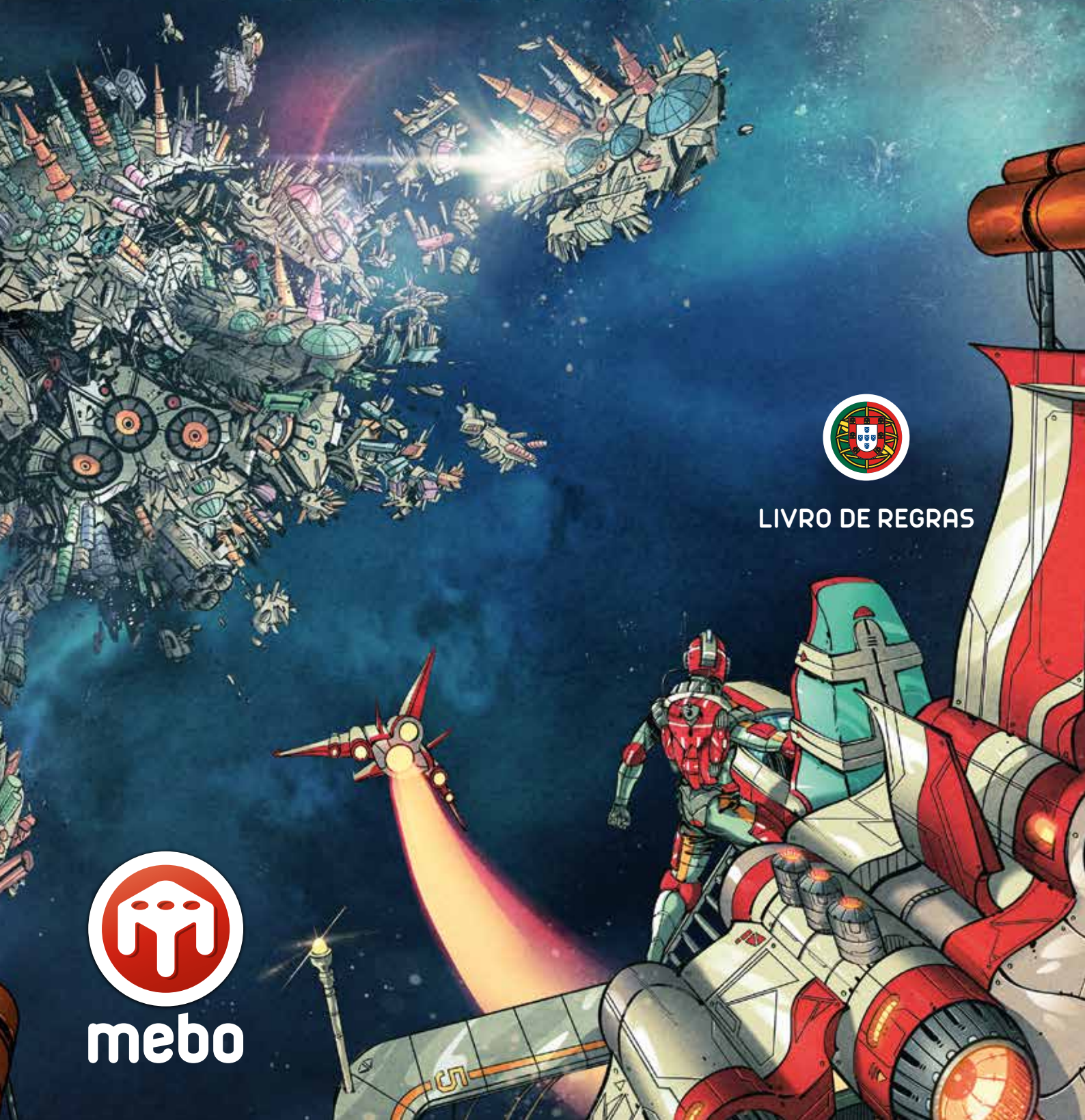


2491

PLANETA NAVE



LIVRO DE REGRAS



mebo

2491

PLANETA NAVE

INTRODUÇÃO

Jogo para 2 a 5 jogadores · 60 a 90 min de jogo

Os recursos do planeta Terra e outros mundos habitados foram totalmente consumidos. O instinto de sobrevivência levou à construção de Naves Planeta, titãs do tamanho de planetas e com uma enorme variedade de raças. Mas os seus recursos são limitados, principalmente na variedade de

Personagens com novo ADN. Com a explosão da Nave Planeta original surge uma enorme oportunidade para as outras Naves Planeta obterem novo ADN retirando novas Personagens do que resta da velha nave.

Para saberes mais sobre este universo, visita o nosso site.



Mauti

Os Mauti são seres tentaculares multi híbridos, adquirindo à nascença outro DNA como seu. Podem ter várias pernas, vários braços e cabeças de diferentes formas.



Gr' Tratki

São pequenos e arredondados (homens) ou finos (mulheres). Ambos têm 6 olhos, e possuem inúmeros filhos (assemelham-se a formigas bípedes).



N' Endan

Altos, com 3 pernas e 4 braços, cabeça triangular e boca que quase não se vê. Corpo seco e fino.



Humanos

Este tu conheces :-)



O'Centi

Pequenos robots que se combinam para produzir formas mais evoluídas e capazes de tarefas mais complexas.



Boolou

São semelhantes a gorilas gigantes, corpulentos e com caninos proeminentes.

Neste jogo és o comandante de uma das naves planetárias que chegou ao cenário da destruição da Nave Planeta original. Mas não estás sozinho, outras naves também apareceram para reclamar o seu espólio.

Tens 4 dias (1 dia = 1 Ronda) para recolher novas Personagens com novo ADN (pontos de vitória - PV) tão necessário para a tua Nave Planeta, antes que o que sobra da Nave Planeta original desapareça levando com ela as suas memórias.

Para este Objectivo terás de enviar para as partes que sobram da Nave Planeta original (Zonas) os teus operativos (cartas Personagem) para recolher os sobreviventes (cartas Prémio) que te permitem responder aos objectivos finais da tua Nave (cartas Objectivo).

Usa as tuas Sondas para descobrir informação sobre os sobreviventes ou espiar as operações das outras naves. Escolhe estrategicamente onde, quando e como utilizar a tua equipa. A recuperação dos sobreviventes é a chave para uma Missão bem sucedida.



Segue-nos nas redes sociais e fica a saber de todas as novidades!
twitter.com/MEBOgames · facebook.com/MEBOgames
· instagram.com/MEBOgames
Qualquer questão sobre este jogo: info@mebo.pt
www.mebo.pt

MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Autor: António Sousa Lara
Ilustrador: Manuel Morgado
História original: Bruno Ribeiro
Designer gráfico: Gil d'Orey
Revisão: Maria João Andrade

Obrigado a todos os que testaram o jogo.

