



TERRAFORMING MARS

EXPEDIÇÃO ARES

UMA MENSAGEM DE ESPERANÇA:

Nesta época de prosperidade e avanço sem precedentes para a humanidade, finalmente estamos prontos para expandir além do que era considerado nosso limite e fazer um novo lar entre as estrelas. Marte é mais que apenas um novo mundo para abrigar nossa população em constante expansão. É também o primeiro passo da humanidade nesta caminhada rumo ao aproveitamento de todo o nosso universo.

Tudo o que precisamos para realizar completamente esse glorioso futuro é investir no processo de terraformação do grande planeta vermelho. Para este fim, pedimos às grandes corporações da Terra que se juntem a nós financiando novas pesquisas, ajudando na construção e envio de recursos importantes e fazendo o que for necessário para criar um mundo exuberante e habitável para a humanidade desfrutar. Este projeto requer o esforço conjunto de toda a humanidade, mas acreditamos que isso valerá a pena para garantir um futuro melhor para nossos descendentes.

Teri Ngo, Agente de ligação Astro para as Nações Unidas, 10 de janeiro de 2315 d.C.

VISÃO GERAL

Terraforming Mars: Expedição Ares é um jogo de máquina de pontos em que os jogadores controlam corporações com o objetivo de tornar Marte habitável (e lucrativo). Você fará isso investindo megacréditos (M\$) em projetos que irão direta ou indiretamente contribuir para o processo de terraformação. Para vencer, você vai querer acumular um alto **índice de terraformação (IT)** e mais **pontos de vitória (PV)** quanto possível. Os jogadores aumentam seu IT ao elevar os parâmetros globais: **oceanos, nível de oxigênio e temperatura**. O IT também determina a renda básica de cada corporação e, no final da partida, conta como PV. PVs adicionais e capacidade produtiva são obtidos ao construir projetos e através de outras ações realizadas durante a partida.

A partida é jogada em rodadas. A cada rodada, os jogadores irão escolher uma das cinco fases que determinarão quais atividades serão realizadas. Isso significa que cada rodada é diferente, pode consistir em construir novas cartas de projetos, realizar ações de projeto-padrão ou de cartas de projeto específicas, coletar renda e recursos (**plantas e calor**) ou pesquisar para pegar mais cartas de projeto. Cada jogador irá realizar todas as fases que foram selecionadas para a rodada e irá receber um bônus especial durante a fase que selecionou. **Para acelerar o jogo, os jogadores devem resolver cada fase simultaneamente!**

O tabuleiro central tem trilhas para o nível de oxigênio, temperatura e índice de terraformação, bem como espaços para todas as peças de oceano que serão viradas ao longo da partida. A partida se encerra quando há oxigênio suficiente para respirar (14%), oceanos suficientes para permitir um clima semelhante ao da Terra (9) e a temperatura está bem acima de zero (+8°C). Assim será possível, e até confortável, viver na superfície de Marte!

O vencedor é o jogador com mais PV no final da partida.

COMPONENTES

1 tabuleiro central



208 cartas de projeto



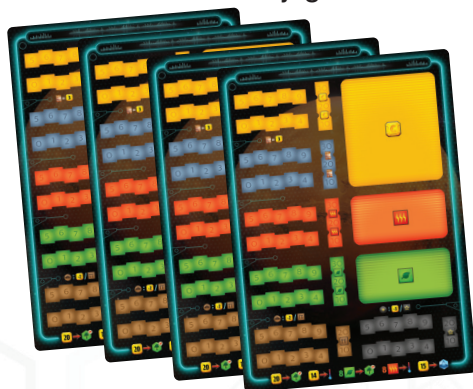
9 peças de oceanos



24 peças de floresta
(16 peças de "1" PV e
8 peças de "5" PV)



4 tabuleiros de jogador



12 cartas de corporação



148 cubos de recurso
(100 de cobre, 24 de prata
e 24 de ouro)



20 cartas de fase (5 cartas para cada
jogador nas 4 cores de jogador)



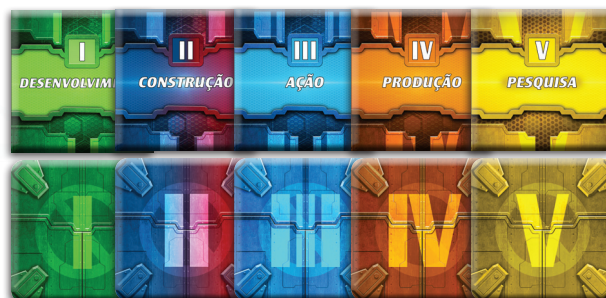
52 cubos de jogadores
(13 para cada jogador
em 4 cores diferentes)



2 cubos transparentes (para
as trilhas de temperatura
e nível de oxigênio)



