACE FOR THE Galaxy

S E G U N D A E D I Ç Ã O



**LIVRO DE REGRAS**

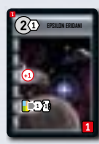
**Descoberta, Colonização, Desenvolvimento, Venda, Consumo ou Produção? De qual você precisa mais?**  
**Agora que existe o JumpDrive, qual das antigas colônias da Terra se sobressairá na colonização da galáxia?**  
**Quem desvendará os segredos dos Soberanos Alienígenas, que desapareceram misteriosamente?**  
**Seu objetivo é construir o império espacial mais próspero e poderoso do universo!**

## ÍNDICE

Visão Geral.....	3
Preparação.....	4
Como Jogar.....	6
I: Descoberta.....	7
II: Desenvolvimento.....	8
Habilidades.....	9
III: Colonização.....	10
IV: Consumo.....	12
V: Produção.....	14
Cartas, Fichas e Fim da Partida.....	14
Fim do Jogo.....	15
Quem Joga Primeiro?.....	15
Partidas com 2 Jogadores.....	16
Habilidades (por fase)	
I: Descoberta.....	17
II: Desenvolvimento.....	17
III: Colonização.....	17
S: Venda.....	18
IV: Consumo.....	19
V: Produção.....	20
Sobre as Cartas.....	21
Habilidades dos Desenvolvimentos de Custo.....	6

## COMPONENTES

Algumas cartas dos três baralhos foram pré-separadas para a sua primeira partida (ver Preparação). Desembale os baralhos com cuidado.



5 cartas de mundo inicial



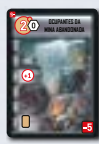
109 cartas de jogo



8 cartas de ação duplicadas



4 conjuntos de 7 cartas de ação



6 mundos iniciais opcionais



28 fichas de Ponto de Vitória



4 cartelas de referência

- **5 cartas de mundo inicial** (com números de "0" a "4", que aparecem em quadrados vermelhos ou azuis nos cantos superior esquerdo e inferior direito)
- **109 cartas de jogo** (assim como os mundos iniciais, essas cartas apresentam o nome do jogo no verso)
  - 59 mundos (com símbolos ○)
  - 50 desenvolvimentos (com símbolos ◇)
- **4 conjuntos de 7 cartas de ação** (usadas para escolher as fases e os bônus de cada rodada; o verso é colorido e não apresenta o título do jogo)
- **8 cartas de ação duplicadas** para partidas avançadas com 2 jogadores experientes (marcadas com [E])
- **6 mundos iniciais opcionais** para jogadores experientes (ver página 16)
- **4 cartelas de referência**
- **1 cartela de exemplos de rodadas**
- **28 fichas de Ponto de Vitória (PV):** 18 de 1, 6 de 5, e 4 de 10

Antes de primeira partida, remova as fichas de PV da cartela com cuidado.

## VISÃO GERAL

Em **Race for the Galaxy**, os jogadores constroem civilizações galácticas utilizando cartas que representam mundos ou desenvolvimentos técnicos e sociais.

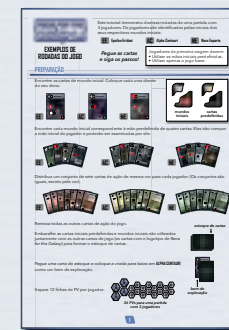
Cada rodada consiste em uma ou mais das cinco fases possíveis. A cada rodada, cada jogador escolhe uma das sete diferentes cartas de ação e, em seguida, todos as revelam ao mesmo tempo. Apenas as fases escolhidas ocorrerão. Durante essas fases, todos os jogadores realizam a ação da fase, mas os jogadores que a escolheram recebem o bônus da fase.

Por exemplo, se pelo menos um jogador escolher a ação *Desenvolvimento*, a fase *Desenvolvimento* ocorrerá; caso contrário, ela é pulada. Nessa fase, o jogador pode simultaneamente escolher e construir um desenvolvimento dentre as cartas da sua mão. Após revelar as cartas, cada jogador coloca seu desenvolvimento em sua área de jogo e descarta um número de cartas igual ao seu custo. Todos os jogadores que tiverem escolhido a ação *Desenvolvimento* descartam uma carta a menos como bônus.

A *Descoberta* permite que o jogador compre cartas e escolha qual delas ele irá adicionar à sua mão. A *Colonização* permite que o jogador desça um mundo em sua área de jogo. Quando a ação de *Produção* é escolhida, alguns mundos produzem Bens, que são representados por cartas viradas para baixo. Esses bens podem ser descartados em troca de pontos de vitória ou vendidos em troca de cartas (que vão para a mão do jogador) durante a fase *Consumo*. Os jogadores utilizam as cartas para colonizar novos mundos e construir mais desenvolvimentos, ganhando pontos de vitória e habilidades que oferecem vantagens em certas fases.

O vencedor será o jogador que melhor conseguir gerenciar suas cartas, habilidades e escolhas de fase e bônus, construindo, assim, o império espacial mais poderoso.

**O vencedor será o jogador que tiver mais pontos de vitória.**



Para conferir o guia online de exemplos de rodadas de jogo acesse a página do Race for the Galaxy em nosso site:

[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)

Os jogadores escolhem, ao mesmo tempo, quais fases ocorrerão. As fases que ninguém escolher não ocorrem. Cada jogador recebe um bônus na fase que escolheu.

As cartas são usadas de três maneiras: como desenvolvimentos ou mundos a serem jogados; como dinheiro; ou como bens, que podem ser consumidos ou vendidos.

Os jogadores descobrem cartas úteis, constroem desenvolvimentos, colonizam mundos e produzem bens. Bens podem ser consumidos para ganhar pontos de vitória ou vendidos para adquirir cartas.

O jogador com mais pontos de vitória vence a partida!





**mundos iniciais**



**cartas predefinidas**

Os mundos iniciais apresentam quadrados numerados vermelhos ou azuis nos cantos superior esquerdo e inferior direito (as cores serão utilizadas em uma futura expansão). As cartas iniciais predefinidas apresentam números sem os quadrados.

Separe 12 PVs por jogador, utilizando as fichas de PV de valor 1 e 5.

Separe as fichas de PV de valor 10 para serem utilizadas posteriormente.

Distribua um conjunto de sete cartas de ação e um mundo inicial aleatório para cada jogador.

Embaralhe os mundos iniciais não utilizados juntamente com as cartas de jogo. Cada jogador recebe 6 cartas e descarta 2 delas.

As cartas restantes formam o estoque de cartas.

As cartas no estoque e na pilha de descarte ficam viradas para baixo. Para diferenciá-las, mantenha o estoque de cartas organizado e, a pilha de descarte, um pouco "desarrumada".

Utilize 12 PVs por jogador.

