

SHACKLETON BASE

UMA JORNADA PARA A LUA

 **Fabio Lippiano**
Nestore Mangone

 **David Sitbon**



Introdução

Uma base permanente está sendo construída na cratera Shackleton, no polo sul da Lua. Você lidera uma das agências espaciais que trabalham juntas para expandir sua presença na base, enquanto três grandes corporações patrocinam a missão, cada uma buscando uma agenda diferente. Você construirá suas estruturas na base enquanto financia projetos das corporações que fornecem habilidades especiais e oportunidades de pontuação.

Visão Geral

No início da partida, três das Corporações disponíveis são escolhidas aleatoriamente. Cada Corporação introduz novos Projetos, ações e oportunidades de pontuação, juntamente com seus mecanismos específicos.

A partida é jogada ao longo de três rodadas, cada uma dividida em três fases: a Fase de Ônibus Espacial, a Fase de Ações e a Fase de Manutenção.

Durante a Fase de Ônibus Espacial, cada jogador seleciona uma Ficha de Ônibus Espacial da exibição, determinando os Astronautas e recursos que poderão usar na rodada, bem como a ordem de turnos para a próxima fase. A Fase de Ações é a parte principal do jogo, onde os jogadores se revezam implantando seus Astronautas na lua para coletar recursos, construir Estruturas ou financiar Projetos. Dependendo das Corporações selecionadas para a partida, haverá diferentes tipos de recursos para coletar, que serão então usados de diversas maneiras nos Projetos ou para construir Estruturas.

Cada Projeto fornece habilidades contínuas e oportunidades de pontuação. Cada Corporação oferece maneiras diferentes de obter Pontos de Vitória (PVs) durante a Fase de Ações, a Fase de Manutenção ou no fim da partida. Durante a Fase de Manutenção, os Astronautas que foram implantados na Fase de Ações são designados para trabalhar nas Estruturas (fornecendo bônus aos seus proprietários), então os jogadores coletam renda e pagam os custos de Manutenção. Se houver Corporações com efeitos de final da rodada em jogo, esses efeitos ocorrerão neste momento.

No fim da partida, ocorre uma pontuação final e o jogador com mais PVs é o vencedor.

Componentes Gerais

- 1 Tabuleiro Principal



- 15 Fichas de Ônibus Espacial



- 1 Tabuleiro de Sobreposição da Ação de Comando (partidas com 2 ou 3 jogadores)



- 26 Marcadores de Titânio



- 16 Marcadores de Terra Rara



- 52 Marcadores de Crédito (24 de valor 1, 18 de valor 3 e 10 de valor 5)



- 75 Astronautas



(25 ENGENHEIROS, 25 TÉCNICOS, 25 CIENTISTAS)

- 4 Fichas de Líder (dupla-face)



- 1 Marcador de Energia



- 18 Marcadores de Painel Solar



- 1 Manual de Regras

- 11 Caixas de Armazenamento (3 para os componentes gerais e 8 para as Corporações)

Componentes Solo

- 7 Cartas de Ação solo
- 1 Tabuleiro do AstroBot (verso do Tabuleiro Individual)
- 7 Cartas de Corporação
- 1 Marcador do AstroBot

Componentes da Corporação

7 Folhetos de Regras de Corporação

➡ Consulte os Folhetos de Regras das Corporações para mais detalhes.

Componentes dos Jogadores

- 1 Tabuleiro Individual



- 12 Estruturas (5 Cúpulas, 3 Oficinas, 3 Laboratórios, 1 Quartel General)



- 3 Marcadores de Objetivo



- 1 Marcador de PVs



- 1 Marcador de Reputação



- 1 Marcador de Ordem de Turnos










Como armazenar os componentes?



Devido à natureza modular do jogo, decidimos propor uma solução de armazenamento com caixas. Cada caixa indica quais componentes são armazenados nela.

• **3 caixas do jogo base:** Astronautas, Créditos, Titânio, Terra Rara, Painéis Solares, Fichas de Ônibus Espacial, Fichas de Líder, Marcador de Energia.


• **8 caixas de Corporação:** 1 para cada Corporação, exceto a Selenium Research, que requer 2.


Preparação Geral

- A.** Coloque o Tabuleiro Principal no centro da mesa.
B. Se estiver jogando uma partida com 2 ou 3 jogadores, cubra a área da Ação de Comando com o Tabuleiro de Sobreposição da Ação de Comando, com a face correspondente ao número de jogadores virada para cima.
- A.** Coloque os 18 Painéis Solares  em seus respectivos espaços ao redor da cratera.
B. Em partidas com 2/3/4 jogadores, coloque o Marcador de Energia  no espaço 4/5/6 da Trilha de Energia, respectivamente.
- Coloque os Astronautas , Titânios , Terras Raras  e Créditos  ao lado da área de jogo para formar uma reserva geral. Estes componentes não são limitados.
- Organize as Fichas de Ônibus Espacial  de acordo com o número em seus versos: este número corresponde à rodada em que serão usados.

IMPORTANTE: Em partidas com 2 jogadores, coloque duas Cúpulas de uma cor não utilizada nos espaços  do Tabuleiro Principal. Coloque um Painel Solar  nesses setores.

Preparação das Corporações

- Selecione aleatoriamente 3 Folhetos de Regras de Corporação. Para suas primeiras partidas, recomendamos que jogue com estas Corporações:
1ª partida: Artemis Tours + Moon Mining + Selenium Research.
2ª partida: Evergreen Farms + Sky Watch + Space Robotics.
3ª partida: To Mars + Moon Mining + Space Robotics.
- Para cada Corporação:
A. Coloque o tabuleiro da Corporação ao lado do Tabuleiro Principal.
B. Pegue os Marcadores de Corporação, coloque 4 deles nos espaços correspondentes do Tabuleiro de Corporação e 1 em um espaço  disponível ao redor do hexágono central do Tabuleiro Principal.

Exceção: Se a Selenium Research estiver em jogo, pegue os 6 Marcadores de Corporação da Selenium Research e coloque um deles em um espaço  disponível ao redor do hexágono central do Tabuleiro Principal, então devolva o outro Marcador de Corporação idêntico para a caixa. Em seguida, coloque os 4 Marcadores de Corporação restantes no Tabuleiro da Selenium Research, alternando seus tipos.

C. Embaralhe as Cartas de Projeto e forme uma pilha virada para cima ao lado do tabuleiro da Corporação. Então, coloque a carta do topo do baralho ao lado do baralho, de modo que haja 2 cartas viradas para cima por Corporação.

- Prosiga com a preparação específica de cada Corporação, conforme indicado no Folheto de Regras.





Preparação Individual

- 1 Cada jogador escolhe uma cor e então pega os componentes correspondentes e um Tabuleiro Individual (agora chamado de sua Base).
- 2 Cada jogador coloca:
 - A. Suas Estruturas nos espaços correspondentes de sua Base.
 - B. Seus 3 Marcadores de Objetivo na parte inferior de sua Base.
 - C. Seu Marcador de PVs no espaço "0" da Trilha de PVs.
 - D. Seu Marcador de Reputação no espaço "0" da Trilha de Reputação.
- 3 O último jogador que viajou para o espaço será o jogador inicial da 1ª rodada. Se nenhum jogador viajou para o espaço, escolha o jogador inicial aleatoriamente. Em seguida, em sentido horário a partir do jogador inicial, cada jogador coloca seu Marcador de Ordem de Turnos no espaço disponível de menor número da Trilha de Ordem de Turnos.
- 4 Selecione aleatoriamente uma quantidade de Fichas de Líder igual ao número de jogadores e coloque-as com uma face aleatória (A ou B) próximo ao Tabuleiro Principal, então, em ordem de turnos, cada jogador:
 - A. Escolhe uma Ficha de Líder
 - B. Coloca a Cúpula mais à esquerda de sua Base em um dos 6 setores centrais no Tabuleiro Principal.
 - C. Coloca um Painel Solar nesse setor, começando com o painel no topo da cratera e seguindo em sentido horário.
 - D. Ativa um Marcador de Corporação desse setor.



