

ESPAÇO 235

**ATRAVÉS DO ESPAÇO, UMA EMOCIONANTE
VIAGEM ENTRE GALÁXIAS, RECHEADA DE
PERIGOS QUE PÕEM À PROVA A PERÍCIA DOS
PILOTOS DAS NAVES SIDERAIS.**

MAJORA

1 — NÚMERO DE JOGADORES

O jogo Espaço 235 joga-se, normalmente, com 4 jogadores, aos quais é atribuído o comando de um esquadrão de 3 naves espaciais. Exemplo: Azul-3 tons de azul.

O número de jogadores pode ser inferior, até ao mínimo de 2, mas a quantidade de naves do esquadrão espacial atribuído a cada jogador será sempre em número de 3. No caso de haver número superior a 4 jogadores, podem constituir-se equipas de comando formadas por 2 elementos, passando, assim, a jogar 6 ou 8 elementos com 9 ou 12 naves, respectivamente.

No caso de se constituírem equipas de 2 jogadores, nunca poderá ser atribuído a cada equipa um número de naves superior a 3.

Pode, igualmente, existir um número ímpar de jogadores, superior a 4, desde que o jogador isolado disponha de igual número de jogadas que o número de jogadas da ou das equipas.

2 — FINALIDADE DO JOGO

Dado que cada jogador ou equipa comanda um esquadrão de 3 naves espaciais, a finalidade do jogo consiste em orientar a progressão das respectivas naves numa viagem espacial desde a base de lançamento até ao ponto de chegada — 235. O percurso é semeado de dificuldades e obstáculos que retardam ou impossibilitam a deslocação das naves.

Por outro lado há uma série de circunstâncias favoráveis que aceleram a progressão das naves rumo ao objectivo.

Do factor sorte e da capacidade de decisão do C. O. (comandante operacional) do esquadrão (jogador ou equipa) depende, em última análise, o êxito da missão e os prémios a alcançar.

O jogo termina logo que um C. O. consiga estacionar, na base Espaço 235, o máximo das naves operacionais em jogo. E isto significa que, se cada comando tiver em jogo 3 naves, será vencedor o primeiro que atingir o objectivo com 3 naves. E assim sucessivamente, por ordem decrescente.

3 — TEMA

Imagine uma situação de viagem espacial.

As suas naves deslocar-se-ão mais lentamente ou mais depressa consoante a dimensão do deslocamento. Mas as dimensões, ligadas ao investimento efectuado na compra de aperfeiçoamentos técnicos, dependem das posses do C.O. e do seu critério de prioridades na aquisição de tecnologia.

Por outro lado, há obstáculos que devem ser torneados e essas operações são conseguidas também à custa da tecnologia, mais ou menos completa, de que se dispõe.

Exemplo: Para evitar uma chuva de meteoritos torna-se necessário um **escudo deflector defensivo, mas para evitar que uma nave fique amarrada à atracção gravitacional de um planeta (e eternamente imobilizada em órbita) torna-se necessário um acelerador orbital** ou o reboque de outra nave para fora dos limites da atracção gravitacional. O escudo deflector, neste caso, torna-se inteiramente inútil. E as situações e resoluções vão suceder-se, como veremos.

4 — COMPONENTES DO JOGO

São componentes do jogo:

— 1 Tabuleiro de jogo contendo, impressos:

- Rota estelar principal** dividida em espaços ou quadriculas (PARSEC) numerados de 1 (BASE DE LANÇAMENTO) a 235 (ESPAÇO 235) impresso a azul.
- Rotas estelares de retorno ou aceleração**, não numeradas, com origem nas quadriculas de cruzamento de rotas, impressas a vermelho.
- Rotas estelares de reabastecimento**, divididas em quadriculas numeradas a partir de cada base de reabastecimento (Y ou T), com origem nas bases YAKLON 9 e TREK 10 e término nas quadriculas 97 e 166, respectivamente, da rota estelar principal.
- Obstáculos retardadores** impressos sobre a rota estelar principal e ameaçando as quadriculas assinaladas (Meteoritos, meteoros, mísseis, campos de minas, raios laser, tempestades ou turbilhões magnéticos e atracções orbitais ou gravitacionais).

— 2 Dados

— 1 Baralho de «CARTAS SIDERAIS» com um total de 131 cartas (vide 5).