Os desenvolvimentos e os mundos de um jogador são colocados em sua *área de jogo*.

## PREPARAÇÃO

Separe 12 fichas de Ponto de Vitória (PV) por jogador, utilizando as **fichas de PV** de valor 1 e 5. Separe as **fichas de PV** de valor 10 (e todas as outras fichas que sobraram) para serem utilizadas somente na última rodada do jogo.

Cada jogador pega um conjunto de sete **cartas de ação** diferentes.

Encontre e embaralhe os cinco **mundos iniciais**. Distribua um mundo virado para cima para cada jogador. Eles formarão a *área de jogo* inicial de cada jogador.

**Primeira partida:** para dois jogadores, use os mundos iniciais 1 e 2; para três, use os mundos iniciais 1-3; e, para quatro, utilize os mundos iniciais 1-4.

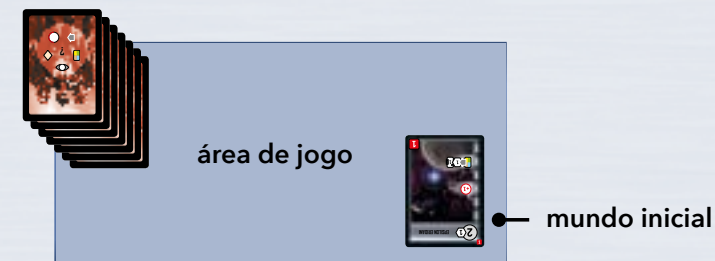
Embaralhe os mundos iniciais não utilizados juntamente com as **cartas de jogo**. Cada jogador recebe seis cartas viradas para baixo. Em seguida, cada um examina suas cartas e descarta duas delas, colocando-as viradas para baixo na pilha de descarte. As cartas restantes formam o *estoque de cartas* inicial.

**Primeira partida:** cada jogador deve utilizar as quatro cartas numeradas que correspondem ao número do seu mundo inicial como suas cartas iniciais (predefinidas). Após encontrar as cartas predefinidas, embaralhe todas as cartas restantes, inclusive quaisquer mundos iniciais e cartas predefinidas que tiverem sobrado.

Os mundos iniciais, as cartas iniciais predefinidas e os conjuntos de cartas de ação iniciais já vêm pré-separados para a sua primeira partida.

Se *Alpha Centauri* estiver em jogo, coloque uma carta do estoque virada para baixo sobre ela (como seu bem de exploração inicial).

A *área de jogo* de cada jogador fica de frente para ele. Essa área é composta de uma ou mais fileiras de cartas – desenvolvimentos e mundos – viradas para cima. Alguns mundos podem conter sobre eles *bens* representados por cartas viradas para baixo. No início da partida, a área de jogo contém apenas o mundo inicial do jogador (e seu bem de exploração, se for o caso).



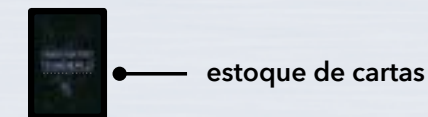
**área de jogo**

**mundo inicial**

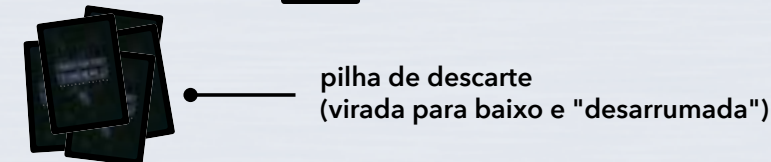
**mundo inicial**



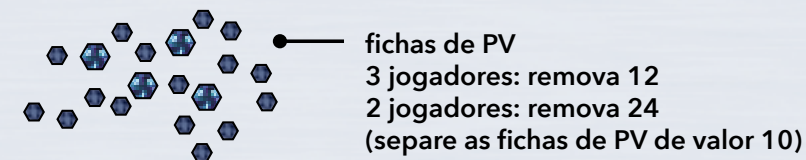
**área de jogo**



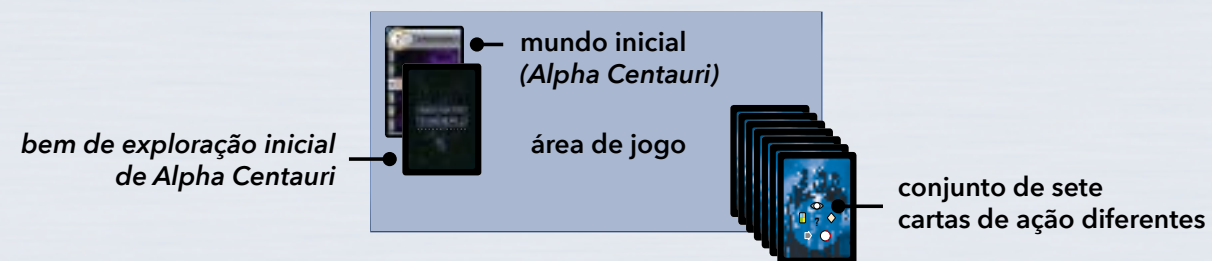
**estoque de cartas**



**pilha de descarte (virada para baixo e "desarrumada")**



**fichas de PV**  
3 jogadores: remova 12  
2 jogadores: remova 24  
(separe as fichas de PV de valor 10)



**mundo inicial (Alpha Centauri)**

**área de jogo**

**bem de exploração inicial de Alpha Centauri**

**conjunto de sete cartas de ação diferentes**

## COMO JOGAR

A cada rodada, cada jogador escolhe, confidencialmente, uma *carta de ação*, revelando-a em seguida.

Somente as fases escolhidas pelos jogadores ocorrerão.

As fases *escolhidas* devem ser realizadas em ordem numérica:

- I **Descoberta**
- II **Desenvolvimento**
- III **Colonização**
- IV **Consumo**
- V **Produção**

Toda fase tem uma *ação*, realizada por todos os jogadores, e um *bônus*, recebido apenas pelos jogadores que tiverem escolhido essa carta de ação.

No fim de cada rodada, os jogadores devem descartar cartas da sua mão até ficar com 10 cartas.

O jogo se desenvolve no decorrer de várias rodadas (de 7 a 11, no geral). No começo de cada rodada, cada jogador escolhe, sigilosa e simultaneamente, uma carta de ação, colocando-a virada para baixo à sua frente. Quando todos os jogadores tiverem escolhido, eles viram as cartas de ação para cima. Em seguida, eles realizam as fases escolhidas em ordem (I: Descoberta; II: Desenvolvimento; III: Colonização; IV: Consumo; V: Produção), pulando todas as que não tiverem sido escolhidas por pelo menos um jogador.

