

SIDERAL

FUSÃO GALÁCTICA

 8+

 2-4

 45
min

Para manual digital, dúvidas
e mais informações:

desorbita.com.br



OBJETIVO E REGRAS GERAIS

- O jogo consiste em agrupar Planetas no tabuleiro de forma estratégica para criar Galáxias. **Vence o jogo quem conseguir chegar a uma Galáxia de nível 4 primeiro.**
- É proibido mexer nos Planetas dos oponentes, cada jogador deve administrar somente os espaços conquistados, porém convém atrapalhar a jogada dos outros.
- **CUIDADO!** Caso não haja jogadas possíveis, por falta de Planetas ou bloqueio, o jogador está **automaticamente eliminado** e seus Planetas saem do tabuleiro.

INÍCIO DA PARTIDA

- O tabuleiro deve seguir a montagem conforme orientação da página 7.
- Cada jogador deve pegar também duas cartas e utilizar uma face de cada.
- Cada jogador deve separar uma cor de Planeta para si e deixá-los na carta Reserva de Planetas.
- O jogo acontece em sentido horário e cada jogador executa **uma das seguintes ações em seu turno:**

Posicionar um dos Planetas da sua reserva em um dos espaços vazios

OU

Mover um dos Planetas já posicionados no tabuleiro para outra Galáxia de seu domínio.

INCLUSÃO DE PLANETAS

O movimento básico do jogo é a inclusão de planetas no tabuleiro. No início da partida, cada jogador inclui um Planeta por turno, formando galáxias de **nível 1** em cada espaço ocupado.

A inclusão deve seguir as seguintes regras:

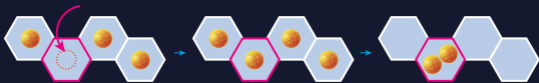
- Só é permitido incluir 1 Planeta por vez e somente em um espaço VAZIO
- Os espaços não precisam ser adjacentes para inclusão de Planetas

AGRUPAMENTOS POR INCLUSÃO

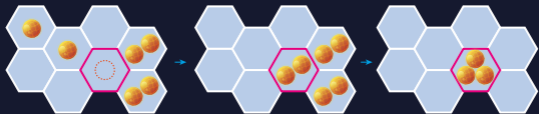
Ao completar 3 Galáxias de **nível 1** adjacentes da mesma cor, o último espaço que foi movimentado, subirá para o **nível 2** e deve-se retirar os demais Planetas.



O mesmo ocorre caso agrupe mais Galáxias de mesmo nível de uma vez, apenas a última subirá de nível e todos os demais espaços ficarão livres novamente.



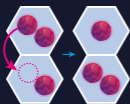
Ao completar 3 espaços adjacentes com Galáxias **nível 2**, automaticamente essa última Galáxia sobe para o nível 3 em uma única jogada.



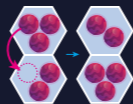
MOVIMENTO DE PLANETAS

É possível movimentar Planetas de uma Galáxia para outra seguindo os seguintes critérios:

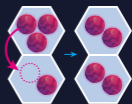
- É permitido movimentar APENAS 1 Planeta por turno.
- Não é permitido movimentar um Planeta para um espaço vazio.
- Só é possível movimentar entre 2 Galáxias adjacentes.
- **Apenas de um nível superior para um inferior**, como abaixo:



Nível 2 para Nível 1



Nível 3 para Nível 2



Nível 3 para Nível 1

Nos dois casos acima, não houveram perda de agrupamento, apenas o deslocamento de Planetas. Por isso, deve-se retirar **1 Planeta da Reserva** e colocar sobre a carta de Planetas Bloqueados como "penalidade" por esse movimento.



Caso não haja Planeta disponível na reserva para bloqueio, **essa jogada não é permitida.**



Caso não haja Planetas Bloqueados, **essa jogada não é permitida**

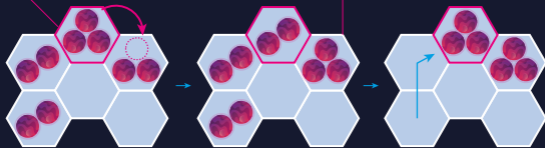
AGRUPAMENTOS POR MOVIMENTO

Na Galáxia onde foi colocado o último Planeta acontece o agrupamento.