— 1 Baralho de «CARTAS ROFOR» com um total de 39 cartas (vide 6).

- 4 conjuntos de «PAINÉS DE COMANDO» (3 por conjunto nas cores correspondentes às cores dos esquadrões)
- fichas para marcação nos painéis de comando.
- 12 peças formando conjuntos de 3 tons em cada cor, simbolizando os diferentes esquadrões.

5 — CARTAS SIDERAIS

O baralho de cartas siderais, num total de 131, pretende simbolizar um conjunto de cartões perfurados a introduzir nos computadores de bordo e condicionantes assim, da marcha das naves e das próprias condições de progressão. Constituem, no fundo, os «dados» que condicionam a acção dos C.O. de cada esquadrão.

Além destes «dados», no entanto, o baralho contém cartas simbolizando títulos de unidades monetárias, como veremos adiante.

Agrupam-se em 4 tipos fundamentais:

a) Cartas-valor U.M.I.G. (Unidade monetária inter-galáxias)

- 20 cartas de 10 UMIG
- 25 cartas de 20 UMIG
- 20 cartas de 50 UMIG
- 12 cartas de 100 UMIG
- 6 cartas de 150 UMIG

b) Cartas-bónus (Impulsor magnético extra)

- 3 cartas I.M.E. de 20 PARSEC
- 3 cartas I.M.E. de 25 PARSEC
- 3 cartas I.M.E. de 30 PARSEC

c) Cartas T.A.I.D. (tecnologia anti-inoperativa e defensiva)

- 3 cartas T.A.I.D. — VELOCIDADE DA LUZ
- 3 cartas T.A.I.D. — NEUTRALIZADOR MAGNÉTICO
- 6 cartas T.A.I.D. — ESCUDO DEFLECTOR
- 3 cartas T.A.I.D. — ACELERADOR ORBITAL

d) Cartas O.R.I. — (obstáculo retardadoras e inoperativas)

- 3 cartas O.R.I. — BURACO NEGRO
- 3 cartas O.R.I. — TEMPESTADE MAGNÉTICA
- 3 cartas O.R.I. — METEORITOS 10 PARSEC
- 3 cartas O.R.I. — METEORO 20 PARSEC
- 3 cartas O.R.I. — MISSIL 30 PARSEC
- 3 cartas O.R.I. — MINAS 35 PARSEC
- 3 cartas O.R.I. — LASER 40 PARSEC
- 3 cartas O.R.I. — ATRACÇÃO ORBITAL Regulamento especial

6 — CARTAS ROFOR

O baralho de cartas ROFOR, num total de 39, pretende simbolizar as situações de «rota obrigatória» emergentes da passagem das naves por cruzamentos de rotas especiais (rotas derivadas de retorno, rotas derivadas de aceleração e rotas sobrepostas de reabastecimento).

Nas cartas ROFOR estão, ainda, compreendidos PILOTOS AUTOMÁTICOS que permitem à nave equipada com tal dispositivo ignorar os cruzamentos de rotas e prosseguir em rota contínua frontal.

Compreendem:

- 20 cartas — Rota frontal
- 5 cartas — Rota da direita
- 5 cartas — Rota da Esquerda
- 6 cartas — Rota de reabastecimento em TREK 10/YAKLON 9
- 3 cartas — PILOTO AUTOMÁTICO

7 — PAINÉIS DE COMANDO

Existe um total de 4 Painéis de Comando destinados aos C.O. dos esquadrões para controle da marcha das naves e respectivo equipamento.

Cada painel está dividido em 3 sectores verticais (os tons de cada cor) destinados às naves respectivas. Por cada nave há 3 espaços destinados à Dimensão alcançada e velocidade de deslocação autorizada.

Há, ainda, um conjunto, por nave, de 4 alvéolos destinados à introdução do equipamento especial adquirido através das cartas T.A.I.D.

— ANTI-INOP.....Velocidade da Luz e Neutralizador Magnético

— ANTI-RETARD.....Escudo Deflector e Acelerador Orbital

Devem utilizar-se as fichas próprias para marcação nos alvéolos e as cartas serão devolvidas ao baralho após marcação.