Cada fase possui uma *ação*, que é realizada por *todos* os jogadores. Além disso, cada jogador recebe um *bônus* nas fases que escolheu.

**Importante:** mesmo que mais de um jogador tenha escolhido a mesma fase, sua ação só é realizada *uma vez* (no entanto, todos os jogadores que escolheram essa fase recebem o bônus).

O bônus de uma ação a modifica (por exemplo, reduzindo o seu custo ou dobrando os PVs ganhos) ou acrescenta algo a ela (como a possibilidade de comprar uma carta depois ou a oportunidade de vender um bem).

Uma dica que pode ajudar é a de virar a(s) carta(s) de ação para baixo à medida que cada fase for concluída, antes de iniciar a seguinte.

Aos iniciantes, pode ser útil colocar as cartas de ação no centro da mesa, em ordem numérica. Conforme os jogadores se familiarizam com a ordem das fases, isso deixará de ser necessário.

Depois que todas as fases selecionadas durante uma rodada forem realizadas, cada jogador deve descartar da sua mão o número necessário de cartas (de jogo) para que não fiquem com mais de dez. Por fim, cada um pega de volta a carta de ação que jogou na rodada.

As rodadas se sucedem da mesma maneira até que uma condição de fim de jogo seja satisfeita (ver *Fim do Jogo* a seguir).

As cartas de jogo têm três usos: como um *desenvolvimento* ou um *mundo*, sendo colocada na área de jogo; como *uma riqueza* a ser descartada virada para baixo como pagamento do custo para descer um desenvolvimento ou um mundo; ou como um *bem*, sendo colocada virada para baixo sobre um mundo quando este é colonizado ou durante a produção.

## I: DESCOBERTA

**Ação:** todos os jogadores compram duas cartas e, em seguida, escolhem, *simultaneamente*, qual delas irão adicionar às suas mãos, descartando a outra, virada para baixo, na área de descarte central.

Todas as cartas são distribuídas antes de qualquer descarte.

Há *dois* bônus de *Descoberta* possíveis, dependendo de qual carta de ação de *Descoberta* o jogador escolheu.

O jogador que tiver escolhido *Descoberta*: +5 compra cinco cartas extras como opções de escolha antes de tomar sua decisão. Ou seja, ele compra 7 cartas e escolhe 1 delas para adicionar à sua mão.

O jogador que tiver escolhido *Descoberta*: +1,+1 compra uma carta extra como opção de escolha e fica com mais outra carta. Ou seja, ele compra 3 cartas e escolhe 2 delas para adicionar à sua mão.

Dessa forma, dependendo do bônus escolhido com a ação de *Descoberta*, o jogador pode ter mais cartas como opção de escolha ou receber e ficar com uma carta extra.

As *habilidades* de diversas cartas são capazes de alterar essas regras se um jogador as tiver em sua área de jogo, possivelmente concedendo cartas extras ou permitindo que o jogador fique com mais cartas.

As cartas de jogo têm três usos, servindo como:

- desenvolvimentos ou mundos
- uma riqueza (dinheiro) para gastar
- um bem (em um mundo)

**Ação:** compre 2 cartas; fique com 1 e descarte a outra.

*As compras de cartas de descoberta devem ser feitas antes de os jogadores realizarem seus descartes.*

**Bônus (de acordo com a carta de ação escolhida):** compre 5 cartas extras ou compre 1 carta extra e fique com 1 carta extra.



*Exemplo: com essa habilidade de Descoberta, um jogador (sem bônus) compraria quatro cartas e ficaria com duas delas.*



## II: DESENVOLVIMENTO

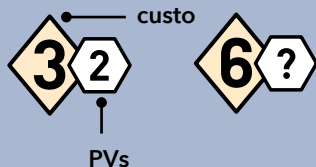
**Ação:** desça um desenvolvimento e pague o seu custo.

*Para indicar que não vão construir nenhum desenvolvimento, alguns jogadores dão uma “batidinha” na mesa; outros põem um mundo virado para baixo e o viram para cima; outros, ainda, escolhem uma carta, mas a pegam de volta e dizem “não” quando todos estiverem prontos. Os jogadores devem determinar um padrão para isso.*

**Bônus:** ao pagar por um desenvolvimento, descarte uma carta a menos.

Um jogador não pode ter desenvolvimentos repetidos em sua área de jogo.

Desenvolvimentos valem pontos de vitória.



**Ação:** cada jogador escolhe uma carta de desenvolvimento da sua mão e a desce virada para baixo, ou não desce nenhuma carta se não tiver a intenção de jogar um desenvolvimento. Quando todos os jogadores tiverem feito isso, eles viram as suas cartas para cima *ao mesmo tempo* e, então, pagam os custos delas.

Se desejado, os jogadores podem colocar os desenvolvimentos que pretendem jogar (se for o caso) sob a sua carta de ação, revelando-as quando todos estiverem prontos.

Todo desenvolvimento tem um símbolo  $\diamond$  que mostra o seu custo, o qual varia entre 1 e 6. Para pagar por um desenvolvimento, o jogador deve descartar uma quantidade de cartas equivalente ao custo indicado.

Como bônus, os jogadores que tiverem escolhido *Desenvolvimento* descartam uma carta a menos que o custo do desenvolvimento. Se, por conta das habilidades, um jogador já não tivesse que descartar nenhuma carta, ele não recebe nenhum bônus.

Um jogador não pode construir um desenvolvimento igual a outro que ele já tenha em sua área de jogo.

O valor de pontos de vitória (PVs) de um desenvolvimento fica ao lado do seu losango. Esse valor é somado ao total final de pontos de vitória do jogador ao término da partida.

Os desenvolvimentos de custo 6 apresentam um  $\diamond$  como o seu valor de pontos de vitória. Eles valem um número variável de pontos de vitória no final da partida, conforme especificado nessas cartas.

As *habilidades* de várias cartas podem alterar essas regras se um jogador as tiver em sua área de jogo *antes* do início da fase de desenvolvimento.

## HABILIDADES

Todos os desenvolvimentos, e a maioria dos mundos, mencionam uma ou mais *habilidades*. *Habilidades comuns* são representadas por ícones sem textos descritivos (ver cartela de referência). *Habilidades especiais* exibem ícones, fases em destaque e textos descritivos na parte inferior das suas cartas, e começam com o número da fase correspondente.

Todas as habilidades modificam as regras e são cumulativas. Uma habilidade modifica apenas as regras mencionadas em sua descrição; todas as outras regras permanecem em vigor.

“Comprar” – em todas as fases, exceto a de *Descoberta* – significa comprar uma carta e adicioná-la à sua mão. Na fase de *Descoberta*, isso significa comprar uma carta e adicioná-la às suas opções de escolha, conforme as regras da *Descoberta*.