Caso a última Galáxia não agrupe com nenhum outro, a Galáxia que foi movimentada por último - neste caso, onde foi retirado o Planeta - acontece o agrupamento das Galáxias **nível 2**.

Essa Galáxia não agrupa, pois é **nível 3**



CRÉDITOS

Versão original © 2024 Desórbita.

Design e desenvolvimento: Filipe Fonseca e Luiz Fernando

Imagens: Getty Images

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.

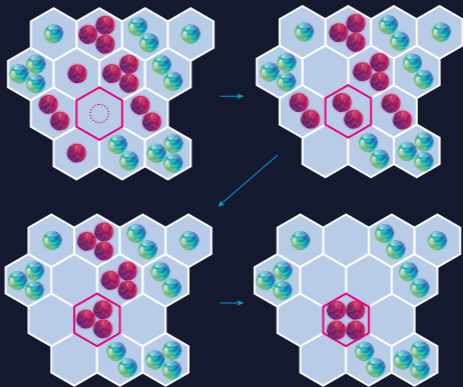
EXEMPLOS DE JOGADA FINAL

AGRUPAMENTO POR INCLUSÃO

Nesse exemplo, temos diferentes níveis de Galáxias Vermelhas:

- 2 Galáxias de **nível 3** • 2 Galáxias de **nível 2** • 2 Galáxias de **nível 1**

Se o jogador que controla os Planetas Vermelhos optar por colocar seu Planeta no espaço vazio destacado, fará com que vença em uma jogada.



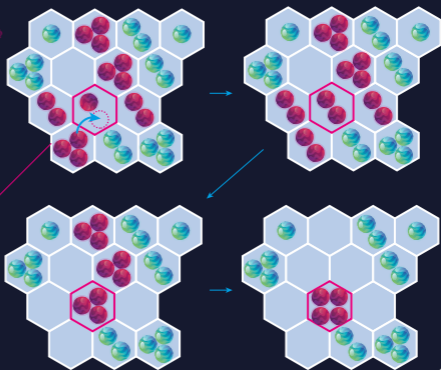
Esse modo raramente acontece, pois ao decorrer da partida o tabuleiro fica cheio e com menos possibilidades de inclusão.

Dê prioridade na estratégia por MOVIMENTOS e tenha sempre o cuidado de ter uma jogada possível no próximo turno para não ser eliminado.

AGRUPAMENTO POR MOVIMENTO

Nessa variação parecida com o exemplo anterior, é possível movimentar um Planeta da Galáxia de **nível 3** para a de **nível 1** destacado em vermelho. A sucessão de agrupamentos acontece da mesma forma.

Movimento de
Nível 3 para Nível 1



COMPONENTES

- Tabuleiro modular com 6 partes (frente e verso)
- 20 planetas de cada cor (4 cores)
- 8 cartas de Planetas reserva / bloqueados

GLOSSÁRIO

- Planeta - Marcadores coloridos
 Espaço - Área hexagonal do tabuleiro
 Galáxia - Espaço ocupado por planeta(s), (níveis de 1 a 4)
 Reserva - Planetas disponíveis de cada jogador
 Planeta Bloqueado - Planeta indisponível temporariamente

MONTAGEM:

Agrupe os tabuleiros modulares de forma livre, mas seguindo as orientações abaixo:

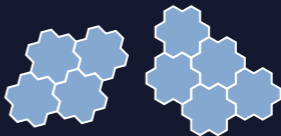
- Recomenda-se não deixar módulo com apenas 2 espaços ligados aos outros módulos.
- A quantidade de módulos determina a dificuldade e o tempo da partida. Veja **exemplos** abaixo.



Área de jogo para
2 jogadores | **3 módulos**



Área de jogo para
3 jogadores | **4 ou 5 módulos**



Área de jogo para
4 jogadores | **6 módulos**