Como jogar

A partida é jogada ao longo de 3 rodadas, cada uma delas sendo dividida em 3 fases:

🚪 Fase de Ônibus Espacial

👤 Fase de Ações

🔧 Fase de Manutenção



🚪 Fase de Ônibus Espacial

1. Revele uma quantidade de Fichas de Ônibus Espacial da rodada atual igual ao número de jogadores + 1.

2. Em ordem de turnos invertida, cada jogador escolhe uma Ficha de Ônibus Espacial disponível, coloca ao lado de sua Base e pega os Astronautas e recursos indicados nela da reserva.

3. Assim que todos os jogadores tiverem escolhido sua Ficha de Ônibus Espacial, ajuste a ordem de turnos da seguinte maneira: o jogador que escolheu a ficha de menor número será o jogador inicial desta rodada: ele coloca seu Marcador de Ordem de Turnos no espaço mais à esquerda da Trilha de Ordem de Turnos. Em seguida, em ordem crescente dos números das fichas, todos os outros jogadores fazem o mesmo.

4. Coloque os Astronautas mostrados na Ficha de Ônibus Espacial que não foi escolhida no Portal de Entrada Lunar, mas não pode haver mais do que 4 Astronautas de cada tipo ali. Este limite é verificado apenas durante esta etapa.



👤 Fase de Ações

Na ordem de turnos, os jogadores executam uma Ação Principal ao implantar um Astronauta de sua Ficha de Ônibus Espacial. Isto significa que todos os jogadores executarão 6 Ações Principais em cada rodada, totalizando 18 na partida.

Em seu turno, o jogador escolhe um Astronauta de sua Ficha de Ônibus Espacial e o posiciona no Tabuleiro Principal para:

Explorar a Cratera: Dependendo do tipo de Astronauta implantado, o jogador ganha Créditos, minera recursos ou ativa Marcadores de Corporação.

Executar uma das 3 Ações de Comando: Qualquer Astronauta pode **Construir uma Estrutura** / **Financiar um Projeto** / **Executar até 3 Ações de Corporação**, mas se o Astronauta corresponder à Ação de Comando correta, o jogador ganhará um bônus.

Visitar o Portal de Entrada Lunar: Qualquer Astronauta pode executar esta ação, que é uma forma para os jogadores colocarem Astronautas em sua Base, ativando as habilidades de suas Estruturas.



Explorar a Cratera:

Com esta ação, os jogadores ganham recursos dependendo do tipo de Astronauta (**ENGENHEIRO**, **TÉCNICO** ou **CIENTISTA**) que implantaram na cratera: **ENGENHEIROS** mineram recursos (Titânio e Terra Rara), **TÉCNICOS** fornecem Créditos e **CIENTISTAS** ativam Marcadores de Corporação.

O jogador pega um Astronauta de sua Ficha de Ônibus Espacial e o coloca em um espaço disponível ao redor da cratera. Ele deve ativar todos os setores com pelo menos uma Estrutura na linha para a qual o espaço aponta. O hexágono central não é um setor.

- Se o Astronauta ativar um setor onde o jogador ativo possui uma Estrutura, ele recebe os benefícios gratuitamente.
- Para cada setor onde ele não possui uma Estrutura, ele deve pagar Créditos para o jogador com a maior Estrutura no setor. A quantidade de Créditos varia de 1 a 3 e é indicada no espaço onde o Astronauta foi colocado.

Nota: os custos de todos os setores devem ser pagos antes de qualquer um deles ser ativado. Se você não puder pagar o custo total, não poderá colocar seu Astronauta no espaço.

Nota: em partidas com 2 jogadores, se uma Cúpula neutra for a maior Estrutura no setor, pague os Créditos para a reserva geral.

IMPORTANTE: como a ativação de **todos** os setores de uma fileira é obrigatória, se o jogador ativo não tiver Créditos suficientes para ativar todos eles, ele não poderá colocar seu Astronauta nesse espaço específico, ou não poderá executar esta ação e deverá escolher outra Ação Principal.



Ao implantar um **ENGENHEIRO**, o jogador minera o recurso representado em cada setor ativado (Titânio ou Terra Rara).

Ao implantar um **TÉCNICO**, o jogador ganha 3 Créditos para cada setor ativado.

Ao implantar um **CIENTISTA**, o jogador ativa um dos Marcadores de Corporação colocados ao redor de cada setor ativado.

Cada marcador só pode ser ativado **uma vez por ação**, mesmo que esteja adjacente a dois setores da linha. Mesmo se não houver nenhum Marcador de Corporação para ativar em um setor onde o jogador não possui nenhuma Estrutura, ele ainda deve pagar Créditos ao jogador que construiu a maior Estrutura lá.

Os Marcadores de Corporação fornecem recursos ou outros benefícios que dependem das Corporações em jogo.



Exemplo: no início da 2ª rodada, em ordem de turnos invertida, **Fabio** é o primeiro a escolher seu Ônibus Espacial, seguido por **Nestore** e depois **Matthieu** 1. Após escolherem seus Ônibus Espaciais e recebido os Astronautas e recursos deles, a ordem de turnos é determinada pelos números dos Ônibus Espaciais em ordem crescente 2. Os Astronautas da Ficha de Ônibus Espacial não escolhida são colocados na área do Portal de Entrada Lunar do Tabuleiro Principal, então essa Ficha de Ônibus Espacial é descartada. Já existem 2 **TÉCNICOS** no Portal de Entrada Lunar, então são adicionados apenas 2 deles, já que o limite é 4 3.




Exemplo C: Fabio implanta um **TÉCNICO** neste espaço da cratera: como ele está presente em todos os 3 setores energizados alinhados com o espaço, ele não precisa pagar Créditos para nenhum jogador. Em seguida, ele ganha 3 Créditos para cada setor energizado, totalizando 9 Créditos.

Exemplo E: Nestore implanta um **ENGENHEIRO** neste espaço da cratera: como ele está presente em apenas um dos 3 setores energizados alinhados com o espaço, ele deve pagar os Créditos indicados no espaço para o jogador que possui a maior Estrutura em cada setor onde ele não possui presença: ele paga 2 Créditos para **Mathieu**. Em seguida, ele minera recursos de todos os 3 setores: 2 Titânios e 1 Terra Rara.

Exemplo C: Mathieu implanta um **CIENTISTA** neste espaço da cratera: como ele está presente em todos os 3 setores energizados alinhados com o espaço, ele não precisa pagar Créditos para nenhum jogador. Em seguida, ele ativa 1 Marcador de Corporação em cada setor energizado: ele decide ganhar 1 Hélio-3 e 2 Turistas.



Execute uma das 3 Ações de Comando:

 Construir uma Estrutura /  Financiar um Projeto /  Executar até 3 Ações de Corporação.

A área da Ação de Comando está localizada na parte inferior direita do Tabuleiro Principal: quanto mais cedo você executar uma Ação de Comando, mais barata ela será, pois há um custo adicional mostrado no espaço do Astronauta (em Créditos).



Construir um Painel Solar: (opcional)

Uma vez por turno, a qualquer momento ao executar uma Ação de Comando, você pode construir um Painel Solar gastando 1 Terra Rara. Para isso, pegue o próximo Painel Solar em sentido horário e coloque-o no hexágono central do Tabuleiro Principal: os Painéis Solares ali podem ser usados por qualquer jogador. Em seguida, produza a Energia indicada ao lado do espaço de onde você pegou o Painel Solar (1 ou 2 de Energia) e ganhe Reputação para cada símbolo de Reputação que o Marcador de Energia passar ou parar sobre, se houver.

IMPORTANTE: enquanto o Marcador de Energia estiver em um dos dois espaços mais à direita, os jogadores não podem construir Painéis Solares até que Energia seja gasta.




Exemplo: Fabio gasta 1 Terra Rara para construir um Painel Solar: ele pega o próximo Painel Solar e o coloca no hexágono central do Tabuleiro Principal 1.

Este painel faz com que ele aumente o nível de Energia em 2 e ganhe 1 de Reputação 2. Agora, a posição do Marcador de Energia proíbe qualquer jogador de construir mais Painéis Solares até que Energia seja gasta e o marcador seja movido para trás 3.