Se, por conta das habilidades, um custo for reduzido a menos de 0, ele se torna equivalente a 0. Caso isso ocorra, o jogador não recebe cartas como “reembolso”.

As habilidades não têm efeito na *fase* em que suas respectivas cartas são jogadas; elas começam a ter efeito na fase *seguinte*.

Dessa forma, a habilidade das *Obras Públicas* de comprar uma carta após o seu dono construir um desenvolvimento não se aplica às *Obras Públicas* em si.

A menos que a descrição de uma habilidade utilize palavras como “pode”, ela *deve* ser usada, se possível, na fase pertinente (embora o jogador possa escolher livremente a ordem em que as habilidades são ativadas, assim como será explicado mais detalhadamente na seção *Consumo*).

Uma habilidade opcional (como uma *Nave-Colônia*) deve ser utilizada se ela for necessária para descer um desenvolvimento ou um mundo que o jogador tiver escolhido e revelado.

As habilidades são resolvidas em sequência (mesmo que seus efeitos sejam cumulativos). Os jogadores não podem “interromper” uma habilidade com outra.

Desenvolvimentos, assim como a maioria dos mundos, concedem habilidades.



habilidade  
comum



habilidade  
especial

*Os ícones de habilidade aparecem na lateral esquerda das cartas, ordenados de I a V, de acordo com a ordem das fases, permitindo que os jogadores consultem suas áreas de jogo facilmente durante determinada fase.*

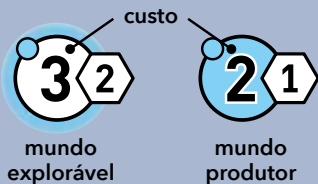
O ícone de cromossomo , **ELEVADA**, **IMPÉRIO** e **TERRAFORMAÇÃO** serão utilizados em futuras expansões.

As habilidades são ativadas na fase *após* a sua carta ter sido jogada.

O efeito das habilidades deve ser aplicado sempre que possível, a menos que a carta especifique o contrário.

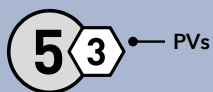
### III: COLONIZAÇÃO

**Ação:** desça um mundo e pague o seu custo, recebendo qualquer *bem de exploração*, conforme indicado.



Para auxiliar jogadores daltônicos, os mundos azuis, marrons e verdes apresentam um quadrante com um símbolo de lua. (Um círculo avermelhado no canto inferior direito significa um mundo Rebelde, ver Império Galáctico no verso.)

Bônus: compre uma carta após descer um mundo.



Mundos valem pontos de vitória.

Um *bem de exploração* é recebido uma vez, quando um jogador desce o mundo.



*Bens de exploração* são colocados sobre mundos que contêm auréolas coloridas ao redor dos seus custos.

**Ação:** cada jogador pode, se desejar, escolher um mundo de sua mão e colocá-lo na mesa virado para baixo. Quando todos os jogadores tiverem se decidido, eles viram suas cartas para cima ao mesmo tempo e pagam os seus custos (ou as conquistam).

Muitos mundos contêm um número em preto, que varia de 0 a 6, dentro de um círculo dessa mesma cor – esse é o *custo* do mundo. Para pagar por esses mundos, o jogador deve descartar da sua mão uma quantidade de cartas (viradas para baixo) equivalente a esse número.

Como bônus, os jogadores que tiverem escolhido *Colonização* compram uma carta após jogar e pagar por (ou conquistar) um mundo.

O valor em pontos de vitória de um mundo fica ao lado do seu círculo. Esses pontos são somados ao total final de pontos de vitória do jogador após o término da partida.

As *habilidades* de diversas cartas podem alterar as regras de colonização caso um jogador as tenha em sua área de jogo *antes* do início da fase de Colonização.

**Mundos exploráveis:** alguns mundos apresentam uma “auréola” colorida ao redor do círculo, o que indica que tratam-se de *mundos exploráveis* e que você deve colocar um bem sobre eles quando forem colonizados. Para isso, como parte da ação de descer o mundo na sua área de jogo, o jogador pega uma carta do estoque virada para baixo e, sem olhá-la, coloca-a sobre a parte inferior direita do mundo (para não tampar as habilidades e os PVs do mundo). Esta carta representa um *bem* do tipo indicado pela cor da auréola do mundo.

Há quatro tipos de bens no jogo:

- **Tecnologia Alienígena** (amarelo), artefatos deixados pelos extintos Soberanos Alienígenas.
- **Genes** (verde), material genético usado em pesquisas biológicas.
- **Elementos Raros** (laranja), elementos transurânicos que alimentam o JumpDrive.
- **Artigos de Luxo** (azul), como obras de arte e entretenimento.

**Conquista Militar:** alguns mundos têm círculos vermelhos e, dentro destes, apresentam um número com contorno vermelho, variando de 1 a 7. Essa é a *defesa* do mundo. Esses mundos *não podem* ser substituídos mediante pagamento e devem, em vez disso, ser *conquistados*. Para conquistar um mundo, o total de *Militarismo* do jogador deve ser igual ou maior que a defesa do mundo. Ao conquistá-lo, o jogador simplesmente o desce – assim como o seu bem de *exploração*, caso haja uma auréola – sem pagar por ele (e, então, compra uma carta bônus caso ele tenha escolhido *Colonização*).

O Militarismo é concedido por habilidades de diversos mundos iniciais, desenvolvimentos ou mundos, e dura até o final da fase de colonização.

Alguns mundos e desenvolvimentos, como o *Mundo dos Empatas*, reduzem o total de Militarismo do jogador.

As *Novas Táticas Militares* podem ser descartadas da área de jogo de um jogador para que ele ganhe +3 de Militarismo até o fim da fase de colonização.

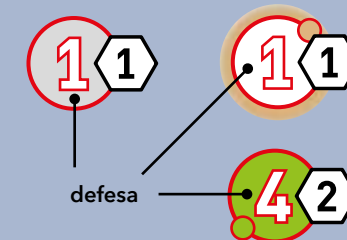
Um Especialista em Contato permite que um jogador desça e pague por um mundo militar (exceto um mundo militar *Alienígena*), a um custo igual à defesa do mundo -1.

**Importante:** esse custo *não* é reduzido pelo Militarismo do jogador (o Militarismo *nunca* se soma a quaisquer pagamentos).

No entanto, descontos advindos de *Robôs Replicantes*, *Robôs Mineradores*, etc. *se somam* a um *Especialista em Contato* para reduzir o custo de descer um mundo militar. Seguindo essa lógica, uma *Nave-Colônia* permite que um *Especialista em Contato* desça um mundo militar (não *Alienígena*) sem custos.

Dessa forma, existem duas formas *completamente distintas* de descer mundos militares.