MEBO Games 2020 © Todos os direitos reservados.

2491

PLANETA NAVE

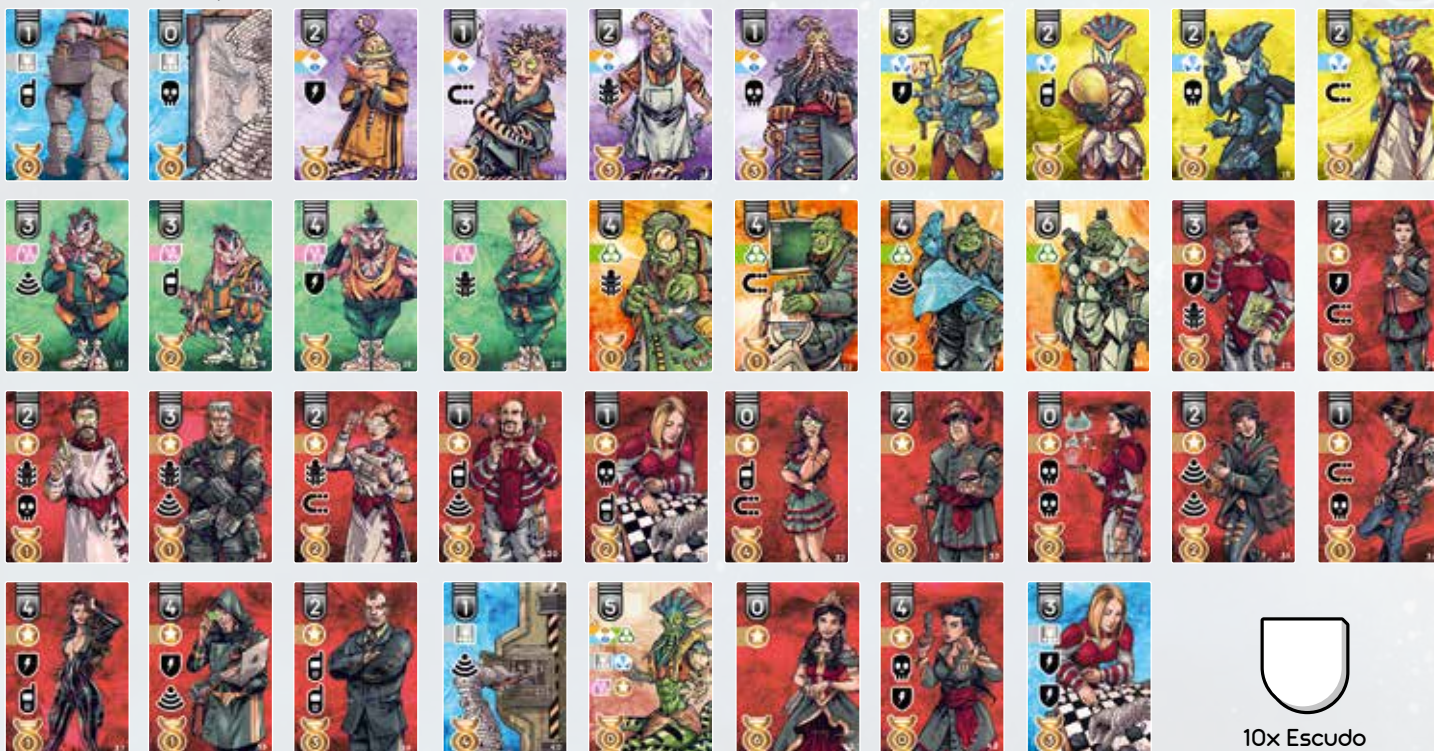
COMPONENTES

Este livro de regras
2x resumo de regras

Este símbolo de ADN mostra
os Pontos Vitória (PV) que vale
uma carta Personagem ou uma carta Objectivo.



38x Carta Personagem



24x Nave

6 vermelhos + 6 azuis + 4 amarelos
+ 4 verdes + 4 cor-de-rosa



24x Sonda

6 vermelhos + 6 azuis + 4 amarelos
+ 4 verdes + 4 cor-de-rosa



Carta 1º Jogador



1x Marcador
de Rondas



10x Zona
Numeradas de 0 a 9.

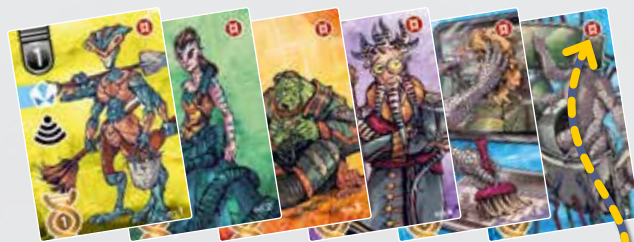


13x Carta Objectivo



5x Suporte de cartas

Cada um deles tem um símbolo
de cor diferente: vermelho, azul, verde, amarelo ou rosa.



30x cartas Personagem Inicial.

Estas cartas têm um símbolo de cor no canto superior direito.
Há 6 cartas para cada cor.



Estes são os símbolos das 5 equipas disponíveis, que podes encontrar
nas cartas Personagem Inicial e nos Suportes de cartas.

IDEIA GERAL DO JOGO

Nesta página está explicado de forma sucinta como um jogo se desenrola. As regras detalhadas estão nas páginas seguintes.

#1

Cada jogador tem 6 cartas Personagem e algumas Naves, dependendo do número de jogadores.

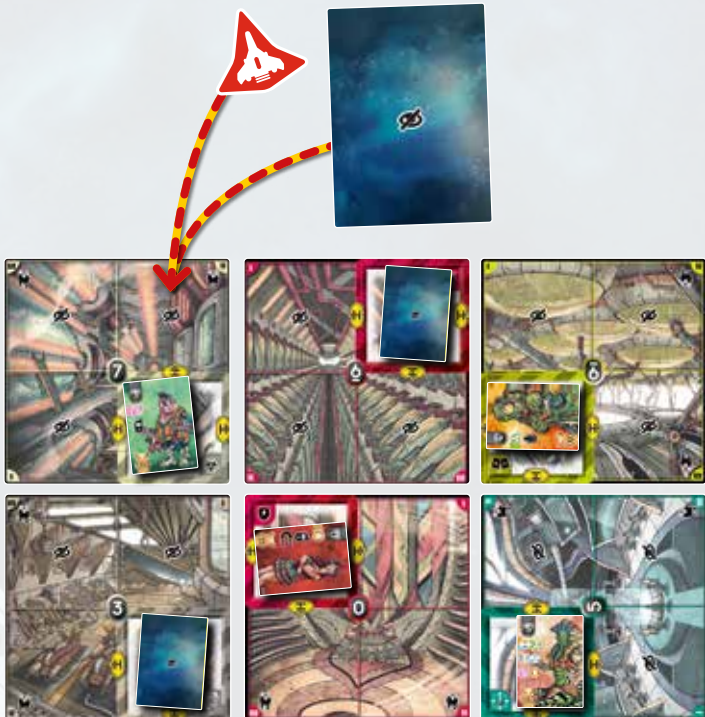
página 5



#2

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez colocam uma carta Personagem num Espaço disponível numa das Zonas, e marcam-na com a sua Nave.