Construir uma Estrutura:

Implante qualquer Astronauta no espaço disponível mais à esquerda e gaste os Créditos indicados no espaço (se houver) para construir uma de suas Estruturas. Existem 4 tipos de Estrutura e seus custos são mostrados no Tabuleiro Individual:

Cúpulas  , Oficinas  , Laboratórios  e Quartéis Gerais  .

Para construir uma Estrutura, você deve gastar os recursos indicados e pode precisar consumir Energia (apenas para o Laboratório e o Quartel General). Após pagar o custo da Estrutura, pegue-a da sua Base e coloque-a em um setor energizado do Tabuleiro Principal, onde não haja outra Estrutura do mesmo tamanho ou do mesmo jogador.

Setor Energizado:

Um setor energizado é um setor com um Painel Solar. Se não houver um Painel Solar no setor, você deve energizá-lo pegando um Painel Solar disponível do hexágono central ou construindo um você mesmo (veja Construir um Painel Solar acima).

IMPORTANTE: logo após construir sua Estrutura, você pode mover quaisquer Astronautas da sua Base para a Estrutura recém-construída. Caso contrário, você não poderá mover Astronautas para lá até a próxima Fase de Manutenção.



Bônus da Ação:

Após resolver todos os efeitos da Ação de Comando, se você implantou um **ENGENHEIRO**, você deve acionar seu bônus: escolha uma Corporação:

- Se não houver um marcador da Corporação escolhida ao redor do setor onde você acabou de construir, pegue o próximo Marcador de Corporação do tabuleiro da Corporação, coloque-o em um espaço de Marcador de Corporação vazio ao redor deste setor e ative-o.
- ➔ Adicionar novos Marcadores de Corporação no Tabuleiro Principal traz mais possibilidades de ativar a cratera com um **CIENTISTA** e aumenta o custo para Financiar Projetos dessa Corporação (confira **Financiar um Projeto** abaixo).
- Se já houver um marcador da Corporação escolhida ao redor do setor que você acabou de construir, não adicione um Marcador de Corporação e ative o que já está lá.
- Se não houver espaços vazios no setor, você deve ativar um dos Marcadores de Corporação já presentes.

Exemplo: Fabio gasta 2 Créditos para colocar seu **ENGENHEIRO** no espaço de Astronauta 1. Então, ele constrói uma Oficina em um setor que já possui uma Estrutura de **Nestore**.



Como ele implantou um **ENGENHEIRO** para esta ação, ele escolhe uma Corporação: **Artemis Tours**.

Como não há um marcador da **Artemis Tours** ao redor deste setor, **Fabio** pega o próximo marcador do Tabuleiro da **Artemis Tours**, coloca-o em um espaço vazio ao redor da cratera e o ativa: ele ganha um **Turista**.



Estruturas em detalhes

Cada Estrutura tem um tamanho (representado por um número de espaços), que corresponde ao número de Astronautas que pode abrigar durante a partida. Quando um espaço é preenchido com o tipo correspondente de Astronauta, ele fornece um bônus:



Cúpulas (tamanho 1):

Devem ser construídas da esquerda para a direita, fornecem bônus imediatos quando construídas e uma renda que é coletada durante a Fase de Manutenção:



ENGENHEIROS fornecem 1 Titânio.



TÉCNICOS fornecem 3 Créditos.



CIENTISTAS fornecem 2 PVs.



Oficinas (tamanho 2):

Desbloqueiam habilidades contínuas:



Cada **ENGENHEIRO** aqui fornece um desconto de 3 Créditos durante a Fase de Manutenção.



Cada **TÉCNICO** aqui fornece um desconto de 1 Crédito e -1 no requisito de Energia para Financiar Projetos.



Cada **CIENTISTA** aqui fornece um desconto de 1 Crédito ao implantar um Astronauta para executar uma Ação de Comando.



Laboratórios (tamanho 3):

Quando você constrói um Laboratório, você aciona sua habilidade imediata e a habilidade de todos os outros Laboratórios que você construiu anteriormente.



O Laboratório superior minera o recurso de onde você construiu seu último Laboratório.



O Laboratório central fornece 3 Créditos.



O Laboratório inferior ativa um dos Marcadores de Corporação ao redor do setor onde você construiu seu último Laboratório.

No fim da partida, cada Laboratório fornecerá PVs se abrigar Astronautas do tipo exigido.



Quartel General (tamanho 6): Aprimora a habilidade da sua Ficha de Líder e fornece uma renda que é coletada durante a Fase de Manutenção: 1 de Reputação para cada Astronauta nele.



Financiar um Projeto

Anatomia das Cartas de Projeto

Nome

Efeito Imediato (se houver)

Habilidade

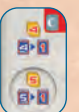
Corporação à qual o Projeto pertence

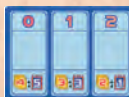


PVs no fim da partida

Implante qualquer Astronauta no espaço disponível mais à esquerda para financiar um Projeto visível de qualquer Corporação em jogo. Siga estas etapas:

1. Escolha uma Carta de Projeto visível e verifique seu custo em Créditos e requisito de Energia, indicados à direita do Tabuleiro de Corporação, no espaço visível mais baixo.
2. Verifique o requisito de Energia (indicado em branco):
 - Se o nível de Energia for igual ou maior que este requisito, vá diretamente para a etapa 3.
 - Senão, você deve produzir Energia primeiro, por exemplo construindo um **Painel Solar** (veja a página anterior) e/ou usando habilidades dos seus Projetos. Além disso, a habilidade desta Oficina ajuda você a financiar Projetos reduzindo seu requisito de Energia em 1 para cada **TÉCNICO** nela. Em seguida, vá para a etapa 3.





Energia muito baixa: Se o nível de Energia estiver menor do que 3, você pode primeiro gastar os Créditos indicados para produzir Energia (e ganhar Reputação, se aplicável), então você pode usar qualquer combinação de métodos de produção de Energia para atender ao requisito, se necessário (construir um Painel Solar, usar a habilidade de outro Projeto, usar a habilidade de sua Oficina, etc.). Você pode fazer isso durante qualquer Ação de Comando, não apenas na Ação de Financiar um Projeto.

3. Consuma a quantidade de Energia (em vermelho e diferente do requisito mínimo de Energia) reduzindo o nível de Energia de acordo.
4. Pague o custo em Créditos, gastando Créditos do seu estoque.
5. Pegue a Carta de Projeto e coloque-a ao lado da sua Base. Em seguida, aplique o efeito imediato do Projeto, se houver.
6. Revele um novo Projeto da mesma Corporação, se possível.



Bônus da Ação:

Após resolver todos os efeitos desta Ação de Comando, você deve acionar seu bônus caso tenha implantado um **TÉCNICO**: executar uma Ação de Corporação (veja abaixo).

Exemplo: Nestore gasta 1 Crédito para colocar seu **TÉCNICO** no espaço de Astronauta 1. Então, ele decide financiar o Extrator de Hélio-3, um Projeto da Corporação Moon Mining. O custo deste Projeto é 5 Créditos e requer 5 de Energia 5. O Marcador de Energia está em 6. Nestore pode financiar o Projeto gastando 5 Créditos de seu estoque, então ele move o Marcador de Energia 1 espaço para trás 3.

Ele pega a carta e resolve seu efeito imediato: ganhar 1 Hélio-3.

Como a habilidade contínua do Extrator de Hélio-3 permite que ele gaste 2 Créditos para obter 1 Hélio-3 adicional sempre que ganhar pelo menos um Hélio-3, ele decide pagar 2 Créditos de seu estoque para obter 1 Hélio-3 adicional 4. No fim da partida, Nestore receberá 4 PVs por este Projeto.

Como ele implantou um **TÉCNICO** 5, ele deve executar uma Ação de Corporação: ele decide aumentar sua Reputação em 2.



Executar até 3 Ações de Corporação

Implante qualquer Astronauta no espaço disponível mais à esquerda para executar até 3 Ações de Corporação. Você pode executar várias vezes a mesma ação, exceto pelas Ações de Corporação da Trilha de Reputação.

As Ações de Corporação podem ser encontradas em várias áreas do jogo:

Ações de Corporação da Trilha de Reputação: Você só pode executar uma Ação de Corporação da Trilha de Reputação se o seu Marcador de Reputação tiver alcançado ou ultrapassado o espaço com essa ação. Se você executar várias Ações de Corporação da Trilha de Reputação, elas devem ser todas diferentes.