5 marcadores de fase

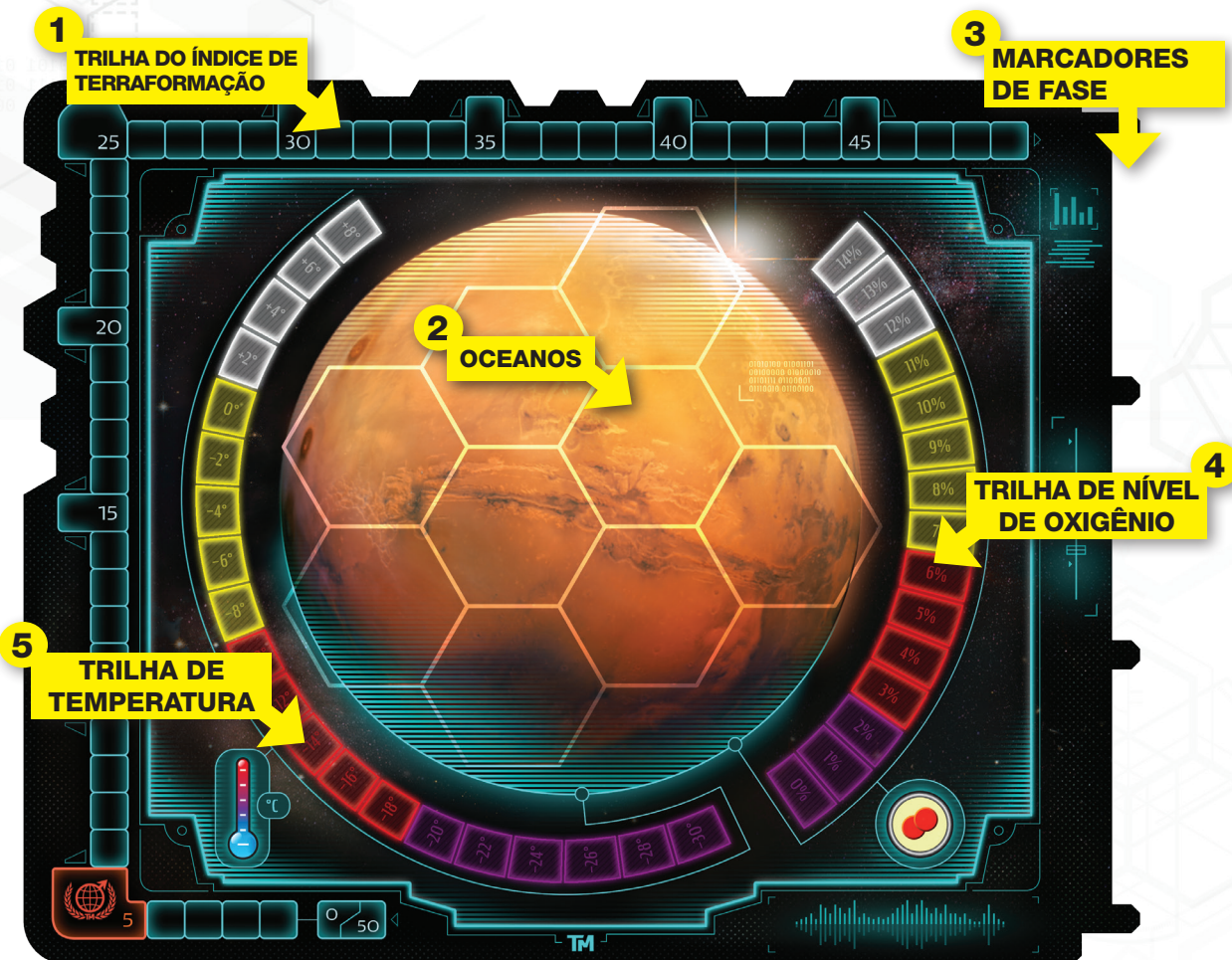


TABULEIRO CENTRAL

O tabuleiro central tem 5 partes:

- 1. TRILHA DO ÍNDICE DE TERRAFORMAÇÃO** – Quando ganhar IT, você avança seu cubo de jogador nessa trilha.
- 2. OCEANOS** – É o espaço onde as peças de oceano são colocadas, viradas com o lado laranja para cima, no início da partida. Quando for virar um oceano, pegue um com o lado laranja para cima e vire-o para baixo, então receba 1 IT e a recompensa mostrada no verso (lado azul) da peça que acabou de ser virada.
- 3. MARCADORES DE FASE** – Coloque os marcadores de fase ao lado do tabuleiro central.
- 4. TRILHA DE NÍVEL DE OXIGÊNIO** – Quando aumentar o nível de oxigênio, avance o cubo nessa trilha e receba IT.
- 5. TRILHA DE TEMPERATURA** Quando aumentar a temperatura, avance o cubo nessa trilha e receba IT.

As trilhas de temperatura e nível de oxigênio são divididas em 4 cores: roxo, vermelho, amarelo e branco. Algumas cartas irão necessitar que o nível de oxigênio ou temperatura estejam em determinadas zonas coloridas.



ANATOMIA DAS CARTAS

CARTAS DE PROJETO

As cartas de projeto são essenciais para a construção de uma corporação poderosa para vencer a partida. É importante notar que a qualquer momento você pode descartar uma carta de projeto da sua mão para receber 3 M\$. As cartas de projeto possuem as seguintes informações:

1. **NOME**
2. **CUSTO** – indica o quanto de M\$ você deve gastar para jogar a carta.
3. **REQUISITO** – algumas cartas têm requisitos adicionais para serem jogadas. Para mais detalhes, veja a seção de habilidade das cartas (página 11).
4. **ÍCONES** – as cartas podem ter até três ícones. Eles não têm função por si só, mas são mencionados nas habilidades de várias cartas.
5. **COR** – existem cartas em três cores: azul (ação), verde (passivo) e vermelho (evento).



- A. Cartas azuis apresentam efeitos que ocorrem sob certas condições ou ações que podem ser usadas na fase de ação.
 - B. Cartas verdes possuem recursos que são recebidos na fase de produção ou apresentam eficiência em aço/titânio, que são usados para reduzir o custo para jogar determinadas cartas. Veja mais informações sobre aço e titânio na página 12.
 - C. Cartas vermelhas têm efeitos que ocorrem imediatamente e não afetam mais a partida após terem sido jogadas, os ícones que elas apresentam podem ser referenciados em outras cartas.
6. **EFEITO** (roxo) – aparece apenas nas cartas azuis e contém ícones representando efeitos que ocorrem quando certos critérios são atendidos. Se alguma condição for atendida várias vezes quando a carta for jogada, resolva o efeito a múltiplas vezes.
 7. **PRODUÇÃO** (laranja) – aparece apenas nas cartas verdes e contém ícones que apresentam o que esta carta produz na fase de produção.
 8. **EFICIÊNCIA** (cinza) – aparece apenas nas cartas verdes e mostra se esta carta tem eficiência em aço ou titânio.
 9. **AÇÃO** (azul) – aparece apenas nas cartas azuis e contém ícones representando ações que ocorrem durante a fase de ação.
 10. **FASES ATIVAS** – aparece apenas em cartas verdes e azuis. Os números romanos representam as fases em que essas habilidades podem ser utilizadas.
 11. **HABILIDADE** – mostra quaisquer requisitos adicionais necessários para jogar a carta (✓), quaisquer efeitos imediatos na carta (⚡), e a habilidade da carta.
 12. **PV** – mostra quantos pontos a carta vale no final da partida.
 13. **NÚMERO DA CARTA**

CARTAS DE CORPORAÇÃO

Essas cartas representam as corporações de cada jogador. As cartas de corporação apresentam as seguintes informações:

- 1. NOME**
- 2. ÍCONE** – Os ícones não têm função por si só, mas são mencionados nas habilidades de várias cartas.
- 3. LOGOMARCA**
- 4. RECURSOS INICIAIS** – Apresenta os megacréditos (M\$) que você recebe no início da partida. Também indica se você começa com alguma produção ou habilidade.
- 5. EFEITO/AÇÃO** – Mostra quaisquer efeitos ou ações que podem ser realizados durante a partida.