Há, no entanto, procedimentos diferentes a adoptar na marcação, consoante se trate de cartas UMIG, TAID ou ROFOR:

— UMIG — Uma vez que as cartas UMIG simbolizam unidades monetárias, que conferem liberdade de disposição ao seu detentor, nada impede que, por exemplo, o jogador equipe a sua nave vermelho escuro com velocidade D2 se alcançar os 300 UMIG necessários, mesmo que tenha acabado de movimentar a nave Vermelho claro ou a Vermelho escuro.

— TAID — O mesmo sucede com o equipamento especial TAID, o qual será destinado à nave que o jogador entender como mais conveniente, independentemente da movimentação acabada de efectuar com qualquer outra nave.

— ROFOR — No que respeita aos PILOTOS AUTOMÁTICOS obtidos através das cartas ROFOR, já o mesmo se não passa uma vez que é destinado apenas à nave que atingiu o cruzamento determinante da «compra» da carta Rofor, e a mais nenhuma.

8 — FICHAS

Como referido no número anterior, destinam-se a efectuar a marcação das dimensões de velocidade e de equipamento especial das naves sobre os painéis de comando.

9 — NAVES ESPACIAIS

Com o jogo é fornecido um conjunto de 12 «naves espaciais». Apresentam-se em 4 cores diferentes para permitir a identificação dos esquadrões. Dentro de cada esquadrão as 3 naves apresentam tonalidades diferentes, a fim de tornar possível identificar as naves. A identificação das naves nos tons claro, médio e escuro não determina qualquer ordem de partida uma vez que o jogador é livre de determinar a ordem de partida das suas naves. Torna-se, no entanto, bastante importante essa identificação a partir do momento em que as naves estão em jogo, uma vez que o jogador é obrigado a declarar, antes do lançamento dos dados, qual a nave que vai movimentar, dado que as penalizações impostas pelas cartas siderais apenas se aplicam à nave que acabou de ser movimentada. Cada nave, por sua vez, possui uma parte superior destacável correspondente ao respectivo módulo de serviço (SPACE SHUTTLE), o qual será destacado e utilizado no reabastecimento, de acordo com as regras próprias.

10 — VALORES PUNITIVOS OU RETARDADORES

a) Resultantes de marcação sobre a Rota Principal

Marcadas sobre a rota principal existem algumas quadriculas (PARSEC) que são alvo de situação de perigo e retardamento:

— Meteoritos.....	Parsec	48 — 49 — 51 — 53 — 54
— Meteoro.....	Parsec	60 — 107 — 150 — 188
— Missil	Parsec	165 — 181
— Minas	Parsec	132 — 133 — 134 — 136
— Tempestade Magnética.....	Parsec	92 — 173
— Atracção Orbital	Parsec	32
— Laser	Parsec	175 — 200 — 225

O jogador é obrigado a estacionar sobre as quadriculas assinaladas com os obstáculos, após escolha da nave a movimentar e lançamento dos dados. O avanço é feito de acordo com a dimensão de deslocamento da nave e sempre na base da totalidade de pontos conseguidos multiplicados pela dimensão. Exceptua-se a situação prevista na alínea a) do número 11 por se tratar de avanço resultante de um bónus e não de um vulgar lançamento de dados.

A regra do avanço obrigatório funciona mesmo que a quadrícula afectada esteja ocupada por outra nave do

próprio ou adversária, equipada com aparelhagem defensiva, o que se compreende pois, em casos normais, qualquer nave penalizada, se não possuir defesas, abandona essa quadrícula ao cumprir a penalidade e apenas ali estacionam, provisoriamente, as naves protegidas com defesas. Esta situação constitui uma excepção à norma geral prevista em 18 a), podendo juntar-se, nessas quadriculas, várias naves. Fora desas quadriculas cumpre-se a norma geral do número 18 a), pelo que, por exemplo, se uma nave alcançar o Parsec 55 e este já estiver ocupado, deverá ficar no imediatamente anterior, ou seja, no 54. Mas como este está afectado por meteoritos, a penalidade aplica-se na mesma se não tiver escudo deflector.