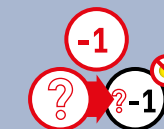
Mundos militares (com círculos vermelhos) devem ser *conquistados* para serem descidos.



Para conquistar um mundo militar, o Militarismo do jogador deve ser igual ou maior que a *defesa* do mundo. Em seguida, o jogador desce o mundo sem custo algum.



exemplo de habilidades militares



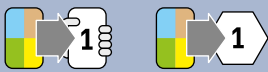
Um Especialista em Contato permite que um jogador pague para descer um mundo militar *ao invés* de ter de conquistá-lo.



## IV: CONSUMO



**Ação:** use habilidades de consumo se possível, geralmente para descartar bens em troca de fichas de ponto de vitória.



exemplo de habilidades de consumo



Consumo de elementos raros (2 bens por 3 PVs)



Déficit Orçamentário

Se possível, habilidades de consumo devem ser utilizadas integralmente, embora possam ser usadas em qualquer ordem.

**Ação:** todos os jogadores *devem* utilizar suas habilidades de consumo, se tiverem alguma, para descartar bens em troca de *fichas* de ponto de vitória e/ou para comprar cartas.

Algumas habilidades consomem diversos bens. Outras consomem bens de um *tipo* específico. Algumas, como o *Déficit Orçamentário*, consomem cartas (e não bens) descartadas da mão do jogador. Há, ainda, habilidades, como a *Nova Economia*, que não exigem descartes – o efeito delas é automaticamente ativado durante a fase de *Consumo*.

Bens são descartados virados para baixo (sem que ninguém os veja). Cada bem descartado conta para somente uma habilidade de consumo. Um bem pode ou não estar no mundo que o está consumindo. Se uma habilidade de consumo puder consumir diversos bens dentre os disponíveis, o jogador escolhe qual(is) será(ão) consumido(s).

O consumo é obrigatório. No entanto, habilidades de consumo podem ser utilizadas em *qualquer* ordem desejada, mesmo que isso resulte na sobra de bens não consumidos, os quais poderiam ter sido consumidos caso a ordem das habilidades tivesse sido diferente (devido aos seus *tipos* não serem compatíveis com as habilidades de consumo restantes do jogador).

Cada habilidade de consumo só pode ser utilizada uma vez por fase de consumo. Algumas habilidades permitem que vários bens ("até" dado número) sejam descartados, com cada bem produzindo um efeito. Ao serem ativadas, essas habilidades devem, se possível, ser utilizadas por completo.

Assim, um jogador cuja área de jogo contém três artigos de luxo, *Nova Vinlândia* e *Associação de Livre Comércio* não pode consumir dois bens utilizando a habilidade da *ALC* (consumir até 3 artigos de luxo em troca de 1 PV e uma carta por cada um) e, em seguida, com base nas cartas recebidas, decidir consumir o terceiro artigo de luxo utilizando a habilidade da *Nova Vinlândia* (consumir um bem em troca de duas cartas). Nesse caso, o terceiro artigo de luxo deve ser consumido pela *ALC*.

(Essas habilidades poderiam ter sido jogadas em ordem inversa, mas essa escolha deve ser feita antes de o jogador descer e ativar a habilidade da *ALC* – quando uma habilidade é ativada, sua resolução não pode ser interrompida por outra habilidade.)

Existem dois bônus de *Consumo* possíveis, dependendo de qual carta de ação de *Consumo* foi escolhida pelo jogador.

**§: Venda:** os jogadores que tiverem escolhido *Consumo: Venda* devem vender um bem (antes de aplicar suas habilidades de consumo), descartando-o e comprando uma quantidade de cartas determinada pelo tipo de bem vendido: *Tecnologia Alienígena*: 5 cartas; *Genes*: 4 cartas; *Elementos Raros*: 3 cartas; ou *Artigo de Luxo*: 2 cartas. Diferente de quando você consome bens, não é necessário ter uma habilidade de *Venda* para vender um bem.

Apenas jogadores que tiverem escolhido *Consumo: Venda* podem vender um bem.

Os jogadores que tiverem escolhido *Consumo: Venda* também aplicam habilidades de *Venda* (mencionadas ao lado de **§**) a essa venda (geralmente para comprar cartas extras).

Os jogadores que tiverem escolhido *Consumo: PVs x2* dobram seu número de fichas de ponto de vitória concedidos pelas suas habilidades de consumo, mas não dobram nenhum outro efeito.

**Exceção:** PVs recebidos por descartar cartas da sua mão (concedidos por habilidades como *Déficit Orçamentário* ou *Mundo Mercantil*) não são dobrados por esse bônus.



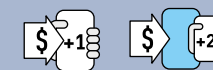
Associação de Livre Comércio



Nova Vinlândia

**Bônus** (com base na carta de ação escolhida): venda 1 bem antes da fase de consumo ou receba o dobro de fichas de PV.

**Importante:** A *Venda* não é uma fase distinta; ela ocorre antes da fase de *Consumo* e apenas para aqueles que a tiverem escolhido.



exemplo de habilidades de venda

**Ação:** coloque um *bem* em cada mundo que produza bens e que ainda não tenha um.



Coloque *bens produzidos* em mundos produtores (com círculos contendo preenchimento colorido).

**Bônus:** produza um *bem* de exploração.



Os ícones das habilidades de produção que concedem cartas ou bens de exploração aparecem duas vezes: na barra de ícones e no canto superior direito da carta, como lembrete para a hora de distribuir os bens produzidos.

Descarte quantas cartas forem necessárias para que sua mão não contenha mais de 10 cartas no fim de cada rodada.

Os descartes ficam *virados para baixo* e “desarrumados”.

## V: PRODUÇÃO

**Ação:** coloque um bem em cada mundo produtor (aqueles com círculos com preenchimento colorido) que não tiver um bem, colocando uma carta virada para baixo – sem olhá-la – do estoque de cartas sobre a parte inferior direita da carta do mundo (para não tampar suas habilidades e PVs). Esse bem será do tipo indicado pela cor do círculo preenchido do mundo (e pela cor da habilidade de produção correspondente).

Nenhum mundo pode ter mais de um bem. Coloque o bem na parte inferior direita do mundo para não tampar suas habilidades e seus PVs. Alguns mundos, como o Mundo Cristalino, permitem que o jogador compre uma carta como parte da sua produção de bens. Se já houver um bem nesse mundo, nenhuma carta é comprada.

Como bônus, os jogadores que tiverem escolhido Produção produzem um bem (se possível) em um dos seus mundos exploráveis que ainda não tiver um bem.

Algumas cartas, como o Laboratório de Genética, também podem produzir bens em mundos exploráveis (bens de exploração).

Outras, como a Liga Pangaláctica, permitem que o jogador compre uma carta para cada mundo de um tipo específico presente na área de jogo do jogador (como mundos com Genes, contendo coma auréola verde ou um círculo preenchido com essa mesma cor).