TABULEIRO DO JOGADOR

O tabuleiro do jogador auxilia no controle de seus recursos atuais e sua produção. Os cubos de recurso são colocados em sua respectiva área, e os cubos de jogador são usados nas trilhas de produção.

- 1. TRILHAS DE PRODUÇÃO** – Quando você aumentar a produção de um recurso, mova o cubo correspondente nesta trilha. Se necessário, coloque um segundo cubo na coluna da direita. Existem quatro tipos de produção: (a.) M\$, (b.) carta, (c.) calor e (d) planta. As trilhas de produção mostram quanto de cada um desses recursos você ganhará durante a fase de produção.

Exemplo: Se você ganhar 2 de produção de calor no seu primeiro turno, mova o seu cubo de jogador na trilha de produção de calor de 0 para 2.

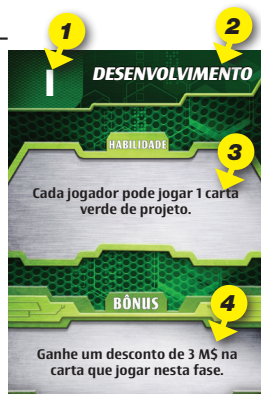
- 2. RECURSOS** – A qualquer momento que receber (a.) M\$, (b.) calor ou (c.) planta, coloque o cubo de recurso (cobre, prata ou ouro) na área correspondente. Os cubos de cobre valem 1, os de prata valem 5 e os de ouro valem 10.

Exemplo: Se você produzir 6 plantas, coloque um cubo de cobre e um cubo de prata na área de recursos verde à direita da trilha de produção de plantas do seu tabuleiro de jogador.

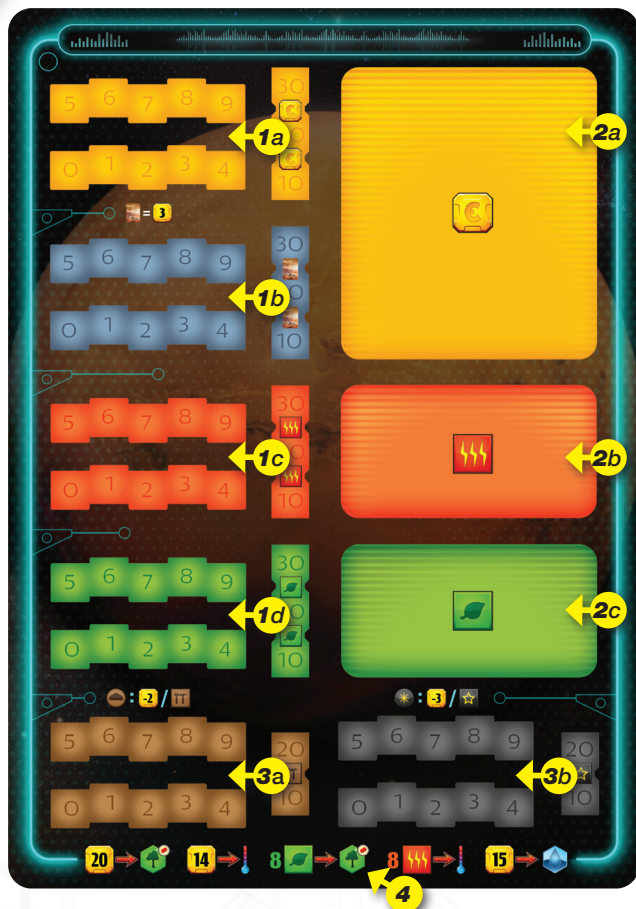
CARTAS DE FASE

Os jogadores usam as cartas de fase para escolher quais fases querem executar naquela rodada. As cartas de fase apresentam quatro partes:

- 1. NÚMERO DA FASE** – As fases são resolvidas em ordem crescente com base neste número.
- 2. NOME**
- 3. HABILIDADE** – Este é o efeito que todos os jogadores irão resolver nesta fase.
- 4. BÔNUS** – Este é o efeito adicional que você resolverá somente se você selecionou esta fase nesta rodada.



- 3. EFICIÊNCIA** – Quando ganhar eficiência em (a.) aço ou (b.) titânio, mova o cubo correspondente nesta trilha. Se necessário, coloque um segundo cubo na coluna da direita.
- 4. PROJETOS-PADRÃO** – Durante a fase de ação, os jogadores podem realizar estas ações quantas vezes desejarem.



Lembrete: Todos os recursos são controlados no tabuleiro do jogador ou em uma carta se for um recurso especial. Use os cubos de recurso (cobre, prata e ouro) para controlar o número de cada um dos recursos que você tem. Os cubos de cobre valem 1, os de prata valem 5 e os de ouro valem 10.

NOTA: Algumas cartas de produção aumentam sua produção conforme for adquirindo mais de um ícone específico. Você precisará atualizar seu tabuleiro de jogador toda vez que jogar tal ícone.

NOTA: Você sempre poderá calcular sua produção e eficiência atuais olhando para suas cartas em jogo. Porém, o tabuleiro de jogador é mais conveniente.

RECURSOS

Existem quatro tipos de recursos em **Terraforming Mars: Expedição Ares**: megacrédito (M\$), calor, planta e recursos especiais.



MEGACRÉDITOS (M\$) – M\$ é usado para jogar cartas e ativar ações.



CALOR – Calor é usado para elevar a temperatura de Marte. Durante a fase de ação, os jogadores podem pagar 8 de calor para aumentar a temperatura em um nível e receber 1 IT.



PLANTAS – Plantas são usadas para fazer florestas, o que eleva o nível de oxigênio em Marte. Durante a fase de ação, os jogadores podem pagar 8 plantas para receber 1 peça de floresta, aumentar o nível de oxigênio em um nível e receber 1 IT.



RECURSOS ESPECIAIS – Algumas cartas permitem que você coloque recursos especiais (**animais, micróbios e ciência**) sobre elas ou sobre outras cartas. Esses recursos apresentam diversas funções, conforme especificado pelas diferentes cartas.



OUTRAS PEÇAS



PEÇAS DE FLORESTA – São recebidas quando uma floresta é colocada. Valem 1 PV no final da partida. Caso acabem as peças de 1 PV, use as peças de 5 PV.



MARCADORES DE FASE – Mostram as fases que foram selecionadas pelos jogadores durante a rodada.