Ganhe 2 de Reputação

Ganhe 1 Titânio

Ganhe 1 Terra Rara

Ative 1 Marcador de Corporação do Tabuleiro Principal

Nota: caso você desbloqueie uma nova Ação de Corporação na Trilha de Reputação após ganhar qualquer quantidade de Reputação, essa Ação de Corporação fica disponível imediatamente.

Ação de Corporação de um Tabuleiro de Corporação: Você pode executar a mesma Ação de Corporação de um Tabuleiro de Corporação várias vezes. Cada Corporação oferece a oportunidade de executar uma Ação de Corporação poderosa.

Ação de Corporação de um Projeto que você financiou:

- Projetos com este ícone permitem que você execute uma Ação de Corporação.
- Projetos com este ícone permitem que você execute uma Ação de Corporação uma vez por rodada. Quando você a usar, gire a carta em 90° para indicar que você não pode usá-la novamente nesta rodada. No fim de cada rodada, gire suas cartas de volta para a posição vertical.



Bônus da Ação:

Após resolver todos os efeitos desta Ação de Comando, você deve acionar seu bônus caso tenha implantado um **CIENTISTA**: pegue um Astronauta do Portal de Entrada Lunar e coloque-o em um espaço disponível em sua Base. Se você não tiver espaço para o Astronauta, ignore este bônus.

Exemplo: Nestore gasta 3 Créditos para colocar seu **CIENTISTA** no espaço de Astronauta ①. Nestore executa 3 Ações de Corporação. Primeiro, ele decide aumentar sua Reputação em 2, então seu marcador alcança o espaço 4, desbloqueando uma nova Ação de Corporação da Trilha de Reputação ②, que ele decide usar imediatamente como sua 2ª Ação de Corporação: ele ganha 1 Titânio ③.

Por fim, como sua 3ª Ação de Corporação, ele executa a Ação da Corporação da Moon Mining, enviando 2 Hélios-3 para o espaço de Transporte, o que lhe rende 6 PVs ④. Como ele implantou um **CIENTISTA**, ele deve pegar um Astronauta do Portal de Entrada Lunar: ele escolhe um **TÉCNICO** e o coloca em sua Base ⑤.



Visitar o Portal de Entrada Lunar



Implante qualquer Astronauta na área do Portal de Entrada Lunar do Tabuleiro Principal e realize as seguintes etapas em qualquer ordem:

- Ganhe 3 Créditos.
- Pegue um Astronauta do Portal de Entrada Lunar (fisicamente diferente daquele que você acabou de colocar) e coloque-o em um espaço disponível em sua Base. Se não houver Astronautas no Portal de Entrada Lunar, ou se não houver espaço para um Astronauta em sua Base, ignore esta etapa.
- Execute uma Ação de Corporação.

Exemplo: Matthieu visita o Portal de Entrada Lunar: ele implanta um **ENGENHEIRO** de sua Ficha de Ônibus Espacial na área do Portal de Entrada Lunar.

Ele ganha 3 Créditos ①, então pega um **TÉCNICO** e o coloca em um espaço de Cúpula da sua Base ②. Em seguida, ele executa uma Ação de Corporação e decide aumentar sua Reputação em 2 ③.



Fim do turno: reivindicar um ou mais objetivos de Corporação

No fim do seu turno, você pode reivindicar qualquer quantidade de objetivos de Corporação:

- Você não pode reivindicar mais de um objetivo de cada Corporação.
- Verifique se você cumpre com o requisito do objetivo e se ele está disponível: o espaço não deve ter um marcador de objetivo e alguns espaços são exclusivos para partidas com 3 ou 4 jogadores.

Cada Corporação tem 3 requisitos: quanto mais difícil o requisito, mais PVs ele fornece.

- Coloque um dos seus Marcadores de Objetivo no espaço e receba os PVs indicados + PVs extras, dependendo da posição do seu Marcador de Reputação (entre 0 e 4 PVs).

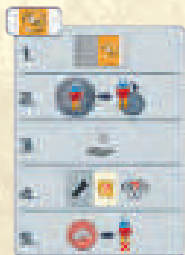
A Trilha de Reputação

A Reputação dos jogadores começa em 0. Durante a partida, você aumentará sua Reputação, o que desbloqueará novas oportunidades:

- Espaços 0, 4, 8 e 12: Quando sua Reputação atingir cada um destes espaços, você desbloqueia uma nova Ação de Corporação: ganhar 2 de Reputação, ganhar 1 de Titânio, ganhar 1 Terra Rara, ativar qualquer Marcador de Corporação no Tabuleiro Principal.
- Espaços 2, 6, 10 e 14: Quando sua Reputação atingir estes espaços, você recebe PVs adicionais ao reivindicar um objetivo: 1/2/3/4 PVs adicionais, respectivamente.
- Espaços 1, 5, 9 e 13: Quando sua Reputação atingir estes espaços, seu custo de Manutenção aumenta em 1/2/3/4 Créditos, respectivamente.
- Caso seu Marcador de Reputação esteja no espaço 15 e você ganhar Reputação, você ganha 1 PV em vez disso.
- Caso o seu Marcador de Reputação esteja no espaço 0 e você perder Reputação, você perde 2 PVs em vez disso, se possível (seus PVs não podem ficar abaixo de 0).

Lembre-se: no fim da partida, você recebe uma quantidade de PVs igual à sua Reputação.





Fase de Manutenção

1 Manutenção das Corporações

Resolva a etapa de Manutenção das Corporações em jogo (explicada nos Folhetos de Regras), se houver, começando pela Corporação #1 e seguindo até a Corporação #3 (de cima para baixo).

2 Recuperar os Astronautas da Cratera

Começando pelo espaço mais ao topo da cratera e seguindo em sentido horário, o jogador que tiver o maior tamanho total de Estruturas na linha correspondente ao Astronauta ganha-o e pode colocá-lo em sua Base. Em caso de empate, o Astronauta vai para o jogador empatado com a maior Estrutura no setor mais próximo ao espaço do Astronauta. Se não houver Estruturas de nenhum jogador empatado nesse setor, verifique o segundo setor mais próximo, e assim por diante.



A área superior esquerda dos Tabuleiros Individuais permite que os jogadores armazenem um Astronauta extra, aguardando a construção de uma Estrutura para recebê-lo.

IMPORTANTE: durante esta etapa, os jogadores podem reorganizar seus Astronautas livremente em seus Tabuleiros Individuais (incluindo os novos Astronautas que ganharem), desde que haja no máximo um Astronauta em cada espaço.

Por fim, os Astronautas que não puderem ser armazenados nos Tabuleiros Individuais são devolvidos ao Portal de Entrada Lunar.

Exemplo: começando pelo símbolo e seguindo em sentido horário, os jogadores recuperam os Astronautas da cratera 1.

O primeiro Astronauta a ser recuperado é um **ENGENHEIRO: Fabio e Matthieu** estão empatadas pelo tamanho total de Estruturas na linha do **ENGENHEIRO** (4 cada) 2.

Como **Matthieu** controla a maior Estrutura mais próxima do **ENGENHEIRO** 3, ele ganha o **ENGENHEIRO** e o coloca em sua Base. Em seguida, os jogadores continuam recuperando Astronautas em sentido horário.

O **CIENTISTA** do outro lado 4 vai para **Matthieu**, pois não há Estruturas Marrons no setor mais próximo a ele.



3 Coletar Renda

Então, na ordem de turnos, os jogadores coletam sua renda nesta ordem:

- **Corporações:** os jogadores recebem a renda das Corporações, se houver.
- **Cúpulas:** os jogadores ganham 1 Titânio para cada **ENGENHEIRO**, 3 Créditos para cada **TÉCNICO** e 2 PVs para cada **CIENTISTA** nas Cúpulas.
- **Quartel General:** os jogadores ganham 1 de Reputação para cada Astronauta (independentemente de seu tipo) em seu Quartel General.

Exemplo: **Matthieu** ganha 2 Titânios e 3 Créditos por suas Cúpulas e 2 de Reputação por seu Quartel General.