Defesa — Não estão sujeitas ao retardamento previsto as nave equipadas com os equipamentos defensivos seguintes:

OBSTÁCULO	DEFESA
Meteoritos	Escudo deflector
Meteoro	Escudo deflector
Míssil	Escudo deflector
Minas	Escudo deflector
Laser	Escudo deflector
Tempestade magnética	Neutralizador magnético
Atracção orbital	Acelerador orbital

b) Resultantes de cartas siderais

Os obstáculos são os mesmos que os previstos na alínea anterior, acrescidos do Buraco Negro. Todos os obstáculos que podem ser evitados com os escudos deflectores implicam um recuo como indicado abaixo e assinalado na margem do tabuleiro.

OBSTÁCULO	PENALIDADE	DEFESA
Buraco Negro	Eliminação da nave (a)	Velocidade da Luz
Tempestade magnética	Regresso à Base Lanç.	Neutralizador magnético
Atracção orbital	Reboque da nave	Acelerador orbital
Meteoritos	Recua 5 Parsec	Escudo deflector
Meteoro	Recua 10 Parsec	Escudo deflector
Míssil	Recua 15 Parsec	Escudo deflector
Minas	Recua 20 Parsec	Escudo deflector
Laser	Recua 25 Parsec	Escudo deflector

(a) — A nave atraída a um Buraco Negro perde o direito a todas as velocidades e equipamentos especiais com que estiver equipada. Pode regressar ao jogo como se iniciasse todas as operações desde a Base de Lançamento e com a «compra» do direito a iniciar a deslocação. É uma situação diferente da penalidade imposta pela Tempestade Magnética uma vez que, nesse caso, a nave regressa à Base de Lançamento mas conservando todos os seus equipamentos e velocidades.

c) Resultantes de cartas ROFOR

As cartas marcadas com **Rota da Direita** ou **Rota da Esquerda** implicam quer avanços quer recuos, consoante os casos.

A nave **obrigatoriamente** desviada para as rotas de retorno ou aceleração, deverá abandonar a rota principal e continuar a contagem dos pontos pela rota determinada. Exceptua-se, obviamente, o caso em que as cartas determinem a continuação em frente e os Pilotos Automáticos, como veremos.

Exemplo: A nave de tom médio do esquadrão Azul encontra-se no Parsec 56 deslocando-se em D2. O jogador lançou os dados e obteve um total de 10 pontos (6+4).

a) Como a progressão se deveria processar para o Parsec 76 (56+(10×2)) há uma passagem pelo cruzamento de 61, pelo que, antes de movimentar a nave, deverá ser retirada uma carta Rofor.

Se a carta indicar Rota da Esquerda a nave deverá progredir os 20 Parsec (10×2) até ao cruzamento 61 e continuar pela rota da esquerda do seu sentido de marcha até completar os 20 pontos.

Acabará, assim, por ocupar o Parsec 28.

Se a carta indicar Rota da Direita a nave irá para o Parsec 94.

As cartas de reabastecimento determinam as operações descritas no capítulo próprio.

Importante: As naves desviadas estão sempre sujeitas a serem novamente desviadas no mesmo cruzamento, se, por força das condições da progressão, passarem novamente no mesmo cruzamento. As naves desviadas estão sujeitas ao mesmo tipo de penalização e bônus que as que se deslocam pela Rota Principal. Em caso de recuo, executam a viagem em sentido inverso, mesmo que daí resultem vantagens ou desvantagens, uma vez que, recuando para a rota principal quando estavam numa de desvio, devem retirar cartas Rofor ao atingir novamente o cruzamento. E se, num avanço dentro de uma rota de desvio, entrar na rota principal e uma carta sideral penalizar a nave, essa penalidade é cumprida na rota principal a partir do Parsec onde parou.

11 — BÔNUS E VALORES ANTI-RETARD E ANTI-INOP

a) Resultantes de Cartas Siderais — BÔNUS

As naves avançam o número de Parsec indicado nas cartas bônus I.M.E.

Se desse avanço resultar o estacionamento sobre uma quadrícula marcada com um obstáculo, e apenas nesse caso, o jogador é livre de decidir se aceita o bônus ou não. E isso porque haveria o risco de um bônus se transformar num castigo se, por exemplo, o bônus fosse de 25 Parsec e esse movimento levasse a nave para um Parsec afectado por uma penalização de 40 de recuo.

b) Resultantes de Cartas Siderais — TAID

Garantem a defesa prevista em 10 b), quer as penalizações estejam marcadas sobre a rota principal quer sejam determinadas por cartas siderais.

c) Resultantes de cartas ROFOR

Como ficou visto atrás, podem resultar benefícios para as naves em jogo se as cartas Rofor lhes atribuírem rotas favoráveis.