PEÇAS DE OCEANOS – Durante a preparação, coloque as peças de oceano no tabuleiro central com o lado laranja virado para cima. Quando virar uma peça de oceano para o lado azul, você recebe o benefício mostrado nesta face. Por exemplo, se você virar a peça mostrada ao lado, você recebe 2 plantas. Quando uma peça de oceano está com o lado azul para cima, ela não pode mais ser virada.

PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Coloque os marcadores de fase próximos ao tabuleiro central, com o lado mostrando a porta fechada para cima.
3. Deixe as peças de floresta e os cubos de cobre, prata e ouro próximos ao tabuleiro central.
4. Coloque um cubo translúcido no espaço -30°C na trilha de temperatura e outro em 0% na trilha de nível de oxigênio.
5. Distribua para cada jogador um tabuleiro de jogador e 13 cubos nas suas cores. Cada jogador coloca um cubo no espaço '0' de cada uma das seis trilhas de produção no seu tabuleiro de jogador e um cubo no espaço '5' da trilha de IT no tabuleiro central. Use os outros cubos quando você tiver mais que 10 em produção/eficiência.
6. Embaralhe as peças de oceano com a face azul para baixo e então coloque-as nos nove espaços no tabuleiro central.

7. **Em sua primeira partida**, em vez de realizar a etapa 7, separe as 16 cartas verdes que apresentam uma ★ junto a sua numeração. Embaralhe essas cartas e distribua 4 para cada jogador. Descarte as cartas verdes que sobrarem. As cartas de projeto restantes já estão embaralhadas. Você pode cortar o baralho, se quiser, e então distribuir 4, desse restante, para cada jogador.

Embaralhe as cartas de projeto e forme um baralho virado para baixo. Distribua 8 para cada jogador. Você irá manter todas elas na sua mão. Separe o restante do baralho em duas pilhas para que fiquem ao alcance de todos os jogadores.

8. **Em sua primeira partida**, em vez de realizar a etapa 8, distribua para cada jogador 2 cartas de corporação que apresentam uma ★ junto a sua numeração.

Embaralhe as cartas de corporação e distribua 2 para cada jogador. Cada jogador escolhe uma delas e descarta a outra. Retorne para a caixa todas as cartas de corporação não usadas.

Regra Avançada: Após ter recebido as cartas de corporação, mas antes de escolher qual você quer usar, você pode descartar qualquer número de cartas de projeto e pegar o mesmo número de cartas.

9. Cada jogador recebe os recursos iniciais e habilidades da corporação escolhida.
10. Entregue a cada jogador um conjunto de 5 cartas de fase da cor correspondente.
11. Comece a partida.





ANDAMENTO DA PARTIDA

A partida ocorre ao longo de diversas rodadas. Cada rodada é dividida em três etapas:

- A. ETAPA DE PLANEJAMENTO** (pág. 10)
- B. ETAPA DE RESOLUÇÃO DE FASES** (pág. 11-15)
- C. ETAPA DE FINAL DE RODADA** (pág. 16)

Em cada etapa e fase, os jogadores jogam simultaneamente. Nem todas as fases irão ocorrer toda rodada. Cada rodada sempre começa com uma etapa de planejamento em que os jogadores determinam quais fases irão ocorrer naquela rodada.

A. ETAPA DE PLANEJAMENTO

Cada jogador simultaneamente escolhe uma carta de fase da sua mão e a coloca virada para baixo.

Deixe de fora a última carta de fase que você escolheu ao escolher a nova. Depois de escolher sua carta de fase para esta rodada, retorne a que você escolheu na rodada anterior para a sua mão.

Assim que todos os jogadores fizerem isso, as cartas de fase escolhidas serão reveladas. Essas cartas determinam quais fases devem ser resolvidas nesta rodada. Para cada fase escolhida para esta rodada, vire para cima a peça de fase correspondente. Os jogadores devem girar as cartas escolhidas 90° e elas devem permanecer assim até a próxima etapa de planejamento.



Um jogador não pode escolher a mesma fase em duas rodadas seguidas.

B. ETAPA DE RESOLUÇÃO DE FASES

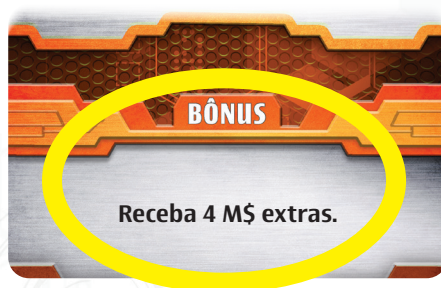
Durante esta etapa, os jogadores resolvem as fases que foram escolhidas durante a etapa de planejamento. As fases escolhidas são sempre resolvidas na seguinte ordem:

- I. FASE DE DESENVOLVIMENTO** (pág. 11)
- II. FASE DE CONSTRUÇÃO** (pág. 12)
- III. FASE DE AÇÃO** (pág. 14)
- IV. FASE DE PRODUÇÃO** (pág. 15)
- V. FASE DE PESQUISA** (pág. 15)

Os jogadores resolvem simultaneamente cada uma das fases escolhidas (e somente elas) uma vez por rodada. Quando todos tiverem finalizado a fase, todos resolvem a próxima fase escolhida.

Se mais de um jogador escolher a mesma fase, ela é resolvida apenas uma vez. Se uma fase não for escolhida, todos os jogadores pulam a resolução dela nessa rodada.

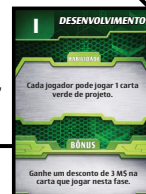
Quando escolher uma fase, você irá receber um bônus específico nessa fase, indicado na parte de baixo da carta de fase.



I FASE DE DESENVOLVIMENTO:

Durante esta fase, cada jogador pode jogar 1 carta de projeto verde de sua mão, pagando seu custo. Veja **Jogando cartas de projeto** na página 12. **Bônus: se escolher esta fase, o custo da carta que você jogar nessa fase é reduzido em 3 M\$.**

Depois de jogar uma carta verde, lembre-se de ajustar a eficiência ou produção correspondente nas trilhas em seu tabuleiro de jogador.



Importante: A qualquer momento os jogadores podem descartar cartas de projeto de sua mão para ganhar 3 M\$. Isso pode ser feito não importando o motivo. Sempre que um jogador descartar uma carta, ela deve ser descartada virada para baixo na pilha de descarte de cartas de projeto.