4 **Pagar os Custos de Manutenção**

Os jogadores devem gastar Créditos para arcar com:

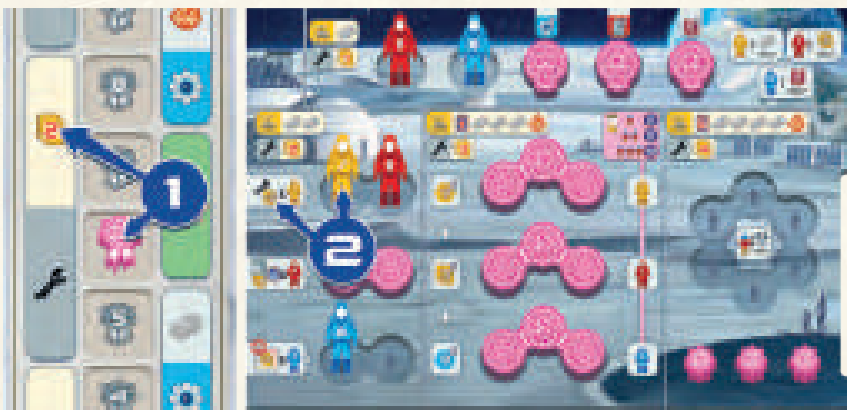
- O último custo de Manutenção de Reputação que seu marcador alcançou na Trilha de Reputação (entre 0 e 4 Créditos).
- O custo total de Manutenção das Estruturas que construíram: cada Cúpula custa 1 Crédito, cada Oficina custa 2 Créditos, cada Laboratório custa 3 Créditos e o Quartel General custa 4 Créditos.

Nota: não se esqueça que cada **ENGENHEIRO** na Oficina superior reduz seu custo de Manutenção em 3 Créditos.


Para cada Crédito que não puder pagar, o jogador volta seu Marcador de Reputação um espaço na Trilha de Reputação. Se isso levaria o Marcador de Reputação para abaixo do espaço 0, o jogador perde 2 PVs para cada Crédito faltante.

Exemplo: **Mathieu** deve pagar seus custos de Manutenção: 2 Créditos por sua Reputação ① e 10 Créditos por suas Estruturas (2 Créditos por suas Cúpulas, 4 por suas Oficinas e 4 por seu Quartel General).

Já que existe um **ENGENHEIRO** em sua Oficina superior, seu custo de Manutenção é reduzido em 3 Créditos ②. Ele deve pagar 9 Créditos no total (2 + 10 - 3 = 9).



5 **Remover Astronautas da Ação de Comando**

Devolva todos os Astronautas da área da Ação de Comando  para a reserva geral.

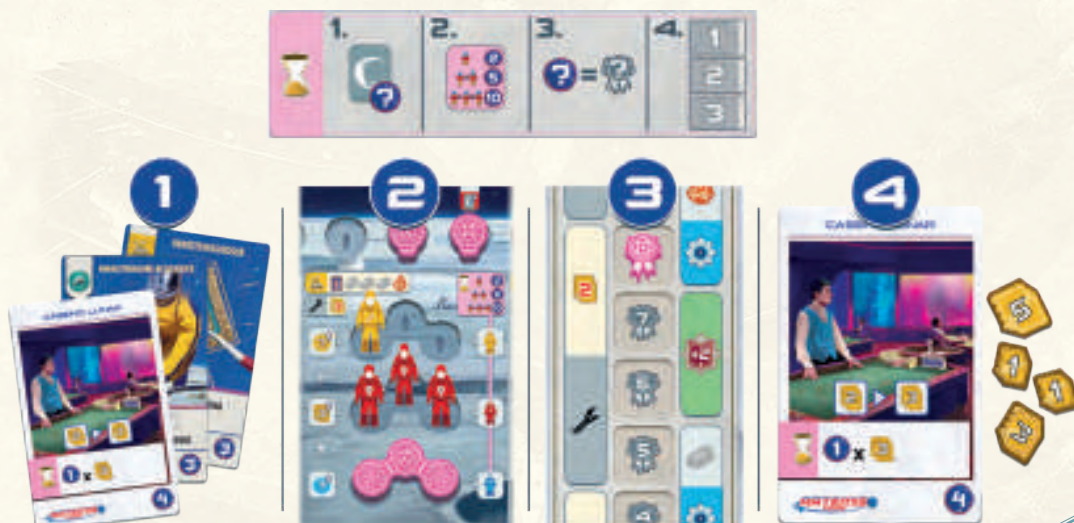
Pontuação Final

Depois da Fase de Manutenção da 3ª rodada, prossiga para a pontuação de Fim da Partida para determinar o vencedor:

- ① Receba PVs pelos Projetos que você financiou.
- ② Receba PVs pelos Astronautas em seus Laboratórios: para cada Laboratório construído, pontue 2/5/10 PVs se houver 1/2/3 Astronautas do tipo correspondente.
- ③ Receba uma quantidade de PVs igual ao seu nível de Reputação.
- ④ Receba PVs das 3 Corporações, começando pela mais acima. As instruções de pontuação são descritas nos Folhetos de Regras.

O jogador com mais PVs vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado com mais Reputação vence. Persistindo o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo: **Mathieu** recebe seus PVs de fim de partida: 10 PVs pelos Projetos financiados ①, 2 PVs por seu Laboratório superior e 10 PVs por seu Laboratório central ②, 8 PVs pela posição do seu Marcador de Reputação ③ e 3 PVs pela Artemis Tours, já que o Cassino Lunar lhe fornece 1 PV para cada 3 Créditos restantes ④.



Regras Solo

No modo solo, você joga contra o AstroBot, um jogador automatizado que controla uma das agências espaciais.

Componentes Solo

• 7 Cartas de Ação Solo

• 7 Cartas de Corporação Solo dupla-face

• 1 Tabuleiro do AstroBot
(verso do Tabuleiro Individual)

• 1 Marcador de Desenvolvimento



Preparação

- 1 Escolha uma cor de jogador para si mesmo e outra para o AstroBot, em seguida, realize a preparação de uma partida com 2 jogadores, mas compre apenas uma Ficha de Líder para si e não coloque ainda a Cúpula do AstroBot.
- 2 Coloque seu Marcador de Ordem de Turnos no 1º espaço e o do AstroBot no 2º.
- 3 Pegue um terceiro Tabuleiro Individual e coloque-o à direita do tabuleiro do AstroBot, com a face Solo virada para cima. Este tabuleiro possui 3 espaços de Corporação, marcados com as letras A, B e C, com uma Trilha de Objetivo abaixo de cada espaço. Na parte inferior do tabuleiro, existe a Trilha de Desenvolvimento do AstroBot.
- 4 Pegue as Cartas de Corporação Solo das 3 Corporações em jogo e coloque uma em cada um dos 3 espaços de Corporação (A, B e C) do Tabuleiro Solo. Pelo resto das regras, as Corporações serão referidas por suas letras correspondentes (ou seja, a Corporação A é a Corporação cuja carta Solo está no espaço A, e assim por diante). Cada Carta de Corporação tem duas faces: uma marcada como **Fácil** (★), e a outra marcada como **Difícil** (★★):
 - Para uma partida fácil, deixe todas as cartas com a face **Fácil** virada para cima.
 - Para partidas mais desafiadoras, deixe uma ou mais cartas com a face **Difícil** virada para cima.
- 5 Coloque um Marcador de Objetivo do AstroBot no espaço mais à esquerda de cada Trilha de Objetivo abaixo das Cartas de Corporação.
- 6 Coloque o Marcador de Desenvolvimento no espaço 0 da Trilha de Desenvolvimento.
- 7 Embaralhe as 7 Cartas de Ação Solo para formar um baralho virado para baixo e coloque-o abaixo do Tabuleiro do AstroBot. Compre uma carta do baralho e coloque-a virada para cima à direita do baralho, e então decida onde o AstroBot colocará sua primeira Cúpula. Verifique a letra com um fundo vermelho no canto superior direito da carta: coloque a Cúpula inicial em um setor do círculo interno, adjacente ao Marcador de Corporação correspondente.
 - Se ambos os setores adjacentes a esse marcador já estiverem ocupados (pela Cúpula neutra e a do jogador), use a letra sem o fundo vermelho.
 - Se ambos os setores estiverem disponíveis, consulte a representação da cratera na Carta de Ação solo e coloque a Cúpula do AstroBot no primeiro setor central disponível, começando pela linha para onde o triângulo aponta e seguindo a seta direcional até encontrar um setor central vazio.