página 8

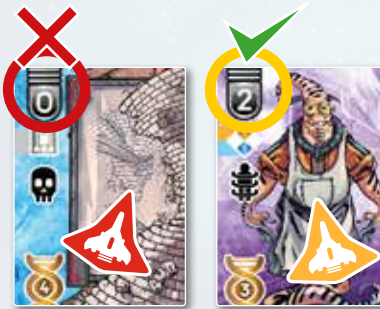


Nota: o número de Zonas depende do número de jogadores.

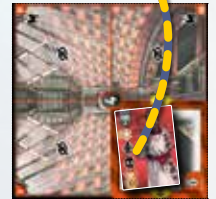
#3

Assim que todas as Naves forem colocadas, os jogadores verificam em cada Zona quem tem mais força. O jogador mais forte ganha a carta Prémio dessa Zona.

página 9



O jogador amarelo ganha esta carta Prémio.



#4

Quem tiver mais de 6 cartas na sua mão, descarta até ter apenas 6.

página 10

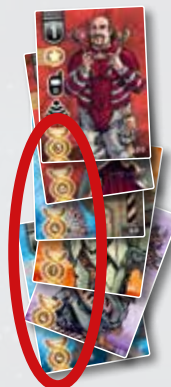


#5

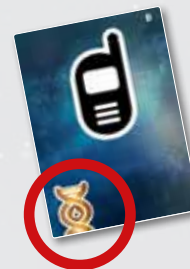
Depois de 4 Rondas, cada jogador soma os PV:

página 10

das cartas Personagem da sua mão,



dos Objectivos conseguidos



e o número de cartas que descartaram. 1 PV por cada carta.



PREPARAR O JOGO

#1

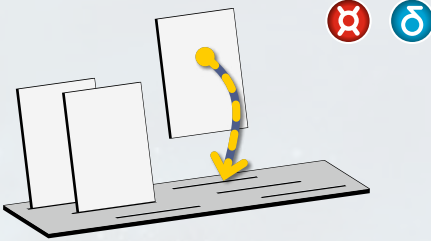
Cada jogador escolhe uma cor (vermelho, verde, azul, amarelo ou rosa) e recebe dessa cor:

- as 6 cartas Personagem Inicial
- 4 Sondas
- 4 Naves

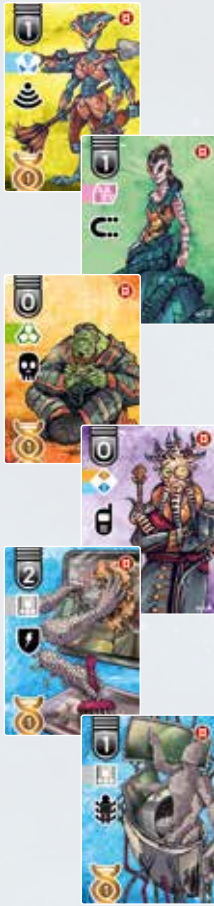


Devolve à caixa o material que não é necessário.

No jogo com apenas 2 jogadores, cada jogador recebe 6 Naves e 6 Sondas. Só podem ser usadas as cores vermelho e azul.



Coloca as tuas cartas no respectivo Suporte.



#2

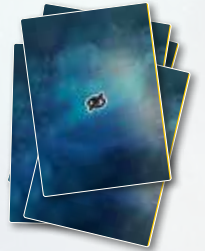
Escolhe aleatoriamente 4 cartas Objectivo e coloca-as na mesa, com a face para cima. Devolve as outras à caixa de jogo.

No jogo com 5 jogadores coloca 5 cartas Objectivo.



#3

Baralha todas as cartas Personagem (excluindo as cartas Personagem Inicial). Coloca-as com a face para baixo, numa pilha única, ao alcance de todos os jogadores. É desta pilha que se busca cada vez que forem necessárias novas cartas Personagem.



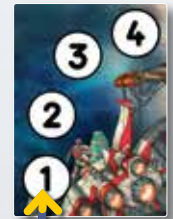
#4

Coloca os Escudos ao alcance de todos os jogadores.



#5

O jogador mais parecido com um extra-terrestre fica com a carta de 1º Jogador. Coloca o Marcador de Rondas no espaço 1.



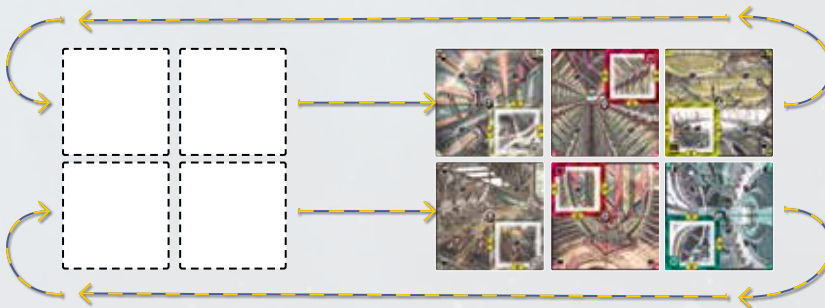
#5

Dependendo do número de jogadores, forma a Nave Planeta original e coloca-a no centro da mesa.

1. Na 1ª Ronda - escolhe aleatoriamente 6 Zonas. Forma uma grelha 3 x 2 com as Zonas com a face para cima. A orientação de cada Zona é aleatória.

2. Deixa de reserva 4 Zonas, com a Face para baixo, do lado esquerdo da grelha.

Com 2 ou 3 jogadores:



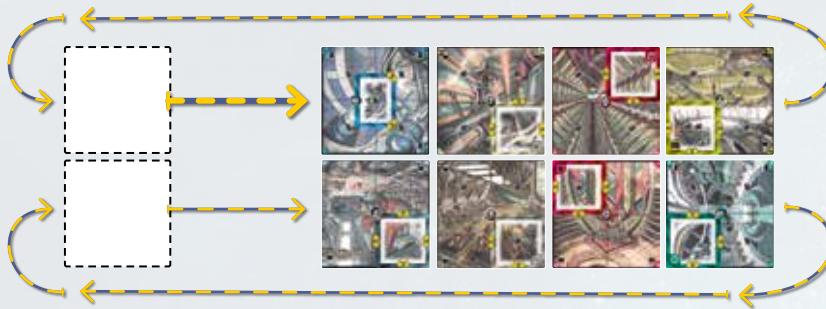
3. No princípio da 2ª, 3ª e 4ª Ronda retira as 2 Zonas mais à direita e coloca-as na reserva, do lado esquerdo.