II FASE DE CONSTRUÇÃO:

Durante esta fase, cada jogador pode jogar uma carta de projeto azul ou vermelha de sua mão pagando seu custo. **Bônus:** *Se você escolheu esta fase, você pode: pegar uma carta antes ou depois de jogar uma carta nesta fase OU jogar 1 carta azul ou vermelha adicional nesta fase.*



Dica para economizar espaço na mesa: jogue cartas verdes na parte inferior direita do tabuleiro do jogador. Você pode sobrepô-las de forma que apenas a caixa de produção e os ícones do lado esquerdo sejam exibidos. Jogue cartas azuis em uma fileira acima de suas cartas verdes. Você pode sobrepô-las para que apenas os ícones do lado esquerdo sejam exibidos. Jogue as cartas vermelhas em qualquer fileira, você pode sobrepô-las para que apenas os ícones sejam exibidos.

JOGANDO CARTAS DE PROJETO

O custo para jogar uma carta de projeto deve ser pago com M\$. Você pode usar cubos de M\$ que você possua e/ou descartar outras cartas de projeto de sua mão considerando o valor de 3 M\$ por carta. Qualquer pagamento a mais em cartas é devolvido em cubos (*exemplo: você pode jogar uma carta de 8 M\$ descartando 2 cartas da mão e pagando 2 M\$ ou descartando 3 cartas da mão. Nesse último caso, você receberá 1 M\$ de troco*).

REQUISITOS

Algumas cartas têm requisitos adicionais para serem jogadas. As cartas com requisitos têm um ícone de (☑) ao lado do custo. Esses requisitos são listados na caixa de texto na parte inferior da carta ao lado do mesmo ícone de (☑) e mostrados em ícones na parte superior. Se uma carta tiver um requisito de oceano, nível de oxigênio ou temperatura, ele precisa ser atendido no **início da fase** para que você possa jogá-lo. Se os requisitos de uma carta não forem atendidos, você não poderá jogá-la.

AÇO E TITÂNIO

O custo das cartas de projeto com um ícone de construção (🏗), independentemente da cor, é reduzido em 2 M\$ para cada aço (🔩) que você possui.

O custo das cartas de projeto com um ícone espacial (🌟), independentemente da cor, é reduzido em 3 M\$ para cada titânio (🛡) que você possui.

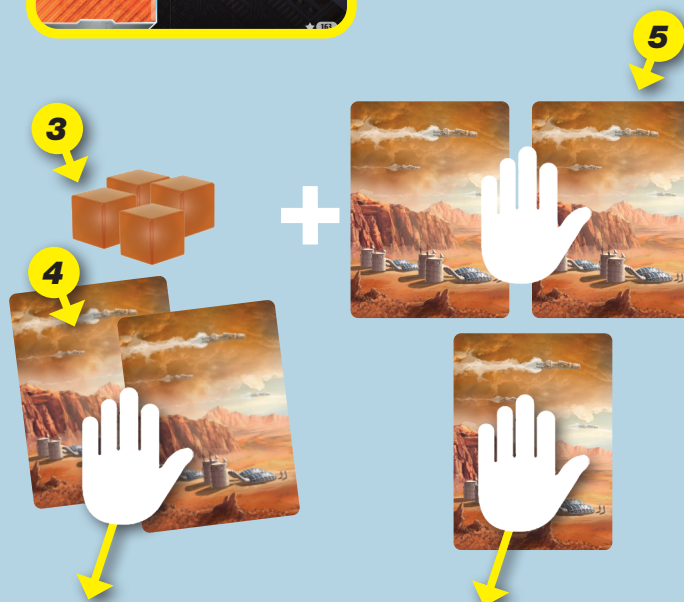
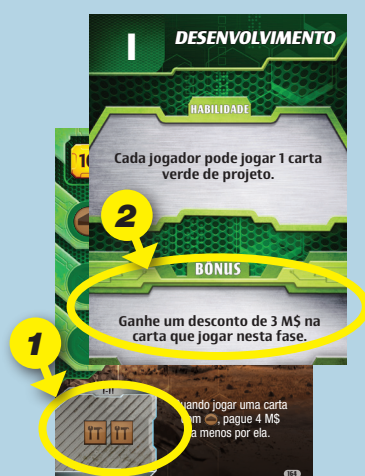
O custo para jogar uma carta não pode ser reduzido para menos de zero.

Você pode jogar cartas que aumentam os parâmetros para além do máximo ou adicionam recursos especiais a outras cartas mesmo se você não tiver cartas que comportem esses recursos. Você simplesmente não receberá os benefícios desses efeitos.

Exemplo: Licia quer jogar Microprocessadores, que é uma carta verde que custa 17 M\$. Essa carta tem um ícone de construção (🏗️). **1** Licia tem 2 aços, então o custo para jogar cartas com ícone de construção é reduzido em 4 M\$. **2** Ela escolheu a fase de desenvolvimento neste turno, então o custo para ela jogar essa carta verde é reduzido em 3 M\$. Portanto, o custo para Licia jogar Microprocessadores é de $17 - 4 - 3 = 10$.

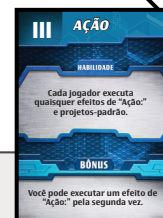
3 Licia tem 4 M\$ em cubos, que ela pode usar para pagar pela carta, mas ainda faltam 6 M\$ a serem pagos. Ela pode descartar 2 cartas de projeto de sua mão (3 M\$ cada) para pagar os 6 M\$ restantes. **4** Ela escolhe descartar 2 cartas, gasta 4 M\$ em cubos e coloca Microprocessadores em jogo.

5 Licia resolve o efeito imediato da carta que é “Pegue 2 cartas. Então, descarte 1.” Finalmente, ela concluiu a fase de desenvolvimento.



III FASE DE AÇÃO:

Cada jogador pode resolver a habilidade “Ação:” de cada uma de suas cartas em jogo uma vez durante esta fase. Cada jogador pode usar qualquer quantidade de projetos-padrão quantas vezes quiser. **Bônus:** *Se você escolheu esta fase, você pode usar novamente a habilidade “Ação:” de uma de suas cartas em jogo.*



PROJETOS-PADRÃO

Durante a fase de ação, os jogadores podem usar os projetos-padrão impressos em seus tabuleiros de jogador. Esses projetos-padrão são:

- 8 plantas → 1 peça de floresta (de 1 PV) e aumentar em 1 o nível de oxigênio.
- 20 M\$ → 1 peça de floresta (de 1 PV) e aumentar em 1 o nível de oxigênio.
- 8 calor → 1 aumento de 1 a temperatura.
- 14 M\$ → 1 aumento de 1 a temperatura.
- 15 M\$ → 1 peça de oceano. Quando um jogador vira uma peça do oceano, ele recebe imediatamente a recompensa mostrada no verso da peça.