Como jogar

A partida é jogada da seguinte forma:

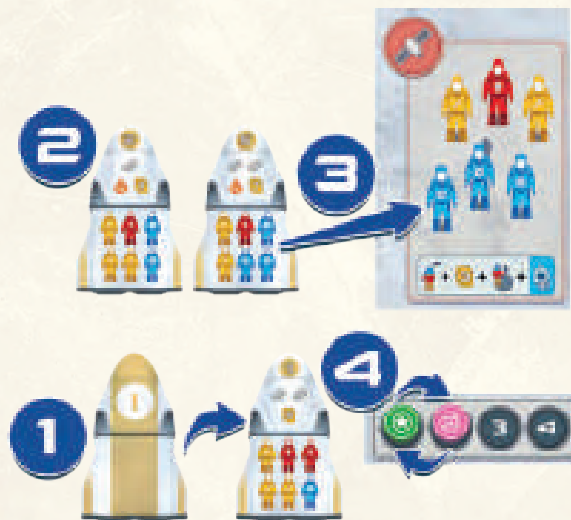
Fase de Ônibus Espacial

Siga essas etapas em ordem:

- Durante cada Fase de Ônibus Espacial, embaralhe as 5 Fichas de Ônibus Espacial da rodada atual viradas para baixo. Atribua uma ficha virada para baixo ao AstroBot e, em seguida, revele mais duas viradas para cima.
- Escolha para si uma das 2 Fichas de Ônibus Espacial reveladas (pegue os Astronautas e recursos indicados nela, como de costume), e use a outra para preencher o Portal de Entrada Lunar.
- Revele a Ficha de Ônibus Espacial virada para baixo do AstroBot, coloque-a ao lado do Tabuleiro Individual dele e preencha-a com os Astronautas correspondentes. O AstroBot não ganha ou usa recursos e Créditos.
- Atualize a ordem de turnos de acordo com os números nas Fichas de Ônibus Espacial selecionadas.

Exemplo: Nestore atribui 1 Ficha de Ônibus Espacial virada para baixo ao AstroBot ① e então compra 2 Fichas de Ônibus Espacial ②: ele escolhe a Ficha de Ônibus Espacial #2 para si e os Astronautas da Ficha de Ônibus Espacial #5 são colocados no Portal de Entrada Lunar ③.

Então, Nestore revela o número da Ficha de Ônibus Espacial do AstroBot: é a Ficha de Ônibus Espacial #1, então Fabio ajusta a nova ordem de turnos de acordo ④.



Fase de Ações

Nos turnos do AstroBot, compre uma carta do baralho Solo e coloque-a à direita da carta anterior. Na primeira rodada, coloque a carta à esquerda e, nas rodadas seguintes, coloque a nova carta à direita, formando assim uma fileira de 7 cartas ao final de cada rodada.

① Verifique a Carta

No canto superior esquerdo de cada carta, há duas letras que determinarão a Corporação ativa para o turno:

- Se apenas uma letra corresponder à carta à esquerda, esta é a Corporação ativa para o turno.
- Se ambas as letras coincidirem, a Corporação ativa é aquela com um fundo vermelho.

② Verifique o Símbolo da Carta

: avance o Marcador de Desenvolvimento um espaço para a direita no Tabuleiro do Astrobot. Se o marcador já estiver no fim da trilha, em vez disso, avance o Marcador de Reputação do AstroBot um espaço.

: avance o Marcador de Objetivo um espaço para a direita no Tabuleiro do Astrobot. Se o marcador alcançar o final da Trilha de Objetivo, mova-o para o Tabuleiro de Corporação correspondente.

O Objetivo reivindicado pelo Astrobot é determinado pela Trilha de Desenvolvimento: o Astrobot reivindica o Objetivo mais baixo, mas se o Marcador de Desenvolvimento alcançou o espaço 3 na Trilha de Desenvolvimento, o Astrobot reivindicará o Objetivo médio. Se tiver alcançado o espaço 7, Astrobot reivindicará o Objetivo superior. Então, execute a ação representada nessa linha.

IMPORTANTE: se o AstroBot não puder reivindicar seu objetivo (porque você o reivindicou primeiro), ele reivindica o que está logo abaixo. Mas se você já reivindicou o objetivo mais baixo, o AstroBot reivindicará o objetivo médio, mesmo que ainda não tenha atingido o nível adequado na Trilha de Desenvolvimento.

IMPORTANTE: se o AstroBot já reivindicou um objetivo da Corporação ativa, avance o Marcador de Objetivo da Corporação na qual ele está menos avançado. Em caso de empate, escolha a outra letra de Corporação na carta atual.

Exemplo: o AstroBot joga sua primeira Carta de Ação da rodada atual: primeiro, a letra indica que a Corporação ativa é a Space Robotics ①.

Então, o símbolo da carta faz o AstroBot avançar seu Marcador de Objetivo um espaço ②, o que faz com que o AstroBot reivindique o objetivo da Space Robotics, de acordo com sua Trilha de Desenvolvimento: AstroBot recebe 8 PVs ③.



Executar a Ação

Cada carta tem 3 linhas com diferentes tipos de Astronautas:

- Identifique a linha mais acima para a qual o AstroBot ainda possua um Astronauta do tipo correspondente disponível em sua Ficha de Ônibus Espacial.
- Então, execute a ação representada nessa linha.

A cratera na carta Solo anterior contém informações usadas para quebrar empates ao resolver a ação deste turno. Esta cratera tem duas informações principais: um triângulo na cratera e uma seta. A partir de agora, quando as regras citarem o "Triângulo" e a "Seta", estarão se referindo aos ícones na carta revelada no turno anterior.



Explorar a Cratera

O AstroBot implanta um Astronauta na cratera. Ele procura pelo primeiro espaço disponível onde ganharia o Astronauta se a rodada fosse finalizada agora, começando pela posição marcada pelo triângulo em sua Carta de Ação Solo e seguindo a orientação indicada pela seta (sentido horário ou anti-horário).

O AstroBot nunca ganha recursos da cratera. Para cada setor na linha selecionada onde você tem uma Estrutura e o AstroBot não tem nenhuma, ganhe uma quantidade de Créditos da reserva igual ao valor do espaço selecionado pelo AstroBot.

IMPORTANTE: se não houver mais espaços na cratera para um Astronauta, o AstroBot executa a Ação de **Visitar o Portal de Entrada Lunar** em vez disso.



Construir uma Estrutura

AstroBot implanta um **ENGENHEIRO** no espaço disponível mais à esquerda para construir uma Estrutura para a Corporação ativa. Resolva estas etapas em ordem:

① O tipo da Estrutura que o AstroBot construirá é determinado por sua Trilha de Desenvolvimento.

Se todas as Estruturas do tipo selecionado já foram construídas, ele constrói a primeira Estrutura disponível de um tamanho menor.

② Começando pela linha indicada pelo **triângulo** na Carta Solo e seguindo a **seta** (se necessário):

Procure pela 1ª linha disponível onde o AstroBot ganharia um Astronauta se a rodada terminasse agora.

O AstroBot constrói no setor energizado mais próximo do Astronauta, se possível. Caso contrário, escolha outro setor energizado nessa linha. Se não houver espaço para a Estrutura no setor energizado, o AstroBot constrói um Painel Solar (ganhando Reputação e produzindo Energia) no setor mais próximo do Astronauta e constrói sua Estrutura lá. Se ainda não for possível, continue procurando na próxima linha disponível, seguindo a seta.

Se não houver Astronautas na cratera, o AstroBot constrói no setor energizado mais próximo do **triângulo**, se possível. Caso contrário, escolha outro setor energizado nessa linha. Se não houver espaço para a Estrutura no setor energizado, o AstroBot constrói um Painel Solar (ganhando Reputação + produzindo Energia) no setor mais próximo ao **triângulo** e constrói sua Estrutura lá.