4. Coloca com a face para cima as 2 Zonas que estão na reserva mais à direita e avança-as, formando assim uma nova grelha de 3 x 2.

Com 4 jogadores:

1. Na 1ª Ronda - escolhe aleatoriamente 8 Zonas. Forma uma grelha 4 x 2 com as Zonas com a Face para cima. A orientação de cada Zona é aleatória.

2. Deixa de reserva 2 Zonas, com a Face para baixo, do lado esquerdo da grelha.



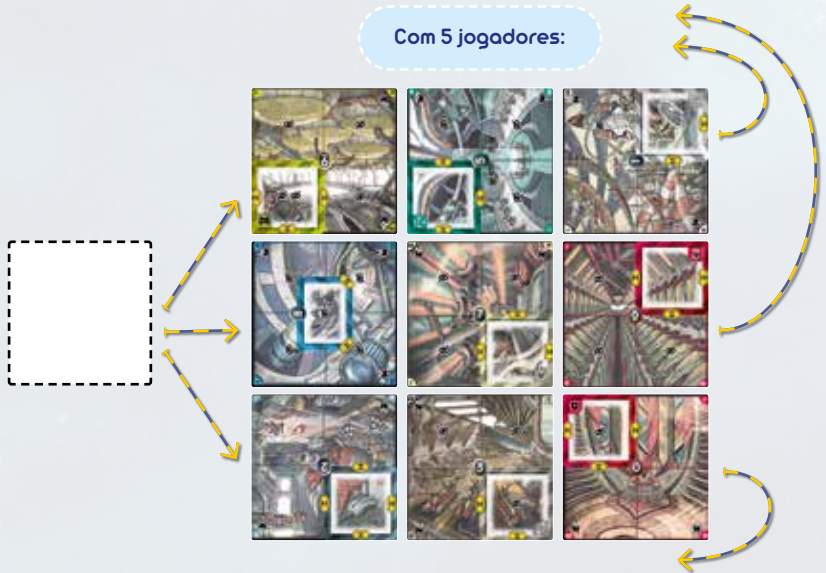
3. No princípio da 2ª, 3ª e 4ª Ronda retira as 2 Zonas mais à direita e coloca-as na reserva.

4. Coloca com a face para cima as 2 Zonas que estavam na reserva e avança-as, formando assim uma nova grelha de 4 x 2.

Com 5 jogadores:

1. Na 1ª Ronda - escolhe aleatoriamente 9 Zonas. Forma uma grelha 3 x 3 com as Zonas com a face para cima. A orientação de cada Zona é aleatória.

2. Deixa de reserva 1 Zona, com a face para baixo, do lado esquerdo da grelha.



3. No princípio da 2ª, 3ª e 4ª Ronda retira as 3 Zonas mais à direita. Escolhe aleatoriamente 2 e mistura-as (com a face para baixo) com a Zona que está na reserva. Forma com essas 3 Zonas uma nova coluna do lado esquerdo, formando assim uma grelha de 3 x 3.

4. Deixa na reserva (com a face para baixo) a Zona não escolhida.

ZONAS

Cada Zona é formada por:
3 ou 4 espaços + 1 espaço Prémio + símbolos.


ESPAÇO PRÉMIO

Este espaço é sempre delimitado por uma moldura. Indica onde é colocada a carta Prémio.

O símbolo que aparece no canto da moldura indica que esta Zona tem uma regra especial - [página 14 e 15](#)

ESPAÇO

Neste espaço (há 3 nesta Zona) um jogador pode colocar uma carta Personagem. Não pode haver mais de uma carta por cada espaço.

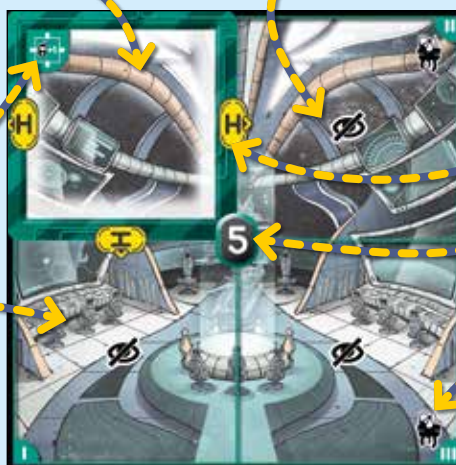
Se o espaço tiver este símbolo , quando uma Personagem é colocada aqui tem de ficar com a face para baixo.

Numeração romana que indica a ordem por que são resolvidos os espaços desta Zona.

Doca Espacial [página 7](#)

Número no centro do tabuleiro indica a ordem pela qual os tabuleiros Zona são resolvidos. [página 9](#)

Sonda - Quando colocas aqui uma Personagem, podes colocar uma Sonda num espaço qualquer desta Zona ou de uma Zona adjacente. [página 7](#)

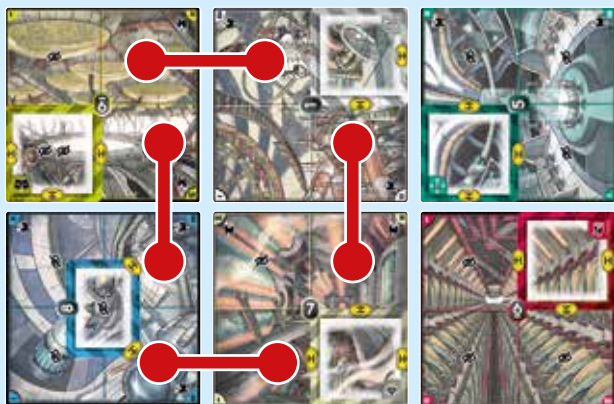


A GRELHA FORMADA PELAS ZONAS

A grelha formada pelas Zonas é composta por Espaços e Espaços Prémio.
A combinação entre Espaços e Zonas tem as seguintes regras.