Lembrete: sempre que você aumenta o nível de oxigênio, a temperatura ou vira uma peça de oceano, você ganha 1 IT. Isso acontece cada vez que você aumentar esses parâmetros.

Durante a fase em que um parâmetro global atinge seu máximo (temperatura a +8°C, nível de oxigênio a 14% ou 9 peças de oceanos viradas), todos os jogadores podem continuar a realizar ações ou jogar cartas para aumentar esse parâmetro. Eles receberão todos os benefícios, como peça de floresta e IT. Durante a fase em que a última peça de oceano for virada, todos os jogadores que continuarem a realizar ações ou jogar cartas para virar as peças ganharão a recompensa da última peça de oceano que foi virada, além do IT.

Após a fase em que um parâmetro atingiu seu máximo, os jogadores não podem mais ganhar recompensas por aumentá-lo.

Os jogadores podem continuar a ganhar peças de floresta por construir florestas após a fase em que o nível de oxigênio atingir 14%, mas não aumentarão mais o oxigênio e não ganharão mais IT.

Regra importante: no final da fase de ação, se você tiver calor ou plantas o suficiente para realizar um projeto-padrão, você deve fazê-lo quantas vezes puder, a menos que o parâmetro de terraformação associado já tenha sido elevado ao máximo.

IV FASE DE PRODUÇÃO:

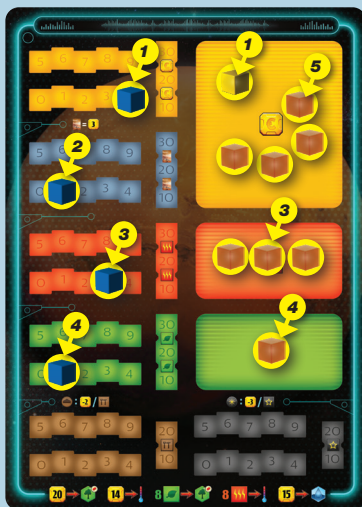
Durante esta fase, cada jogador coleta recursos igual à produção em suas cartas verdes, carta de corporação e posição na trilha de IT. **Bônus:** se você escolheu esta fase, ganhe 4 M\$.



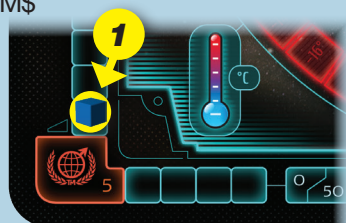
Ganhe M\$ igual à sua produção de M\$ + seu IT. Receba calor e plantas de acordo com a sua produção para esses recursos. Coloque cubos de cobre (1), prata (5) e ouro (10) para controlar esses recursos na área correspondente do seu tabuleiro de jogador. Para cada produção de carta, você pega 1 carta durante esta fase.



Exemplo: Até agora, nessa partida, Licia jogou as quatro cartas mostradas abaixo. Quando as jogou, ela ajustou seu tabuleiro de jogador de acordo com as informações mostradas nas cartas. Durante a etapa de planejamento desta rodada, ela optou por jogar a fase de produção. Durante a fase de produção, Licia ganhará todos os recursos mostrados em seu tabuleiro mais M\$ igual ao seu IT, que ela pode verificar olhando as caixas de produção das cartas que jogou. Ela ganha o seguinte:



1. 4 M\$ por sua produção de M\$ e 6 M\$ por seu IT
2. 1 carta
3. 3 de calor
4. 3 plantas
5. 4 M\$ como bônus pela escolha da fase de produção.



Durante a fase de produção, esta carta produz 1 de M\$ a cada 1 que você tenha, incluindo o desta carta.

V FASE DE PESQUISA:

Cada jogador pega 2 cartas de projeto, fica com 1 e descarta a outra. **Bônus:** se você escolheu esta fase, pegue 3 cartas adicionais e fique com 1 adicional. Ou seja, no total, você pega 5 cartas e fica com 2, descartando as demais. Quando um jogador precisar pegar uma carta de projeto, caso o baralho tenha acabado, embaralhe todas as cartas de projeto descartadas para formar uma nova pilha,



C. FINAL DE RODADA

Durante esta etapa, cada jogador deve ficar com no máximo 10 cartas na mão, descartando as excedentes. Para cada carta descartada desta forma, o jogador ganha 3 M\$.

Vire todas as peças de fase para que o lado da porta fechada fique virado para cima e então inicie a próxima rodada.

FIM DA PARTIDA

O fim da partida é acionado quando todas as três condições a seguir tiverem ocorrido:

1. Todas as 9 peças de oceano foram viradas com o lado azul para cima.
2. A temperatura está em +8°C.
3. O nível de oxigênio está em 14%.

Assim que isso acontecer, os jogadores terminam a fase atual e, em seguida, passam para a pontuação final. As demais fases escolhidas não acontecem. Por exemplo, se todos os parâmetros globais tiverem sido maximizados durante a fase de construção, e as fases de ação e produção também tiverem sido escolhidas para esta rodada, elas não acontecem.

Dica: Se o jogo terminar durante a fase de ação, os jogadores provavelmente vão querer converter todas as suas cartas da mão e M\$ em um projeto-padrão que lhes dê IT.

PONTUAÇÃO FINAL

Os jogadores recebem PV pelos seguintes critérios:

1. 1 PV por IT
2. PV igual aos PVs mostrados nas peças de floresta
3. PV igual ao que está impresso nas cartas de projeto que eles jogaram, incluindo cartas que têm PV variável indicado com um asterisco *

O jogador com mais PV vence a partida. Em caso de empate, o jogador empatado com a maior quantidade restante de M\$, recursos de calor e planta somados é o vencedor. Certifique-se de converter as cartas de projeto na mão em M\$.

Exemplo: no final do jogo, Licia totaliza sua pontuação final:

25 IT, conforme mostrado na trilha de IT.

6 PV nas peças de floresta.

Quatro cartas de projeto com PV, com um total de 9 PV.

Uma carta de projeto com PV variável no valor de 1 PV por 2 animais na carta. Licia adicionou 6 animais (cubos de recursos) a esta carta ao longo do jogo, então ela vale 3 PV.

A pontuação final de Licia é $25 + 6 + 9 + 3 = 43$ PV.