Piloto Automático: Se fôr retirada uma carta PILOTO AUTOMÁTICO, o jogador equipa com esse dispositivo a nave que está a ser movimentada, procedendo à respectiva marcação no painel de comando. A partir desse momento, o P.A. dispensa a escolha de cartas Rofor para essa nave, e apenas essa, assegurando-lhe uma rota frontal em todos os cruzamentos. Como reverso não mais poderá beneficiar de rotas favoráveis.

12 — CARTAS UMIG

Os valores das cartas U.M.I.G. (unidades monetárias inter-galáxias) permitem ao jogador adquirir o direito a estabelecer contacto para partida das suas naves e a fazê-las deslocar nas diferentes dimensões.

As cartas são empilhadas ao lado do painel de comando de cada jogador e podem ser livremente movimentadas de pilha para pilha consoante as necessidades de completamento das somas necessárias para cada aquisição. O direito a cada aquisição adquire-se com as somas seguintes:

— CONTACTO e D1 (entrada em jogo — por nave)	200 UMIG
— D2 (2.ª Dimensão)	300 UMIG
— D3 (3.ª Dimensão)	400 UMIG

IMPORTANTE: A nave autorizada a deslocar-se em D3 (3.ª Dimensão) adquire automaticamente o direito ao PILOTO AUTOMÁTICO, o que significa que nos cruzamentos não necessita cartas Rofor.

O número de UMIG necessários será rigorosamente certo.

À medida que se «compra» o direito a cada dimensão, as cartas UMIG somadas para cada «compra» serão devolvidas ao baralho, assinalando-se, no painel de comando, o direito alcançado.

13 — REBOQUE

Se a nave em movimento ficar presa a atracção orbital, por força de marcação na rota principal ou das cartas siderais, a nave fica estacionada no Parsec alcançado até ser rebocada. Isto se não estiver equipada com acelerador orbital. Para melhor identificação deve deitar-se a nave sobre o Parsec.

Podem juntar-se várias naves sobre o Parsec 32 uma vez que aqui funciona uma excepção à regra geral do número 18 a).

Para rebocar a nave presa a atracção orbital, o jogador deverá fazê-la ultrapassar por outra nave do seu esquadrão quer em movimento de avanço quer em manobra de recuo executada propositadamente, não interessando qual.

Pode inclusive iniciar a manobra com uma das naves e, por alteração da posição das suas naves, alterar a operação atribuindo essa missão a outra nave.

Apenas depois da ultrapassagem a nave imobilizada ficará livre para retomar a sua marcha.

Deve ter-se em atenção que o reboque apenas funciona com ultrapassagem, o que significa que a nave de auxílio deverá efectuar uma contagem completa de pontos conseguidos pelos dados passando por cima da nave imobilizada.

As naves em auxílio não gozam de qualquer isenção no que respeita a penalidades, beneficiam de bônus, detêm-se nos cruzamentos retirando cartas Rofor e têm direito à «compra» de cartas siderais como uma nave em rota normal.

Atenção: Vidé situação especial em 14.

14 — SITUAÇÃO ESPECIAL DE BLOQUEIO

Existe uma situação especial de bloqueio proveniente da atracção orbital e por força da qual o jogador se veria impossibilitado de jogar. É o caso, por exemplo, de um jogador ficar com uma nave imobilizada, socorrê-la com outra que acaba por ficar também imobilizada e, finalmente, tentar socorrer uma das imobilizadas com a sua terceira nave e esta, igualmente, acabar por ficar imobilizada. Para esse jogador o facto representaria o final do jogo, situação, aliás, que se verificaria na prática com toda a viabilidade. Sem velocidade de fuga nem aceleradores orbitais, todo o esquadrão acabaria por gravitar eternamente sem hipóteses.

Autoriza-se, no entanto, como situação de excepção, que ficará isenta dessa penalidade a última nave de cada esquadrão em jogo a cair nessa situação.

Se, porém, o jogador apenas tiver uma nave em jogo e tiver possibilidades de «comprar» o contacto para outra nave que vá auxiliar a imobilizada, a regra de excepção já não funcionará.