Espaço ADJACENTE

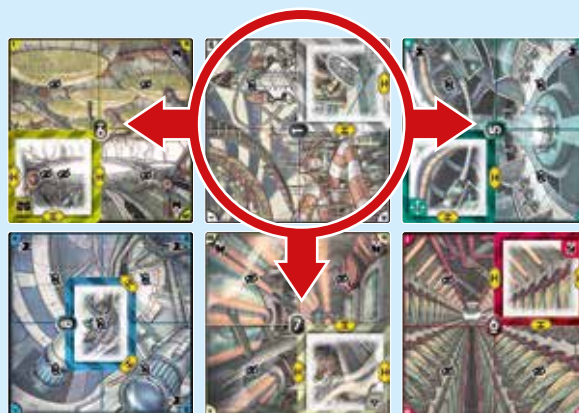
Todos os Espaços que estão ortogonalmente lado a lado são considerados adjacentes (**excluindo Espaços Prémio e diagonais**). Espaços adjacentes podem inclusive estar em Zonas diferentes.



Aqui estão indicados apenas alguns exemplos de Espaços que estão adjacentes.

Zona ADJACENTE

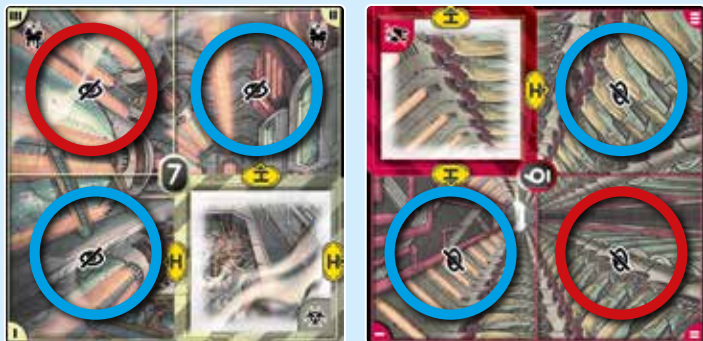
Zonas que estejam lado a lado (ortogonalmente) na grelha. **As diagonais não são consideradas.**



O Zona 1 é adjacente apenas às Zonas 9, 7 e 5.



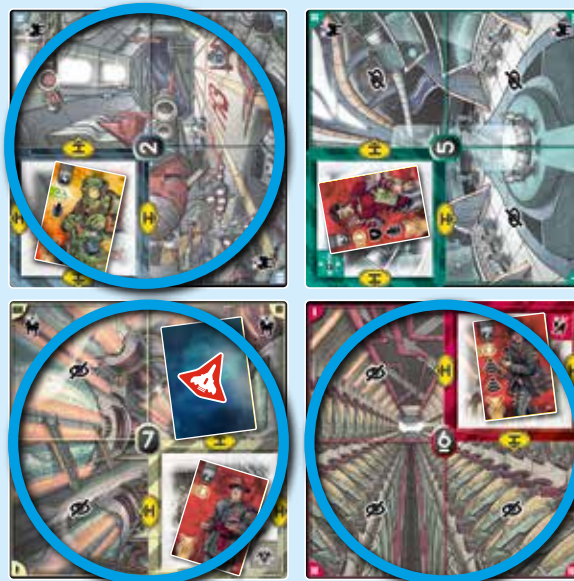
Doca Espacial - este símbolo que aparece em cima da moldura das Zonas, tem uma pequena seta que indica um Espaço onde podes colocar directamente uma carta Personagem tua (o Espaço tem que estar obviamente livre). Se o espaço não tiver um símbolo de Doca Espacial a indicá-lo, **apenas podes colocar uma Personagem se tiveres outra Personagem tua adjacente.**



Neste exemplo as Zonas 7 e 6 estão adjacentes. Os círculos azuis indicam Espaços onde podes colocar directamente as tuas personagens. Os círculos a vermelho indicam espaços onde apenas podes colocar uma Personagem se já tiveres outra Personagem tua num Espaço adjacente.



Sonda - Quando colocas uma Personagem num espaço que tenha este símbolo, podes imediatamente colocar uma Sonda em qualquer espaço da tua Zona ou de uma Zona adjacente (incluindo Espaços Prémio). Um Espaço pode ter Sondas de diferentes jogadores. Durante o jogo e em qualquer altura, podes olhar secretamente para a Personagem que esteja num Espaço com uma Sonda tua.



Neste exemplo o jogador colocou a sua Personagem na Zona 7, Espaço 11. Pode agora colocar uma Sonda sua em qualquer Espaço das Zonas 7, 2 e 6.

CARTAS PERSONAGEM

A força da Personagem.

Símbolo que indica qual a raça da Personagem.

PV que esta Personagem vale no fim do jogo se ficar na tua mão.



Símbolo que indica que é uma Personagem Inicial. Pode ser um símbolo vermelho, azul, verde, amarelo ou rosa.

Símbolo que mostra a habilidade da Personagem. Uma Personagem pode ter mais que uma habilidade, mais que um símbolo.

- página 11, 12 e 13.

Número da carta.

O QUE FAZER NO INÍCIO DE CADA RONDA

#1 - Coloca as Zonas na mesa, conforme indicado nas páginas 5 e 6. Nota que o número da Ronda e o número de jogadores influencia a forma como colocas as Zonas.

#2 - Coloca as cartas Prémio. Do cima da pilha das cartas Personagem retira as cartas necessárias e coloca-as em cada um dos Espaços Prémio. As cartas são colocadas com a face para cima a não ser que o espaço tenha este símbolo . Nesse caso coloca-a com a face para baixo. Estas cartas passam a ser as cartas Prémio.



#3 - Começa o 1º Jogador. Joga no sentido dos ponteiros do relógio. Começa quem tem a carta de 1º Jogador.

O jogador com a carta de 1º Jogador começa a Ronda.



O QUE TENS DE FAZER NO TEU TURNO

#1 - Tens de escolher da tua mão uma Personagem e colocá-la juntamente com uma Nave tua num Espaço que esteja livre, com a face para cima. Se o espaço tiver este símbolo coloca-a com a Face para baixo. De seguida é a vez do jogador que está à tua esquerda. Este processo repete-se até todos os jogadores terem colocado todas as suas Naves.

#2 - Quando mais nenhum jogador tiver Naves disponíveis, a Ronda termina. Segue para o Fim da Ronda - página 9.



Neste exemplo o jogador vermelho coloca uma Personagem e a respectiva Nave no espaço III da Zona 7.

Duas notas importantes:

- como o espaço tem este símbolo a Personagem tem de ser colocada com a face para baixo.

- Ao contrário do Espaço I e II, o Espaço III não tem o símbolo de Doca Espacial . Por isso o jogador vermelho só pode colocar lá a sua Personagem porque tem uma Personagem sua num espaço adjacente.

FIM DA RONDA

Uma Ronda termina quando todos os jogadores tiverem colocado as suas Naves. Cada Zona é resolvida por ordem (uma por uma).

#1 - Resolver as ZONAS.

Resolver as Zonas significa usar as habilidades das cartas Personagem, determinar quem ganha e atribuir a carta Prémio. Para ver as regras detalhadas sobre a habilidade de cada carta Personagem, vê as páginas 11, 12 e 13.