## CARTAS, FICHAS E FIM DA RODADA

Após a conclusão de todas as fases escolhidas, cada jogador deve descartar quantas cartas forem necessárias para não ficar com mais de 10 em sua mão antes de se iniciar a próxima rodada.

Todos os descartes ficam virados para baixo. Mantenha a pilha de descarte um pouco “desarrumada” para não confundi-la com o estoque de cartas.

Quando acabarem as cartas do estoque, reembalhe os descartes imediatamente para formar um novo estoque de cartas.

Todas as fichas de PV e as quantidades de cartas na mão dos jogadores podem ser consultadas por qualquer um a qualquer momento. Troque as fichas de PV conforme necessário.

## FIM DO JOGO

A partida termina ao final da rodada (após os descartes) em que:

- um jogador juntar 12 ou mais cartas viradas para cima em sua área de jogo, ou (Um jogador pode acabar com mais de 12 cartas em sua área de jogo caso desça um desenvolvimento e um mundo na última rodada.)
- a última ficha de ponto de vitória for distribuída.

Se acabarem as fichas de ponto de vitória, utilize as fichas de 10 PVs e faça as trocas necessárias, de modo que todos os pontos de vitória obtidos na última fase de consumo sejam devidamente distribuídos.

Some os PVs dos desenvolvimentos e dos mundos de cada jogador, assim como as fichas de PV e todos os PVs de fim de jogo dos desenvolvimentos de custo 6 (?) (ver página 12).

O jogador com o total mais alto é o vencedor!

Caso dois ou mais jogadores fiquem empatados, vence aquele que tiver um total maior de cartas na mão (após os descartes) e de bens nos mundos.

Caso o empate persista, todos os jogadores empatados vencem.

## QUEM JOGA PRIMEIRO?

Quase sempre, as jogadas podem e devem ser realizadas simultaneamente.

No entanto, existem alguns casos em que a ordem dos jogadores pode fazer diferença, como:

- quando restam poucas cartas no estoque, ou
- quando as fichas de PV puderem acabar na fase de *Consumo*, ou
- quando os jogadores estiverem resolvendo a fase de colonização perto do fim da partida.

A partida termina:

- depois que um jogador *terminar* uma rodada com 12 ou mais cartas em sua área de jogo, ou
- quando as fichas de PV acabarem.

Conclua a última rodada. Utilize as fichas de 10 PVs se necessário.

Cada jogador soma:

- PVs das cartas na área de jogo
- fichas de PV
- PVs dos desenvolvimentos (?)

O jogador com mais PVs vence a partida!



**Depois de uma partida,** separe os mundos iniciais com base nos números contidos nas caixas no canto direito das cartas.

Resolva as questões relativas à ordem de jogada no sentido horário, começando pelo jogador com o mundo inicial (original) de menor número.



Perto do fim da partida, se vários jogadores tiverem *Novas Táticas Militares* ou *Naves-Colônia*, um jogador pode, antes de decidir se irá utilizar uma dessas cartas, desejar saber se um adversário está utilizando (ou descartando) uma carta desses tipos *ou* descendo a décima segunda carta em sua área de jogo (e, assim, encerrando o jogo nessa rodada).

Nesse caso e em situações semelhantes, resolva a fase seguindo o sentido horário (após descer cartas simultaneamente), começando pelo jogador que tiver o mundo inicial (original) de menor número.

## PARTIDAS COM 2 JOGADORES (para jogadores experientes)

A princípio, partidas com dois jogadores devem utilizar apenas as regras básicas. Após se familiarizarem com o jogo, esses jogadores devem incorporar as seguintes alterações:

- Cada jogador usa todas as nove cartas de ação e escolhe duas delas no início de cada rodada.
- Um jogador que tiver escolhido os dois bônus de Descoberta compra oito cartas e fica com duas delas (além dos efeitos de quaisquer habilidades pertinentes).
- Se um jogador escolher duas ações de Desenvolvimento ou duas ações de Colonização, ocorrerão duas fases, completas e em sequência desse tipo (e esse jogador receberá um bônus em cada uma delas). Caso o adversário também escolha uma dessas mesmas ações, ele recebe um bônus apenas pela primeira dessas duas fases. Habilidades jogadas nessa primeira fase podem ser usadas na segunda.
- Um jogador que escolher os dois bônus de Consumo deve vender um bem antes de consumir outros bens para receber PVs em dobro.

**Partidas com 2 jogadores:** use todas as nove cartas de ação, escolhendo *duas* cartas de ação no início de cada rodada.



**Escolha de mundos iniciais para jogadores experientes:** durante a preparação, organize os mundos iniciais por número, separando-os em um grupo ímpar (vermelho) e um grupo par (azul). Embaralhe e distribua dois mundos virados para baixo, um de cada grupo, para cada jogador. Embaralhe os mundos iniciais restantes junto às cartas de jogo e distribua seis cartas para cada jogador. Cada jogador examina todas as oito cartas antes de descartar um dos seus dois mundos iniciais e duas das suas seis cartas de jogo. Em seguida, os jogadores revelam, ao mesmo tempo, os mundos iniciais que escolheram e dão início à partida.

## HABILIDADES (por fase)

### I: DESCOBERTA

#### Comprar Cartas Extras

Compre 1 ou 2 cartas extras como opção de escolha.

Essas habilidades não alteram o número de cartas com as quais o jogador fica.

#### Ficar com Cartas Extras

Fique com 1 carta extra.

#### Comprar e Ficar com Cartas Extras

Compre 2 cartas extras como opção de escolha; fique com 1 carta extra.

### II: DESENVOLVIMENTO

#### Comprar

Compre 1 carta no início da fase de Desenvolvimento.

#### Reduzir Custo

Reduza em 1 ou 2 cartas o custo de descer um desenvolvimento (◇).

#### Comprar Depois

Compre 1 carta após descer um desenvolvimento (◇).

Habilidades não podem reduzir custos para menos de 0, além de não terem efeito durante a fase na qual são jogadas.

### III: COLONIZAÇÃO

#### Reduzir Custo

-2 de custo para descer um mundo não militar (○).

#### Reduzir Custo Específico

-1 de custo para descer um mundo explorável ou produtor (○●), não militar e com Elementos Raros.

#### Reduzir Custo para 0

O jogador pode descartar esta carta da sua área de jogo para reduzir para 0 o custo de descer um mundo não militar (○).

Isso não pode ser usado para descer um mundo Alienígena explorável ou produtor (●●).

Válido para descer o Mundo de Pedra de Roseta Alienígena.