E se a única nave de auxílio possível fôr eliminada por um Buraco Negro e o jogador não dispuser dos UMIG necessários para a repôr em jogo, aplica-se o princípio do número 17 (parte final) devendo «comprar» o contacto para essa nave a fim de permitir libertar a imobilizada.

Se o jogador já tiver 2 naves no Espaço 235, a regra de excepção aplica-se na mesma por ser a última nave do esquadrão a cair nessa situação.

15 — REABASTECIMENTO

Qualquer das naves pode ser obrigada a reabastecer em YAKLON 9 ou TREK 10, se a carta ROFOR «comprada» antes do cruzamento assim determinar.

Essa carta deve ser retirada e conservada até terminar a operação de reabastecimento. Ficará virada para o jogador se o percurso do módulo de serviço fôr de «ida» e em posição inversa se o percurso fôr de «volta».

Se acontecer ficarem várias naves do mesmo esquadrão na situação de reabastecimento forçado, devem identificar-se as cartas Rofor respectivas com um sinal combinado entre os jogadores a fim de ser possível saber-se sempre a qual das naves de cada esquadrão diz respeito cada carta Rofor.

Consoante a posição que ocupa a nave no momento do início da operação de reabastecimento, assim o percurso será de avanço ou de recuo mas há sempre lugar a duas viagens, uma de ida até à base de reabastecimento e outra de regresso ao Parsec origem da operação.

No entanto não é a nave a reabastecer que se desloca durante a operação mas sim o respectivo módulo de serviço (Space Shuttle). A nave-mãe fica estacionada. O jogador deve destacar da nave o respectivo módulo e fará a viagem até à base determinada com esse módulo. E a progressão do módulo inicia-se imediatamente com contagem dos pontos saídos antes da «compra» da carta Rofor que determina a operação.

A progressão do módulo de serviço, no entanto, vai beneficiar ou sujeitar-se às seguintes regras específicas:

- Não se detém nos cruzamentos, continuando sempre em frente.
- Consequentemente, não retira cartas Rofor.
- Durante a jogada para progressão do módulo o jogador não pode «comprar» cartas siderais.
- O módulo não está sujeito a qualquer espécie de penalidade ou bônus.
- A sua progressão é sempre feita em D3, independentemente da dimensão de velocidade autorizada para a respectiva nave-mãe.
- Desloca-se sempre pela rota principal, entra na rota de derivação para o reabastecimento, conta um ponto sobre a base de reabastecimento como se esta fosse um Parsec vulgar, recua pela rota de derivação, reentra na rota principal e continua a recuar até se reunir com a nave-mãe estacionando sobre ela. Isto significa que a jogada que permite ao módulo a sua reunião com a nave-mãe se suspende nesse Parsec mesmo que não se complete a contagem de pontos dessa jogada. Na jogada seguinte a nave-mãe reinicia a sua progressão normal e já haverá lugar à «compra» de cartas siderais.

Obviamente, o cruzamento que originou a operação de reabastecimento será passado com rota frontal e sem a «compra» de cartas Rofor.

— O jogador poderá optar pela Base de Reabastecimento YAKLON 9 ou TREK 10 que lhe seja mais favorável em função da proximidade.

16 — PREPARATIVOS PARA O JOGO

O tabuleiro é colocado em posição no meio dos jogadores.

As naves de cada esquadrão são colocadas na Base de Lançamento, por ordem.

Determina-se qual o jogador que dará início ao jogo.

As cartas siderais e Rofor são baralhadas pelo jogador à sua esquerda e «partidas» pelo jogador à sua direita.

As jogadas processam-se da direita para a esquerda.

17 — O JOGO — DESENVOLVIMENTO

Uma vez que, no início do jogo, nenhum jogador dispõe de naves em condições de arranque, não se utilizam os dados. Estes apenas serão utilizados para determinar a progressão das naves depois de estas possuírem «contacto e D1».

Os jogadores, pela ordem indicada, irão retirando cartas siderais, uma por uma, rejeitando as que contenham penalizações, bónus ou equipamentos, e conservando as cartas UMIG em seu poder até constituição das somas necessárias.

Logo que um jogador adquira o direito a iniciar a progressão de uma nave, deve declará-lo, procedendo imediatamente à «compra» do respectivo direito, devolvendo as cartas da soma conseguida e procedendo à marcação no painel.