Se ainda não for possível, continue procurando na próxima linha disponível, seguindo a seta.

③ Então, construa a Estrutura (selecionando-as da esquerda para a direita ou de cima para baixo) no setor.

Bônus da Ação: Após resolver sua ação completamente, o AstroBot coloca um marcador da Corporação atual, se possível (ou seja, se ainda não houver um no setor, se houver espaço para um e se o Tabuleiro da Corporação ainda tiver um). Se houver 2 ou mais espaços vazios onde colocar um Marcador de Corporação, use o triângulo e a seta (relativos ao setor atual) para escolher um.

IMPORTANTE:

- Se o Marcador de Energia estiver nos últimos 2 espaços da Trilha de Energia, o AstroBot não pode construir um Painel Solar: ele executa a Ação de **Visitar o Portal de Entrada Lunar** em vez disso.
- O AstroBot aciona os efeitos imediatos das Cúpulas, mas não os dos Laboratórios, e não gasta Titânio ou Terra Rara para Estruturas. Mas consome Energia, se necessário (para Laboratórios e Quartéis Gerais).



Financiar um Projeto

O AstroBot implanta um **TÉCNICO** no espaço disponível mais à esquerda para Financiar um Projeto visível da Corporação ativa. Siga estas etapas:

- 1 O AstroBot escolhe o Projeto que vale mais PVs. Em caso de empate, ele decide com base na orientação da seta (esquerda ou direita).
- 2 Verifique o requisito de Energia (o AstroBot nunca gasta Créditos) indicado em branco no espaço mais baixo visível do Tabuleiro de Corporação ativo.
 - Se o nível de Energia for igual ou maior do que esse requisito, siga para a etapa 3.
 - Caso contrário, o AstroBot deve reduzir o requisito ou produzir Energia antes, nesta ordem: aplicar seu desconto da Trilha de Desenvolvimento, então comprar Energia virtualmente se o nível estiver abaixo de 3, e construir um Painel Solar (para que o AstroBot possa ganhar Reputação dessa forma) se ainda não for suficiente. O Painel Solar é colocado no hexágono central do Tabuleiro Principal e poderá ser usado posteriormente por qualquer jogador. Se ainda não houver Energia suficiente para a Corporação atual, o AstroBot tenta com a próxima (em ordem: A/B/C). Se nenhum Projeto puder ser financiado, o AstroBot executa a Ação de **Visitar o Portal de Entrada Lunar** em vez disso.
- 3 Pegue o Projeto e coloque-o ao lado da Base do AstroBot. O AstroBot ignora todos os seus efeitos: ele fornecerá apenas PVs no fim da partida (você pode empilhar todas as Cartas de Projeto, deixando apenas o canto inferior direito visível).
- 4 Revele um novo Projeto da mesma Corporação, se possível.

Bônus da Ação: Após resolver sua ação completamente, o AstroBot executa a Ação de Corporação da Corporação ativa.



Executar até 3 Ações de Corporação

O AstroBot implanta um **CIENTISTA** no espaço disponível mais à esquerda para executar uma Ação de Corporação para cada uma das 3 Corporações em jogo, nesta ordem: A, B e C. Siga estas etapas em ordem:

- 1 Cada Carta de Corporação Solo indica o que o AstroBot faz ao executar sua Ação de Corporação.
- 2 Para cada Ação de Corporação que o AstroBot não puder executar, ele ganha 2 de Reputação.

Bônus da Ação: Após resolver sua ação completamente, o AstroBot ganha um Astronauta do Portal de Entrada Lunar, se possível, escolhido de acordo com estas prioridades: o Astronauta do tipo menos numeroso na Base do AstroBot, seguido pelo Astronauta do tipo menos numeroso no Portal de Entrada Lunar, seguido pelo tipo de Astronauta indicado na Carta de Ação atual, de cima para baixo.



Visitar o Portal de Entrada Lunar

Esta ação não está presente em nenhuma das Cartas de Ação. Se uma ação não puder ser executada por qualquer motivo (por exemplo, não há mais espaços disponíveis na cratera, ou não há Cartas de Projeto disponíveis para a Corporação específica, ou não há espaço para construir uma Estrutura, etc.), o AstroBot implantará seus Astronautas no Portal de Entrada Lunar.

- 1 O AstroBot ganha um Astronauta do Portal de Entrada Lunar e o coloca em sua Base, escolhido de acordo com estas prioridades: o Astronauta do tipo menos numeroso na Base do AstroBot, seguido pelo Astronauta do tipo menos numeroso no Portal de Entrada Lunar, seguido pelo tipo de Astronauta indicado na Carta de Ação atual, de cima para baixo.
- 2 O AstroBot executa a Ação de Corporação da Corporação ativa. Se não for possível, ele ganha 2 de Reputação.

Nota: ao colocar um Astronauta na Base do AstroBot, coloque-o em um espaço correspondente disponível, se possível. Caso contrário, coloque-o em qualquer espaço vazio.

Fase de Manutenção

1 Manutenção das Corporações

Prossiga como de costume.

2 Recuperar os Astronautas da Cratera

Caso o AstroBot ganhe Astronautas durante esta fase, coloque-os da seguinte forma:

- Durante as duas primeiras rodadas: coloque **CIENTISTAS** nas Cúpulas e todos os outros no Quartel General, se ele já foi construído. Caso contrário, preencha os espaços disponíveis da esquerda para a direita e de cima para baixo, colocando primeiro os Astronautas correspondentes e, em seguida, os demais.
- Durante a última rodada: preencha primeiro os Laboratórios com Astronautas correspondentes e, em seguida, coloque os **CIENTISTAS** restantes nas Cúpulas, o restante vai para o Quartel General (se construído). Quaisquer Astronautas restantes ao final deste procedimento são colocados nos espaços disponíveis restantes. Se o AstroBot não puder receber um Astronauta em sua Base, ele é colocado no Portal de Entrada Lunar.

3 Coletar a Renda

O AstroBot ganha 2 PVs para cada **CIENTISTA** em suas Cúpulas e 1 de Reputação para cada Astronauta em seu Quartel General.

4 Pagar os Custos de Manutenção

O AstroBot não paga custos de Manutenção!

5 Remover Astronautas da Ação de Comando

Prossiga como de costume.

6 Reiniciar o Baralho Solo

Deixe de lado a última carta Solo jogada (que se tornará a carta Solo inicial da próxima rodada), e embaralhe as outras 6 cartas para formar um novo baralho. (Pule esta etapa se for a última rodada.)

Fim da Partida

O AstroBot pontua o valor de PVs de seus Projetos financiados, Astronautas em seus Laboratórios, PVs da Trilha de Reputação e potenciais PVs de Fim da Partida das Corporações.

Ações de Corporação

Artemis Tours



Fácil & Difícil: Pegue o próximo Turista do Tabuleiro da Artemis Tours e coloque-o no menor valor de PVs da Carta de Corporação. O AstroBot pontua imediatamente os PVs indicados.

Selenium Research



Dependendo de para onde o triângulo apontar, pegue a Ficha de Experimento correspondente e descarte-a.

O AstroBot ignora a recompensa da ficha. Em vez disso, ele ganha PVs conforme especificado na Carta de Corporação.

Moon Mining



Fácil & Difícil: Pegue um Marcador de Carga e coloque-o em um Espaço de Transporte de acordo com a Trilha de Desenvolvimento e a seta na Carta de Ação.
Se o espaço selecionado estiver ocupado, use o outro espaço do mesmo nível. Se nenhum estiver disponível, verifique o próximo nível. Se todos os espaços à direita estiverem ocupados, envie para o Espaço de Transporte disponível mais à direita.
O AstroBot ignora os bônus do Tabuleiro da Corporação e, em vez disso, ganha o valor de PVs indicado na Carta da Corporação para o espaço selecionado.

Space Robotics



O AstroBot constrói uma Fábrica dependendo:

- Do triângulo na Carta de Ação: esquerda / centro / direita.
- A posição do seu Marcador na Trilha de Desenvolvimento:

Fácil: 0/2: superior, 3/5: central, 6/7: inferior.

Difícil: 0/1: superior, 2/3: central, 4/7: inferior.