As Zonas são resolvidas pela ordem do número que está no centro do tabuleiro, começando pelo de valor mais baixo.



Este número no centro do tabuleiro indica a ordem pela qual são resolvidas as Zonas.

Para resolver uma Zona, vira para cima todas as cartas Personagem APENAS dessa Zona (incluindo a carta Prémio). Depois resolve a habilidade de cada Personagem pela ordem indicada pela numeração romana em cada Espaço (I, II, etc.). Se uma personagem tiver várias habilidades, podes usá-las por qualquer ordem. Não é obrigatório usar a habilidade das Personagens.



Esta numeração romana em cada Espaço indica a ordem pela qual cada Espaço é resolvido.

#2 - Receber cartas Prémio.

Cada jogador soma TODOS os valores força das suas Personagens presentes nessa Zona. Quem tiver o maior valor de força, recebe para a sua mão a carta Prémio dessa Zona.

IMPORTANTE: NÃO removas as restantes cartas Personagem desta Zona.

A força zero também conta! Se um jogador for o único presente numa Zona com uma Personagem com força zero, ganha na mesma a carta Prémio.

No caso de haver empate, ganha a carta Prémio quem tiver a sua carta Personagem no Espaço com a numeração mais baixa.

No caso de haver uma Zona sem nenhuma carta Personagem, a carta Prémio volta para debaixo da pilha de cartas Personagem (com a face para baixo).

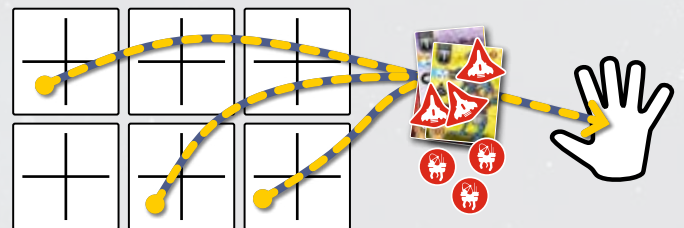


Nesta Zona o jogador vermelho e o jogador verde têm a mesma força = 2.

O jogador verde ganha a carta Prémio porque a sua Personagem está no Espaço I.

#3 - Reaver as Personagens, Naves e Sondas jogadas.

SÓ DEPOIS DE TODAS as Zonas estarem resolvidas, os jogadores podem então recolher as suas cartas Personagem e as respectivas Naves e Sondas para a sua mão.



#4 - Descartar cartas.

Se tiveres mais de 6 cartas, descarta até ficares apenas com 6. Coloca-as numa pilha à tua frente, com a **face para baixo**.

Se tiveres apenas 6 cartas, não tens de fazer nada.

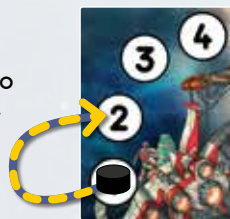
Depois, todos revelam em simultâneo as cartas descartadas. Coloca-as com a **face para cima** à frente do teu suporte de cartas. Podem ser consultadas a qualquer altura por qualquer jogador.

Cada carta descartada vale 1 PV no fim do jogo - vê em baixo.



#5 - Novo 1º jogador e início de nova Fase

O jogador à esquerda do 1º jogador passa a ser o novo 1º jogador. Dá-lhe a carta 1º jogador e avança o marcador para a fase seguinte. Começa uma nova Ronda - página 8.



> ignora este passo na 4ª Ronda <

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

Na 4ª Ronda, depois do "Fim da Ronda", o jogo termina.

Cada jogador soma os PV obtidos:

#1 - Cartas descartadas

Cada carta Personagem descartada durante o jogo vale 1 PV.

#2 - Cartas Personagem

Soma os PV das 6 cartas Personagem que tens na mão.

IMPORTANTE: APENAS as cartas Personagem que tens na mão contam. Os PV das cartas descartadas não contam.

#3 - Objectivos realizados

Cada jogador verifica se conseguiu realizar algum Objectivo e soma esses PV à sua pontuação - página 15.

IMPORTANTE: APENAS as cartas Personagem que tens na mão contam. Os PV das cartas descartadas não contam.

O jogador com mais PV é o vencedor do jogo.

Em caso de empate, entre os jogadores empatados:

- quem tiver mais Objectivos conseguidos vence.
- se o empate persistir, o jogador com mais PV obtidos com as cartas Personagens na sua mão, é o vencedor.
- se o empate persistir, o jogador mais longe do 1º jogador ganha.

Neste exemplo jogador vermelho obteve um total de 29 PV (7+13+9).



Descartou 7 cartas.
Obtém assim 7 PV.

Obteve 13 PV
das cartas que tem na mão.

Conseguiu realizar 2 Missões - ver página 15.
Numa delas foi o único, por isso soma 6 PV ao seu total. O outro Objectivo também foi realizado pelo jogador amarelo. Por isso dividem os pontos: 3 para cada. Das Missões obtém um total de 9 PV.

HABILIDADES DAS PERSONAGENS

Quase todas as cartas Personagem têm um ou mais símbolos que representam as suas habilidades. Não é obrigatório usá-las e podem ser usadas por qualquer ordem quando se resolve uma Zona, no fim de cada Ronda – página 9. No teu turno, **cada símbolo** na tua carta Personagem, **pode ser usado UMA vez**.



Hacker

Escolhe uma Personagem inimiga nesta zona. A Personagem escolhida não pode estar protegida por um Escudo e não pode estar no Espaço Prémio. Devolve essa Personagem e a sua Nave ao seu dono.



1. Neste exemplo, a Zona 6 está a ser resolvida.

O jogador vermelho colocou no Espaço I uma carta com a habilidade Hacker. Por estar no Espaço I, é o primeiro a usar a sua habilidade.

O jogador vermelho escolheu remover a Personagem que está no Espaço III. Esta é devolvida ao jogador rosa.



2. Agora os jogadores vermelho e verde estão empatados (ambos têm 1 de força). Se bem que o jogador vermelho está em vantagem, pois ocupa o Espaço I.

O jogador verde ainda pode usar a sua habilidade.



Scanner

Bisca a carta do topo da pilha de Personagens e coloca-a no Espaço Prémio. Agora, entre as cartas que lá estão, escolhe uma para ficar no Espaço Prémio e coloca a outra na parte inferior da pilha, com a face para baixo.

Continuando o exemplo anterior, o Espaço I está resolvido. Agora é altura de resolver o Espaço II.

O jogador verde usa a sua habilidade. Vê a carta Prémio e a carta do topo de pilha e escolhe, no seu interesse, qual fica no Espaço Prémio e qual vai para debaixo da Pilha.