A partir da próxima jogada, passará a agir do seguinte modo:

- 1.º — Indica, clara e inequivocamente, qual a nave que vai movimentar.
- 2.º — Lança os dados para determinar o número de Parsec a avançar.
- 3.º — Executa a progressão a que tem direito.
- 4.º — Cumpre as penalizações do deslocamento se alcançar um Parsec afectado.
- 5.º — «Compra» uma carta sideral e conserva-a se for carta UMIG. Se for um equipamento procede à respectiva marcação no painel de comando e se se tratar de uma penalização dá cumprimento à mesma.
- 6.º — Caso, entretanto, tenha conseguido cartas U.M.I.G. para «compra» de dimensões, procede à respectiva marcação no painel e devolve-as.

N.B. — Se deparar com um cruzamento, após a 3.ª, 4.ª ou 5.ª fases da jogada, deve intercalar nas fases da jogada a «compra» de uma carta Rofor e dar cumprimento ao que lhe for indicado.

A ordem de execução das fases da jogada não pode ser alterada, mesmo que uma ou mais fases não sejam executadas.

Importante: A partir do momento em que um jogador coloca uma nave em jogo, só poderá retirar cartas siderais depois de jogar os dados para uma nave previamente identificada.

Exceptua-se o caso em que o jogador tem em jogo apenas uma nave e essa seja arrastada para um Buraco Negro. Nesse caso poderá retirar cartas siderais, sem jogar os dados, até alcançar pontuação para colocar novamente essa nave em jogo, devendo apenas ser aproveitadas as cartas UMIG.

18 — REGRAS GERAIS

- a) Nunca um Parsec poderá ser ocupado por duas naves simultaneamente, mesmo pertencendo ao próprio esquadrão. O Parsec a utilizar será sempre o que estiver livre, imediatamente anterior ao ocupado por outra nave, considerando o sentido de marcha. E se esse espaço livre estiver afectado por um obstáculo, a penalização aplica-se e cumpre-se.
- b) Os jogadores poderão escolher livremente a tática de progressão que mais lhes convenha. Assim, nada impede que um jogador aplique todas as suas cartas UMIG na «compra» sucessiva dos direitos de D1, D2 e D3 para apenas uma das suas naves, abdicando do direito a colocar em jogo as restantes naves do seu esquadrão. Mas se, por esse motivo, colocar essa única nave no Espaço 235, não poderá mais arrancar com as restantes, uma vez que fica impedido de retirar cartas siderais e não poderá, assim, juntar pontos para estabelecer contacto para as outras naves. Vide parte final de 17.
- c) Na progressão dos Space-Shuttle aplica-se a regra prevista em a), com a excepção das penalizações e da paragem sobre a nave-mãe.
- d) Depois de esgotadas as cartas siderais e as cartas Rofor, deverá ser feita uma pausa a fim de baralhar as cartas e prepará-las para serem novamente utilizadas.

19 — FIM DO JOGO

O jogo termina logo que um jogador consiga estacionar no Espaço 235 a totalidade das suas naves ou quando for atingido o término de um período de tempo previamente combinado.

20 — FAIXAS DE DESACELERAÇÃO E APROXIMAÇÃO

O Parsec 214 constitui ponto de paragem obrigatória para desaceleração das naves prestes a alcançar o Espaço 235.

Na rota compreendida entre P 214 e P 235 apenas se pode transitar com velocidade reduzida a D1 para efeito de aproximação segura.

Isto significa que, independentemente da Dimensão de deslocamento de cada nave e dos pontos conseguidos, todas suspendem a sua rota sobre o Parsec 214, podendo, neste caso concreto, estacionar várias naves simultaneamente.

A partir do momento em que se estaciona sobre esse Parsec, não se aplicam os Impulsores Magnéticos mas continuam a aplicar-se as penalizações emergentes da «compra» de cartas siderais.

E na jogada seguinte ao estacionamento sobre o Parsec 214 apenas se lança um dado, executando-se a progressão apenas em D1.