Se não houver uma Fábrica disponível na posição indicada, o AstroBot primeiro tentará construir a primeira disponível à sua direita na mesma linha. Se nenhuma estiver disponível, ele procurará na linha abaixo e depois na linha acima até encontrar uma.

Evergreen Farms



Começando pela linha indicada pelo triângulo na Carta de Ação e seguindo a seta (se necessário), determine a linha onde o AstroBot tem o maior tamanho total de Estruturas: o AstroBot coloca uma Fazenda no setor onde ele possui uma Estrutura mais próximo do triângulo. Se várias Fazendas de tamanhos diferentes se encaixarem, escolha de acordo com a posição do Marcador de Desenvolvimento:

Fácil: 0/1: tamanho 1. 2/3: tamanho 2. 4/7: tamanho 3.

Difícil: 0/1: tamanho 1 + AstroBot recebe 1 PV. 2/3: tamanho 2 + AstroBot recebe 2 PVs. 4/7: tamanho 3 + AstroBot recebe 3 PVs.

Fase de Manutenção

Ao recuperar Astronautas, o AstroBot obtém os benefícios das Fazendas nessa linha (independentemente de poder ou não receber os Astronautas em sua Base).

Sky Watch



O AstroBot avança na Trilha de Vigilância dependendo da posição de seu Marcador de Desenvolvimento:

• **Fácil:** 0/2: 1 espaço, 3/5: 2 espaços, 6/7: 3 espaços.

• **Difícil:** 0/1: 1 espaço, 2/3: 2 espaços, 4/7: 3 espaços.

Então, ele contribui com um Programa de Defesa da seção que alcançou, de baixo para cima. Ao contribuir com o Programa de Defesa mais acima, o AstroBot consome 1 de Energia, como de costume.

Se o AstroBot não puder contribuir com um Programa de Defesa, ele avança 3 espaços adicionais na Trilha de Vigilância.

IMPORTANTE: se o AstroBot não puder mais avançar na trilha, ignore todos os avanços futuros, mas ele ainda contribui com os Programas de Defesa, se possível.

To Mars



O AstroBot envia uma de suas Estruturas para a Nave de Marte.

• Primeiro, escolha uma Estrutura que completaria um Módulo da Nave de Marte, se possível. Se várias Estruturas forem apropriadas, escolha a primeira disponível na linha indicada pelo triângulo e siga a seta, se necessário.

• Caso contrário, escolha a maior Estrutura disponível. Se várias Estruturas forem apropriadas, escolha a primeira disponível na linha indicada pelo triângulo e siga a seta, se necessário.

• Então, dependendo da posição do Marcador de Desenvolvimento, o AstroBot ganha os seguintes bônus, que são cumulativos:

Fácil: 0/7: Ganhe 1 PV. 3/7: Construa o Painel Solar disponível mais à esquerda na Nave de Marte e ganhe os bônus indicados. 6/7: Ganhe um Astronauta do Portal de Entrada Lunar.

Difícil: 0/7: Ganhe 2 PVs. 2/7: Construa o Painel Solar disponível mais à esquerda na Nave de Marte e ganhe os bônus indicados. 4/7: Ganhe um Astronauta do Portal de Entrada Lunar.

IMPORTANTE: sempre que o AstroBot ganhar um Astronauta, envie-o para a Nave de Marte (seguindo as regras referentes ao envio de um Astronauta para lá), se possível.

Créditos

Design do Jogo e Modo Solo: Fabio Lopiano & Nestore Mangone

Arte & Design Gráfico: David Sitbon

Design Gráfico & Editoria: Ulric Maes

Desenvolvimento: Fabio Lopiano & Nestore Mangone & Matthieu Verdier

Regras: Matthieu Verdier

Produção: Emmanuel Beltrando

Agradecimentos Especiais: Francesco Binetti, Alexandre Figuière, Mario Gazzaniga, Ioana Ghica (@boardgamesfever), Valeria Grandinetti, Barbara Parutto, Andrea Robbiani, David Spada

Tradução: Pedro Vinicius

Revisão: Barbara Peres

Apêndice

Fichas de Líder

Cada Ficha de Líder tem uma habilidade especial que pode ser aprimorada uma vez que o jogador tenha construído seu Quartel General.

Canadá A

Habilidade: Antes de executar uma Ação Principal, você pode gastar 2 Créditos para trocar um de seus Astronautas disponíveis por um do Portal de Entrada Lunar. Você deve executar sua Ação Principal com esse Astronauta.

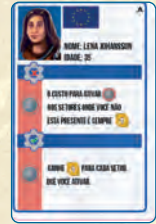
Habilidade aprimorada: Antes de executar uma Ação Principal, você pode trocar um de seus Astronautas disponíveis por um do Portal de Entrada Lunar. Você deve executar sua Ação Principal com esse Astronauta.



Europa A

Habilidade: O custo para explorar a cratera nos setores onde você não está presente é sempre 1 Crédito.

Habilidade aprimorada: Quando você explorar a cratera, ganhe 1 Crédito para cada setor que você ativar. Esta habilidade acumula com a anterior.



Canadá B

Habilidade: Após construir uma Estrutura, você pode gastar 3 Créditos para ganhar um Astronauta do Portal de Entrada Lunar e colocá-lo em suas Estruturas.

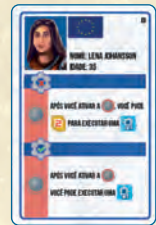
Habilidade aprimorada: Após construir uma Estrutura, você pode gastar 1 Crédito para ganhar um Astronauta do Portal de Entrada Lunar e colocá-lo em suas Estruturas.



Europa B

Habilidade: Após explorar a cratera, você pode gastar 2 Créditos para executar uma Ação de Corporação.

Habilidade aprimorada: Após explorar a cratera, você pode executar uma Ação de Corporação.



Japão A

Habilidade: Quando você financiar um Projeto, gaste 1 Crédito a menos.

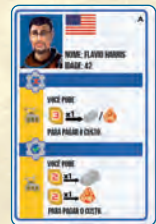
Habilidade aprimorada: Quando você financiar um Projeto, gaste 3 Créditos a menos.



EUA A

Habilidade: Quando você construir uma Estrutura, você pode gastar 3 Créditos em vez de 1 Titânio ou 1 Terra Rara.

Habilidade aprimorada: Quando você construir uma Estrutura, você pode gastar 2 Créditos em vez de 1 Titânio e/ou gastar 2 Créditos em vez de 1 Terra Rara.



Japão B

Habilidade: Quando você financiar um Projeto, você pode gastar 3 Créditos para ativar o Marcador de Corporação correspondente.

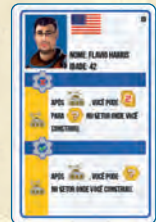
Habilidade aprimorada: Quando você financiar um Projeto, você pode gastar 1 Crédito para ativar o Marcador de Corporação correspondente.



EUA B

Habilidade: Após construir uma Estrutura, você pode gastar 2 Créditos para minerar no setor onde você a construiu.

Habilidade aprimorada: Após construir uma Estrutura, você pode minerar no setor onde você a construiu.



Ganhar Créditos

Gastar Créditos

Titânio

Terra Rara

Reputação

PVs Imediatos

PVs de Fim da Partida

Ação de Corporação

Minerar em um setor

Ganhar um Astronauta do Portal de Entrada Lunar

Ficha de Ônibus Espacial

Qualquer Astronauta

ENGENHEIRO

TÉCNICO

CIENTISTA

Requisito de Energia

Consumir Energia

Explorar a Cratera

Ação de Comando

Construir uma Estrutura

Financiar um Projeto

Executar 3 Ações de Corporação

Visitar o Portal de Entrada Lunar

Cúpula

Oficina

Laboratório

Quartel General

Tamanho total de Estruturas

Tamanho da Estrutura

Construir uma Estrutura gratuitamente (independentemente de Energia e custos)

Bônus Imediato

Financiar um Projeto gratuitamente (independentemente de Energia e custos)

Renda

Ativar um Marcador de Corporação

Acionadores de Cartas:

Ação de Corporação

Ação de Corporação uma vez por rodada

Habilidade Contínua

Fim da Partida

Bônus Imediato