Habilidades não podem reduzir custos para menos de 0, além de não terem efeito durante a fase na qual são jogadas. Reduções de custo são aplicáveis ao utilizar uma habilidade com "Pagar por Militarismo" para colonizar um mundo militar (○).

### III: COLONIZAÇÃO

#### Militarismo

- Contribui com Militarismo para conquistar um mundo militar (○).
- O -1 não é opcional.*
- Esta habilidade reduz o Militarismo do jogador, aumentando a dificuldade de conquistar mundos.*
- 

#### Militarismo Específico

- +4 de Militarismo para conquistar um mundo militar Rebelde (○).

#### Militarismo / Reduzir Custo Específico

- Reduza o custo para descer um mundo não militar do tipo ( ) indicado ou aumenta o Militarismo do jogador ao conquistar um mundo militar desse tipo.
- 

#### Militarismo Temporário

- O jogador pode *descartar* esta carta da sua área de jogo para ganhar +3 de Militarismo até o fim dessa fase de *Colonização*.

#### Pagar por Militarismo

- Como uma ação, o jogador pode descer um mundo militar (○) como um mundo não militar (○). O custo é igual à defesa do mundo -1, além de outros *descontos* aplicáveis.
- Isso não pode ser usado para descer um mundo Alienígena explorável ou produtor (●●), assim como não pode ser somado a outras habilidades nas quais se paga por Militarismo.*
- O Especialista em Contato também tem uma habilidade de -1 de Militarismo.*

#### Comprar Depois

- Compre 1 carta depois de descer um mundo (○).

### \$. VENDA

#### Qualquer Bem

- Compre 1 ou 2 cartas extras ao vender um bem.
- 

#### Tipo Específico de Bem

- Compre 1, 2 ou 3 cartas extras ao vender um bem do tipo indicado
- ( ).
- 
- 

#### Bem Deste Mundo

- Compre 1 ou 3 cartas extras ao vender um bem do mundo (●) com esta habilidade (somado quaisquer outras habilidades de *Venda*, possivelmente relativa ao tipo do bem).
- 

### IV: CONSUMO

#### Qualquer (Um) Bem

- Descarte 1 bem (de qualquer tipo) para ganhar as fichas de PV e/ou cartas indicadas.
- 
- 

#### Número Fixo de Bens

- Descarte 2 bens (de qualquer tipo, podendo ser iguais ou não) para ganhar 3 fichas de PV.
- 
- Descarte exatamente 3 bens, cada um de um tipo diferente ( ), para ganhar 3 fichas de PV.

#### Tipo Específico de Bem(ns)

- Descarte a quantidade indicada de bens do tipo indicado ( ) para ganhar fichas de PV e/ou cartas.
- 
- 
- 
- 

#### Descartar "até"

- Descarte bens até o número indicado para ganhar as fichas de PV e/ou cartas indicadas para cada bem descartado.
- 
- Uma vez jogadas, essas habilidades *devem* ser usadas ao máximo.
- 

*Exemplo: com dois bens restantes (do tipo adequado), o jogador deve descartar ambos após ativar uma dessas habilidades.*

#### Todos os Bens

- Descarte *todos* os bens (possivelmente após usar outras habilidades de consumo) para ganhar fichas de PV em quantidade equivalente a -1 do número de bens descartados.
- Exemplo: se o jogador tiver 3 bens ao jogar essa habilidade, ele descarta todos eles em troca de 2 PVs.*

#### Cartas a Preço de Venda

- Descarte 1 bem para ganhar cartas em quantidade equivalente ao seu preço de *Venda*
- Mundo Comercial do Mercado Negro
- ( Artigos de Luxo: 2; Elementos Raros: 3; Genes: 4; Alienígena: 5).
- Habilidades de *Venda* não influenciam esta habilidade.
- Descarte 1 bem para ganhar cartas em quantidade equivalente ao seu preço de *Venda*
- Liga do Comércio
- ( Artigos de Luxo: 2; Elementos Raros: 3; Genes: 4; Alienígena: 5), *mais todas as habilidades de Venda* aplicáveis (inclusive sua própria habilidade de *Venda*).

#### Descarte Cartas em vez de Bens

- O jogador pode descartar até 2 cartas da sua mão para ganhar 1 PV por cada uma.

*Esses PVs não são dobrados pelo bônus de Consumo: 2x.*

*Por ser opcional, essa habilidade não precisa ser utilizada integralmente.*

#### Comprar

- Compre 1 carta.

#### Apostar para Comprar

- Diga um número de 1 a 7. Vire a carta do topo do estoque de cartas para cima.
- Se o seu custo ou defesa for igual ao número escolhido, fique com a carta. Caso contrário, descarte-a.

*O Mundo de Jogatina, além da habilidade descrita acima, também possui uma habilidade de consumo comum.*

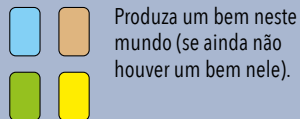
	0	1	2	3	4	5	6	7
	0	12	12	4	8	2	12	0
	2	6	17	9	4	5	2	0
	0	6	9	3	2	2	2	1

**# de cartas para cada custo/defesa**



## V: PRODUÇÃO

### Produzir um Bem



Produza um bem neste mundo (se ainda não houver um bem nele).

### Produzir um Bem de Exploração



O jogador produz um bem em qualquer um dos seus mundos exploráveis ( ) que não tiver um bem.

### Produzir um Bem de Exploração Específico



O jogador produz um bem em qualquer um dos seus mundos exploráveis do tipo indicado ( ) que não tiver um bem.

### Comprar



Compre 1 ou 2 cartas.



### Produzir um Bem e Comprar



Produza um bem neste mundo (se ainda não houver um bem nele) e, em seguida, compre 1 ou 2 cartas. Não compre cartas se nenhum bem tiver sido produzido.



Os lembretes de produção dessas habilidades exibem apenas os ícones relativos à compra de cartas.

### Comprar Após Produzir um Bem de Exploração



Compre 1 carta após produzir um bem neste mundo ( ).

O lembrete de produção desta habilidade exibe um ícone de compra de carta neste mundo.

### Comprar por Tipo



Compre 1 carta para cada bem do tipo indicado ( ) que o jogador tiver produzido durante esta fase de Produção.



### Comprar por Maioria de um Tipo



Ao final da Produção, compre 2 cartas se você tiver produzido mais Elementos Raros ( ) do que qualquer outro jogador nesta fase.

### Comprar por Tipos Diferentes



Compre 1 carta para cada tipo diferente de bem ( ) que você tiver produzido nesta fase de Produção.

### Comprar por Mundos



Compre 1 carta para cada mundo explorável ou produtor de Genes ( ) na sua área de jogo.

### Descartar para Produzir um Bem de Exploração



Você pode descartar 1 carta da sua mão para produzir um bem em um mundo explorável ( ).