SÍMBOLOS

Todas as habilidades e requisitos nas cartas de projeto são mostrados com símbolos e explicados no texto. Veja abaixo um glossário com todos os símbolos que você verá nas cartas de projeto.

PONTOS DE VITÓRIA E ÍNDICE DE TERRAFORMAÇÃO

1 **PONTOS DE VITÓRIA (PV)** – Pontos que serão adicionados à sua pontuação no final do jogo. Algumas cartas têm um número definido de PV ou um número dependente de outro fator (como recursos na carta ou certas cartas em jogo). Você ganha o jogo por ter mais PV. *Dedicar um tempo para terraformar de forma sustentável e com consciência ambiental, criar estruturas impressionantes e trazer belas criaturas para nosso novo planeta será, no final das contas, recompensado.*

 **ÍNDICE DE TERRAFORMAÇÃO (IT)** – Pontos que irão produzir M\$ ao longo da partida e somar-se à sua pontuação no fim do jogo. IT é a medida de quanto você contribuiu para o processo de terraformação. Cada vez que você aumenta a temperatura, o nível de oxigênio ou vira uma peça de oceano, seu IT aumenta. *Cada passo em direção à terraformação é sua própria recompensa, mas como um bônus adicional, receba também investimento do governo em troca de seu trabalho duro para tornar Marte habitável.*

PARÂMETROS

Existem três parâmetros que medem o quanto Marte foi terraformado: temperatura, nível de oxigênio e oceanos. Você e os demais jogadores estão competindo para contribuir ao máximo para a terraformação de Marte. Cada um desses símbolos indica elevar o parâmetro associado uma vez. Cada vez que você aumentar um desses parâmetros, você ganhará 1 IT. *Cada aspecto da preparação de nossa nova casa é igualmente importante. Somente quando nossa atmosfera e os níveis do oceano forem perfeitamente mantidos podemos começar a trazer nossos cidadãos.*



TEMPERATURA - Aumenta a temperatura em 2°C. Calor, M\$ ou efeitos de cartas podem ser usados para aumentar a temperatura.

Ela começa em -30°C e pode ser aumentada 2°C de cada vez até +8°C. Isso criará uma zona equatorial onde a água permanece líquida.



OXIGÊNIO - Aumenta o nível de oxigênio em 1%. Plantas, M\$ ou efeitos de cartas podem ser usados para aumentar o nível de oxigênio.

Ele começa em 0% e pode ser aumentado 1% por vez até 14%. Em seu nível máximo, a atmosfera se assemelha à da Terra a uma altitude de 3000 m.



OCEANOS - Vira uma peça de oceano.

M\$ ou efeitos de cartas podem ser usados para virar essas peças. Cada peça de oceano representa 1% de cobertura oceânica. Ela começa em 0% e pode ser aumentada 1% de cada vez até 9% (ou 9 peças de oceano). Com 9% da superfície coberta por oceanos, Marte terá um ciclo hidrológico, gerando chuvas e rios.

RECURSOS

Existem quatro tipos de recursos que podem ser usados no trabalho de sua corporação para terraformar Marte: M\$, plantas, calor e recursos especiais (animais, micróbios e ciência).



MEGACRÉDITOS (M\$) - Esta é a moeda usada no século 24 e é como sua corporação pagará para concluir projetos e realizar certas ações.



PLANTAS - As plantas representam o trabalho árduo que sua corporação está realizando para aumentar a cobertura florestal em Marte. É um recurso que você pode usar para construir florestas e aumentar o nível de oxigênio.



CALOR - O calor representa os esforços de sua corporação para tornar a temperatura de Marte habitável. É um recurso que você pode usar para aumentar a temperatura em 2°C.



RECURSOS ESPECIAIS - Sua corporação pode investir em animais, micróbios ou recursos científicos do futuro lar da humanidade. Esses três recursos especiais são coletados em cartas de projeto para serem usados em efeitos específicos.

EFICIÊNCIA – AÇO E TITÂNIO

Algumas cartas verdes melhoram a eficiência de aço e titânio de um jogador. Eles reduzem o custo para jogar determinadas cartas de projeto. Os materiais de construção adequados são essenciais ao iniciar um projeto custoso!



AÇO - representa os materiais de construção usados em Marte. Cada eficiência em aço reduz em 2 M\$ o custo para jogar cartas de projeto com um ícone de construção (🔨).



TITÂNIO - representa os materiais de construção usados no espaço. Cada eficiência em titânio reduz em 3 M\$ o custo para jogar cartas de projeto com um ícone espacial (🌌).

ÍCONES

As cartas de projeto podem ter até três ícones, que podem ser mencionados nos efeitos de algumas cartas.



CONSTRUÇÃO: Envolve construção em Marte e pode ser mais barato produzir usando aço.



ESPACIAL: Usa tecnologia espacial e pode ser mais barato produzir usando titânio.



ENERGIA: Envolve a criação de energia e a conversão de energia em outros recursos.



CIÊNCIA: Ajuda a inventar novas tecnologias de ponta para agilizar o processo de terraformação.



JOVIANO: Joviano significa “relacionado a Júpiter”. Este projeto representa infraestrutura no Sistema Solar Exterior.



TERRA: Está relacionado às atividades na Terra.



PLANTA: Envolve vida vegetal ou outros organismos fotossintetizantes.



MICRÓBIO: Envolve a introdução de vários tipos de microrganismos no ecossistema marciano.



ANIMAL: Envolve a introdução de vários tipos de animais no ecossistema marciano. Essas cartas geram PV.



EVENTO: É uma operação única para alterar permanentemente Marte. Todos os eventos são cartas vermelhas.



ASTERISCO: Quando um ícone tiver um asterisco (*) próximo a ele, há uma regra especial que deve ser lida no texto da habilidade na carta. Quando for este o caso, haverá também um (*) no texto da carta, remetendo ao asterisco do ícone.

MODO COOPERATIVO DE DOIS JOGADORES

Neste modo, dois jogadores trabalham juntos para terraformar completamente Marte antes que o tempo acabe. Todas as regras do jogo são as mesmas, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO

Depois de terminar a preparação do jogo, na área superior direita do tabuleiro, forme uma pilha com 27 cubos de cobre e 3 cubos de uma cor de jogador que não esteja em jogo.

ANDAMENTO DO JOGO

Os jogadores devem dar conselhos e encorajar um ao outro! Recomendamos que você não discuta cartas específicas em sua mão, mas revele suas intenções declarando, por exemplo: “Tenho muita produção de calor, então não se preocupe com isso” ou “Vou escolher a fase de produção nesta rodada.”