O jogador vermelho ganha a carta Prémio, mas provavelmente não vai receber a carta Prémio que desejava.





Feixe de atracção

Escolhe uma Personagem numa Zona adjacente. Pode ser uma Personagem tua ou de outro jogador. Pode estar com a face para cima ou para baixo e pode vir de uma Zona resolvida ou não.

A Personagem escolhida não pode estar protegida por um Escudo e não pode estar no Espaço Prémio. Coloca essa Personagem com a face para cima num espaço livre da Zona que estás a resolver (excepto o Espaço Prémio). Se não houver um Espaço livre, não podes usar esta habilidade.

A Personagem escolhida **não pode activar as suas habilidades nesta Ronda.**

1.

Neste exemplo estamos a resolver o Espaço I da Zona 2.

Como o jogador amarelo está sozinho nesta Zona, parece que assegurou a carta Prémio. Mas ele também quer evitar que o jogador vermelho ganhe a carta Prémio da Zona 4 (já que ele está lá sozinho).

Puxa a Personagem da Zona 4 (que pertence ao jogador vermelho) para a Zona 2.



2.

A Personagem do jogador vermelho é revelada e tem força 5. O jogador amarelo também tem uma força total de 3+2=5.

Estão empatados. Mas como o jogador amarelo ocupa um Espaço de valor mais baixo (1), ganha a carta Prémio.

O jogador amarelo conseguiu ganhar no Espaço 2 e evitou que o jogador vermelho ganhasse a carta Prémio da Zona 4.



Escudo

Escolhe uma Personagem nesta Zona ou numa Zona adjacente e coloca um Escudo sobre ela. Pode ser uma Personagem tua ou de outro jogador. Personagens protegidas pelo Escudo ignoram sempre os efeitos da habilidade do Hacker ou do Feixe de Atracção.



Neste exemplo estamos a resolver o Espaço I da Zona 3.

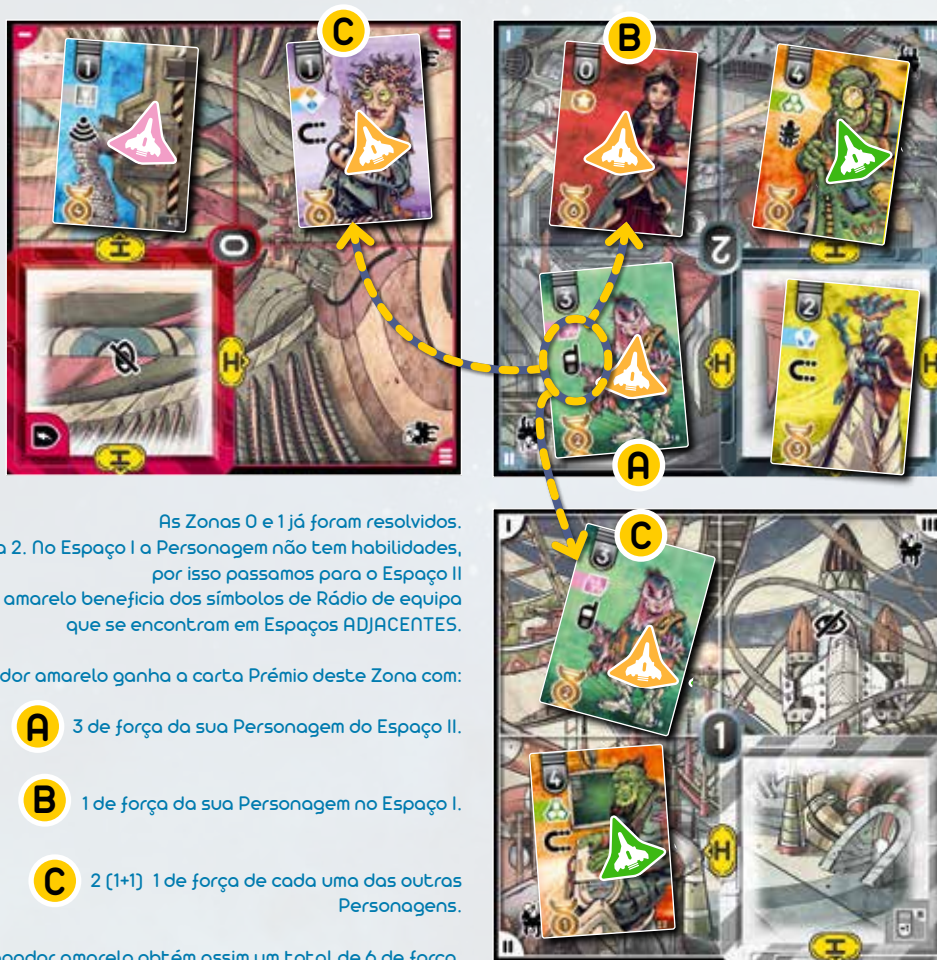
O jogador amarelo usou a habilidade da sua Personagem para colocar um Escudo branco numa Personagem que se encontra numa Zona ADJACENTE. Esta Personagem passa assim a estar protegida do Hacker e do Feixe de Atracção.





Rádio da equipa

A tua Personagem ganha +1 de força por cada Personagem da tua equipa que esteja nesta Zona e em Zonas adjacentes (desde que tenha uma Nave da tua cor por cima). Este efeito dura enquanto resolvem esta Zona.



As Zonas 0 e 1 já foram resolvidos. Vamos resolver a Zona 2. No Espaço I a Personagem não tem habilidades, por isso passamos para o Espaço II. O jogador amarelo beneficia dos símbolos de Rádio de equipa que se encontram em Espaços ADJACENTES.

O jogador amarelo ganha a carta Prémio deste Zona com:

- A** 3 de força da sua Personagem do Espaço II.
- B** 1 de força da sua Personagem no Espaço I.
- C** 2 (1+1) 1 de força de cada uma das outras Personagens.

O jogador amarelo obtém assim um total de 6 de força.



Teletransporte

Coloca essa Personagem com a face para cima no Espaço livre de uma Zona adjacente.

Depois de usar o Teletransporte, esta Personagem **NÃO pode activar as suas habilidades nesta Ronda.**



Neste exemplo estamos a resolver a Zona 2.

Como tem uma Personagem sua no Espaço I, o jogador amarelo é o primeiro a activar as suas habilidades.

Percebe que a Personagem do jogador verde que está no Espaço II tem uma habilidade que o vai eliminar desta Zona. Por isso, prefere Teletransportar-se para a Zona 8, reforçando assim as suas possibilidades de ganhar a carta Prémio desta Zona.

ZONAS

Quando colocas uma Personagem tua numa Zona, tens de seguir as regras gerais (páginas 7 e 8). Além disso, cada Zona tem a sua regra específica que tens de seguir.