21 — PONTUAÇÃO FINAL

1.º lugar no Espaço 235	2.000 Pontos
2.º lugar no Espaço 235	1.500 Pontos
3.º lugar no Espaço 235	1.000 Pontos
4.º e 5.º lugares no Espaço 235	800 Pontos
6.º e 7.º lugares no Espaço 235	600 Pontos
8.º e 9.º lugares no Espaço 235	400 Pontos
— Cada nave em jogo, desde que disponha pelo menos de D1, terá além dos pontos já ganhos, mais	250 Pontos
— Naves sobre rota principal	Marcam o número de pontos igual ao número do Parsec onde se encontram
— Naves em reabastecimento	Marcam o número de pontos igual ao número de Parsec onde se encontra a nave-mãe.
— Naves em rota de desvio	Marcam o número de pontos igual ao número do Parsec onde foram desviadas.
— Prémio especial para o esquadrão com maior número de naves no Espaço 235	500 Pontos

N.B.: Se o jogo terminar a hora previamente combinada e houver empate de número de naves no Espaço 235, o prémio especial é dividido entre os empatados.

22 — APURAMENTO DE DIFERENCIAIS

Apurada a totalidade de pontos obtidos por cada esquadrão, a classificação final será ordenada por ordem decrescente.

O 1.º classificado apura diferenciais com o 4.º e o 2.º apura com o 3.º.

E é tudo!

BOA SORTE E BOA VIAGEM!

ESPAÇO 235 — ANEXO

ESPAÇO 235 é um jogo. Não houve a preocupação de fidelidade a dados científicos por se tratar de mero divertimento, do que resulta que na própria adopção de termos não há qualquer espécie de rigor nem cálculos matemáticos inerentes à utilização dos mesmos.

Apenas como curiosidade e a título informativo, abaixo se identifica o significado científico de alguns termos utilizados:

PARSEC — Unidade astronómica de distância igual a 3,259 anos-luz (v). É a distância da qual o raio da órbita da Terra é visto sob um ângulo de um segundo.

ANO LUZ — Distância percorrida pela luz num ano. Cerca de 9.460.000.000.000 Kms.

VELOCIDADE DA LUZ — 300.000 Kms/segundo.

VELOCIDADE DE FUGA (OU ESCAPE) — A velocidade que um foguete tem de atingir (na ausência de atmosfera) para fugir à atracção gravitacional de um planeta.

LASER — Das iniciais L.A.S.E.R. — Aparelho que produz um feixe intenso de luz em que todas as ondas se acham em fase (com o passo certo). Como resultado o feixe é de raios quase paralelos, mesmo a enormes distancias.

CARTAS SIDERAIS O.R.I. e T.A.I.D.

O.R.I.	Quan.	T.A.I.D.	Quan.
BURACO NEGRO	3	VELOCIDADE LUZ	3
TEMPESTADE MAGNÉTICA	3	NEUTRALIZADOR MAGNÉTICO	3
METEORITOS	3	ESCUDO DEFLECTOR	
METEORO	3	ESCUDO DEFLECTOR	
MÍSSIL	3	ESCUDO DEFLECTOR	6
MINAS	3	ESCUDO DEFLECTOR	
LASER	3	ESCUDO DEFLECTOR	
ATRACÇÃO ORBITAL	3	ACELERADOR ORBITAL	3

U.M.I.G e I.M.E.

Cartas UMIG e IME	Quan.
10 UMIG	20
20 UMIG	25
50 UMIG	20
100 UMIG	12
150 UMIG	6
IMPULSOR 10 PARSEC	3
IMPULSOR 12 PARSEC	3
IMPULSOR 15 PARSEC	3

CARTAS ROFOR

ROTA FRONTAL	20
ROTA DA DIREITA	5
ROTA DA ESQUERDA	5
TREK 10/YAKLON 9 REBASTECIMENTO	6
PILOTO AUTOMÁTICO	6

VALORES PARA PONTUAÇÃO FINAL

	POSIÇÕES E SITUAÇÕES FINAIS	PONTOS
Posição de chegada no ESPAÇO 235	1.º Lugar	2.000
	2.º Lugar	1.500
	3.º Lugar	1.000
	4.º ou 5.º Lugares	800
	6.º ou 7.º Lugares	600
	8.º ou 9.º Lugares	400
	Cada nave em jogo (além dos pontos já conseguidos)	250
	Prémio especial para o esquadrão com mais naves em E 235	500
	Naves em trânsito — Número de pontos igual ao número do Parsec	

N.B.: O prémio especial para o esquadrão será dividido entre os empatados, se o jogo terminar a hora previamente marcada.