## SOBRE AS CARTAS

### Distribuição (120 cartas):

- 11 mundos iniciais: 8 e 3
- 22 outros mundos militares
- 37 outros mundos não militares
- 12 desenvolvimentos de custo 6
- 38 outros desenvolvimentos: 19x2

### 25 dos mundos são mundos militares:

- 6 de defesa 1 (1 Rebelde)
- 9 de defesa 2 (1 Alienígena, 1 Rebelde, 3 iniciais)
- 3 de defesa 3 (2 Rebeldes)
- 2 de defesa 4 (1 Alienígena)
- 2 de defesa 5 (1 Alienígena, 1 Rebelde)
- 2 de defesa 6 (1 Alienígena, 1 Rebelde)
- 1 de defesa 7 (1 Rebelde)

O Especialista em Contato não é permitido para 4 Alienígenas.

### 22 cartas concedem Militarismo:

- 7 2x +1, 3x +2, 2x +3
- 2 concedem +3 ao serem descartadas
- 7 5x +1, 1x +2, 1x +3
- 2 +1
- 4 mundos iniciais: +1; 2x +1, +2
- Império Galáctico: +4 vs. 7 Rebelde
- 1 e 1 são +2 vs. 4 Alienígenas
- Alpha Centauri: +1 vs. 3 Raros
- 5 cartas têm -1 de Militarismo

### 95 cartas são descartadas mediante pagamento:

- 2 de custo 0: 0 e 2
- 18 de custo 1: 12 e 6
- 29 de custo 2: 12 e 17
- 13 de custo 3: 4 e 9
- 12 de custo 4: 8 e 4
- 7 de custo 5: 2 e 5
- 14 de custo 6: 12 e 2

### 26 dos mundos são mundos exploráveis:

- 6 de Luxo: 3 e 3
- 7 Raros: 5 e 2
- 7 com Genes: 2 e 5
- 6 Alienígenas: 3 e 3

### 22 mundos produzem bens:

- 9 de Luxo: 8 e 1
- 7 Raros: 5 e 2
- 4 com Genes: 3 e 1
- 2 Alienígenas: 1 e 1
- 6 e 2 produzem um bem em um tipo específico de mundo explorável;
- 2 produzem bens em qualquer mundo.


### 34 cartas consomem um ou mais bens:

- 17 (4 iniciais) e 2
- 15
- 2 e 1 consomem cartas em troca de PVs.




## HABILIDADES DOS DESENVOLVIMENTOS DE CUSTO 6

Para estes desenvolvimentos, ganhe PVs no fim do jogo para cada carta na área de jogo do seu dono que cumprir uma das condições mencionadas no desenvolvimento em questão (e para cada 3 fichas de PV que o seu dono tiver, no caso da *Renascentismo Galáctico*). Condições indicadas em CAIXA ALTA são títulos de cartas específicas. Conceda os PVs indicados para cada carta mencionada que estiver presente na área de jogo do dono.

### ASSOCIAÇÃO DE LIVRE COMÉRCIO

-  Mundo produtor de Artigos de Luxo
-  Mundo explorável com Artigos de Luxo
-  MERCADOS CONSUMIDORES,  COLÔNIA EM EXPANSÃO


### IMPÉRIO GALÁCTICO

-  mundo militar rebelde
  -  outro mundo militar
- Mundos militares rebeldes possuem um círculo vermelho sombreado  sob seus PVs.



### LIGA MINERADORA

-  Mundo produtor de Elementos Raros
-  Mundo explorável com Elementos Raros
-  ROBÔS MINERADORES,  CONGLOMERADO DE MINERAÇÃO




### NOVA ORDEM GALÁCTICA

-  Total de Militarismo (considere Militarismos negativos, mas não considere Militarismo especializado)
- O Militarismo Especializado inclui bônus contra mundos militares *Rebeldes* e *Alienígenas*, etc., além de Militarismo Temporário, como aquele concedido pelas *Novas Táticas Militares*.




### FEDERAÇÃO GALÁCTICA

-  Desenvolvimentos de custo 6 (inclusive este)
-  outros desenvolvimentos





### INSTITUTO DE TECNOLOGIA ALIENÍGENA

-  Mundo produtor de Tecnologia Alienígena
-  Mundo explorável de Tecnologia Alienígena
-  outra carta **ALIENÍGENA** (inclusive esta)



### LIGA PANGALÁCTICA

-  Mundo com Genes
-  outro mundo militar
-  ESPECIALISTA EM CONTATO



### RENASCENTISMO GALÁCTICO

-  cada três PVs em fichas (arredondado para baixo)
-  LABORATÓRIOS DE PESQUISA,  FORMADORES DE TENDÊNCIA DA GALÁXIA,  COLÔNIA ARTÍSTICA



### GUILDA MERCANTIL

-  mundo produtor (não explorável  )
-  (bem) no fim do jogo




### LIGA COMERCIAL

-  desenvolvimento com uma habilidade de Venda (inclusive este)
-  mundo com uma habilidade de Venda

### NOVA ECONOMIA

-  desenvolvimento com uma habilidade de Consumo (inclusive este)
  -  mundo com uma habilidade de Consumo
- Habilidades de *Venda* não são consideradas habilidades de *Consumo* para estas condições de PV.

### SONDAGEM GALÁCTICA/SETI

-  desenvolvimento com uma habilidade de Descoberta (inclusive este)
-  mundo com uma habilidade de Descoberta
-  outro mundo

## CRÉDITOS

**Design desenvolvimento e regras:** Tom Lehmann

**Base da história inspirada em:** Frederik Pohl e David Brin

**Gráficos originais e assistência de desenvolvimento:** Wei-Hwa Huang

**Gráficos:** Mirko Suzuki

**Ilustrações:** Martin Hoffmann e Claus Stephan

### Testes do jogo e Sugestões

Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David desJardins, Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth Howard, Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods e muitos, muitos outros. Obrigado a todos!

**Agradecimento Especial** (a alguém que fez muito além da obrigação): Wei-Hwa Huang

**Agradecimentos Especiais adicionais:** Rob Watkins, que, em meados dos anos 90, me ajudou com um jogo de cartas de colecionáveis incompleto, *Duel for the Stars*, que serviu de grande inspiração para este jogo; Richard Borg, por uma ideia fundamental; Stefan Brück, que permitiu que Richard e eu trabalhássemos em um protótipo de card game baseado em *Puerto Rico*; e a Andreas Seyfarth, sem o qual não teríamos encontrado a inspiração para o protótipo.

### Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

**Tradução:** Bárbara Coelho

**Revisão:** Marianne Amirati e Paula Pizauro

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page

[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)







[www.GalapagosJogos.com.br](http://www.GalapagosJogos.com.br)