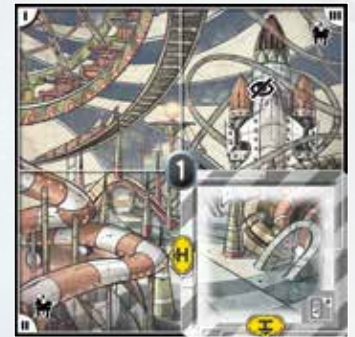
#0 - Senado

Todas as Personagens colocadas aqui estão a salvo dos efeitos do Hacker ou Feixe de Atracção.




#1 - Zona de Lazer

A Personagem que está colocada no Espaço III tem +1 de força.



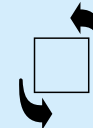
#2 - Hangar

Nesta Zona nenhum Espaço tem o símbolo .



#3 - Zona militar

O primeiro jogador que colocar aqui uma Personagem, pode rodar a Zona 90° ou 180° em qualquer sentido.



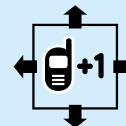
#4 - Prisão

Nesta Zona, depois de resolvidas todas as habilidades de cada Espaço, ganha a carta Prémio o jogador que tiver o total de força MENOR. Em caso de haver empate, ganha quem tiver a sua carta Personagem no Espaço com a numeração mais baixa.



#5 - Centro de Comando

Personagens que estejam nesta Zona e em Zonas adjacentes e que tenham um ou mais símbolos de Rádio de equipa, ganham APENAS +1 de força mesmo que já não possam usar as habilidades da Personagem.



#6 - Zona de Hibernação

Nesta Zona não podem ser colocadas Sondas (nem no Espaço Prémio).



#7 - Zona Nuclear

O jogador que ganhar a carta Prémio TEM de eliminar do jogo a Personagem que usou nesta Zona (devolve-a à caixa de jogo). Se usou mais que uma Personagem, escolhe uma e elimina-a.



#8 - Observatório

Nesta Zona existem 4 Espaços e 1 Espaço Prémio (central). Segue as regras gerais do jogo.



#9 - Estufas

No início da Ronda, quando colocas as cartas Prémio em cada Ronda, coloca nesta Zona 2 cartas Prémio. Quem ganhar a Zona, escolhe UMA das cartas Prémio e descarta a outra para o fundo da pilha.



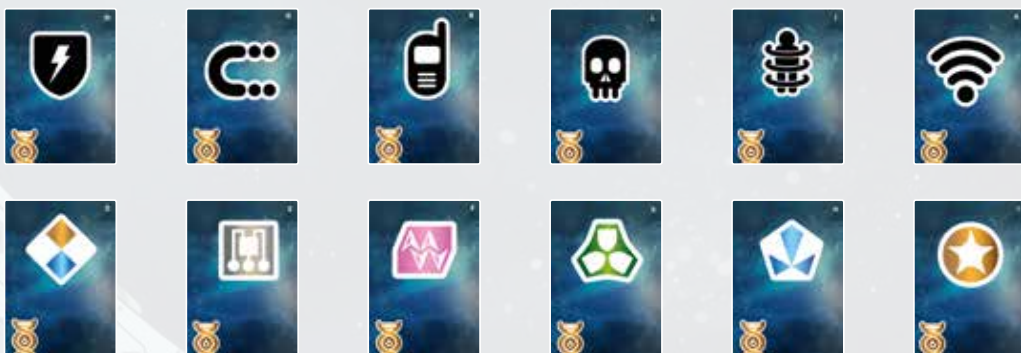
CARTAS OBJECTIVO

Cada carta Objectivo indica um objectivo que deves tentar atingir no fim do jogo, com as cartas que tens na mão. Se tiveres o maior número de símbolos indicado na carta Objectivo, ganhas 6 PV.

- No caso de empates, os jogadores empatados dividem os PV (arredonda para baixo).
- Uma carta Personagem pode contar para diferentes objectivos.

- Uma carta Personagem pode ter mais que um símbolo igual. Nesse caso, conta com TODOS esses símbolos iguais para o Objectivo.

Importante: Qualquer que seja o Objectivo, contam APENAS as cartas Personagem que tens na tua mão. As cartas descartadas NÃO contam.



Para atingires este objectivo tens que ter o total de FORÇA maior com as cartas que tens na mão.



Hacker

Devolve para a mão do seu dono uma Personagem nesta Zona.



Scanner

Bisca a carta do topo da pilha de Personagens e coloca-a no Espaço Prémio Entre as cartas que lá estão, escolhe uma para lá ficar e descarta a outra.



Feixe de atracção

Escolhe uma Personagem numa Zona adjacente e coloca-a com a face para cima num Espaço livre na Zona que estás a resolver.



Escudo

Coloque um Escudo numa Personagem nesta zona ou adjacente. Personagens com Escudo ignoram sempre os efeitos da habilidade do Hacker ou do Feixe de Atracção.



Rádio da equipa

Ganha +1 de força por cada Personagem da tua equipa que esteja nesta Zona e em Zonas adjacentes.



Teletransporte

Coloca essa Personagem com a face para cima no espaço livre de uma Zona adjacente.

RESUMO - REGRAS DAS HABILIDADES E ZONAS



#0 - Senado

Todas as Personagens colocadas aqui estão a salvo dos efeitos do Hacker ou do Feixe de Atracção.




#1 - Zona de Lazer

A Personagem que está colocada no Espaço III tem +1 de força.



#2 - Hangar

Nesta Zona nenhum Espaço tem o símbolo .



#3 - Zona militar

O primeiro jogador que colocar aqui uma Personagem, pode rodar a Zona 90° em qualquer sentido, ou 180°.



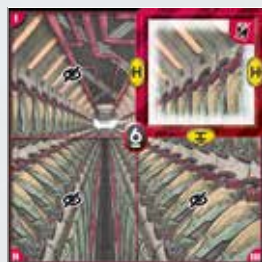
#4 - Prisão

Ganha a carta Prémio o jogador que tiver o total de força MENOR.



#5 - Centro de Comando

+1 de força para Personagens que estejam nesta Zona e em Zonas adjacentes e que tenham um ou mais símbolos de Rádio de equipa.



#6 - Zona de Hibernação

Não podem ser colocadas Sondas (nem no Espaço Prémio).



#7 - Zona Nuclear

O jogador que ganhar a carta Prémio elimina a Personagem que usou nesta Zona.



#8 - Centro de Comunicações

Zona com 4 Espaços e 1 Espaço Prémio [central].



#9 - Estufas

2 cartas Prémio. Quem ganhar a Zona, escolhe UMA das cartas Prémio e descarta a outra para o fundo da pilha.