Após os jogadores revelarem suas cartas de fase em cada rodada, cada jogador escolhe e pega um cubo da pilha próxima ao tabuleiro de jogo. Se você pegar um cubo de recurso, adicione-o ao seu M\$. Se você pegar um dos cubos da cor do jogador, descarte-o; então você pode trocar uma carta de projeto da sua mão por uma carta de projeto da mão de seu parceiro.

FIM DA PARTIDA

A partida termina no final da rodada em que o último cubo é retirado da pilha (15 rodadas).

No final do jogo, se todos os parâmetros de terraformação tiverem sido concluídos e os jogadores tiverem uma pontuação total de pelo menos 80 PV, eles vencem! Caso contrário, os jogadores perdem. Anote seu PV e tente bater sua pontuação na próxima vez que jogar.

MODO SOLO

O objetivo do modo solo é terraformar completamente Marte antes que o tempo acabe.

Todas as regras do jogo são as mesmas, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO

1. Separe um conjunto adicional de cartas de fase para ser a mão *marciana*. Embaralhe as cartas, formando um baralho virado para baixo.
2. Coloque um cubo de jogador de uma cor que você não esteja usando em 1 na trilha de IT.
3. Escolha um nível de dificuldade: Novato, Avançado ou Especialista.

ANDAMENTO DO JOGO

Depois de selecionar uma carta de fase durante a fase inicial, revele e jogue a carta do topo da mão *marciana*. Essa fase também é jogada nesta rodada (sem bônus). Continue a jogar as rodadas, jogando uma carta da mão *marciana* a cada rodada.

Quando todas as cartas da mão *marciana* tiverem sido jogadas, embaralhe-as viradas para baixo para formar novamente a mão *marciana*. Cada vez que você embaralhar a mão *marciana*, avance o cubo do jogador fictício (que começou em 1) para o próximo espaço na trilha de IT. Quando o cubo chegar a 5, jogue cinco rodadas finais. Você pode escolher a ordem em que as cartas de fase da mão *marciana* são jogadas nessas rodadas finais. Após todas elas terem sido jogadas (25 rodadas no total), a partida termina.

NÍVEIS DE DIFICULDADE: O modo Solo pode ser uma ótima maneira de aprender o jogo, mas não é fácil ganhar se você não tiver experiência com o jogo e suas várias estratégias. Se você não tem experiência, considere escolher uma das configurações de dificuldade mais fáceis. Em uma configuração de dificuldade mais fácil, os parâmetros de terraformação irão avançar cada vez que o cubo do jogador *marciano* se mover (4 vezes por jogo), para ajudá-lo a alcançar seus objetivos de terraformação. **Observação: elevar os parâmetros de terraformação desta maneira não fornece peças de floresta nem aumento de IT.**

MODO NOVATO: Aumente o oxigênio ou a temperatura 2 vezes após avançar o cubo do jogador *marciano*.

MODO AVANÇADO: Aumente o oxigênio ou a temperatura 1 vez após avançar o cubo do jogador *marciano*.

MODO ESPECIALISTA: Nenhum bônus é concedido.

FIM DA PARTIDA

Assim que cinco mãos *marcianas* forem jogadas (25 rodadas), a partida termina. Se Marte estiver totalmente terraformado, ou seja, se todos os parâmetros tiverem atingido o nível máximo, você ganha. Caso contrário, você perde. Por fim, você deve somar seus PVs, tentando alcançar a pontuação mais alta possível.

Você viu as regras do modo cooperativo para dois jogadores na página anterior?

RESUMO DO JOGO

A partida é jogada em várias rodadas. Cada rodada é dividida em três etapas:

A. ETAPA DE PLANEJAMENTO

Cada jogador escolhe simultaneamente uma carta de fase de sua mão e a coloca virada para baixo. ***Um jogador não pode escolher a mesma fase duas rodadas consecutivas.***

B. ETAPA DE RESOLUÇÃO DE FASES

Durante esta etapa, os jogadores resolvem as fases que foram escolhidas durante a etapa de planejamento. Não há turnos, então todos os jogadores jogam cada fase simultaneamente. Todos podem jogar nas fases selecionadas, mas os jogadores só recebem bônus para a fase que selecionaram. Os bônus são apresentados na área inferior das cartas de fase. As fases escolhidas são sempre resolvidas na seguinte ordem:

I. FASE DE DESENVOLVIMENTO

- Cada jogador pode jogar 1 carta de projeto verde de sua mão, pagando seu custo.

II. FASE DE CONSTRUÇÃO

- Durante esta fase, cada jogador pode jogar 1 carta de projeto azul ou vermelha de sua mão, pagando seu custo.

III. A FASE DE AÇÃO

- Cada jogador pode resolver uma vez a habilidade “Ação:” de cada uma de suas cartas em jogo.

IV. FASE DE PRODUÇÃO

- Cada jogador coleta M\$ igual ao seu IT e recursos com base em suas cartas verdes e sua carta de corporação.

V. FASE DE PESQUISA

- Cada jogador pega 2 cartas de projeto, fica com 1 e descarta a outra.

C. FINAL DE RODADA

Durante esta etapa, os jogadores devem ficar com no máximo 10 cartas na mão, descartando as excedentes. Para cada carta descartada desta forma, o jogador ganha 3 M\$.

Vire todas as peças de fase para que o lado da porta fechada fique virado para cima e então inicie a próxima rodada.

A partida termina quando todos os parâmetros globais forem concluídos. O jogador com mais PV vence!

Autores do jogo: Jacob Fryxelius, Nick Little e Sydney Engelstein

Consultor de desenvolvimento: Will Sobel

Design gráfico: Bill Bricker, Jason D. Kingsley e Isaac Fryxelius I

Ilustrações: Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef, Naomi Robinson e Justine Nortjé

Recursos 3D: Renham, Pandoraskitten

Direção de Arte: Bill Bricker

Editor Original: Anna Russell

Teste por: Travis Worthington, Peyton Worthington, Rhet Eikleberry, Hayley Nielsen,

Adam Ping, Marc Martinez, Katie Martinez, Ryan Bruxvoort, Aaron e Kimberly

Myerson, Anna Russell, Will Sobel, Stephen Buonocore, Chad Krizan, Geoffrey

Engelstein, Brian Engelstein, James Williams, Jeffrey Tabler, Donnie Smith, Brandon

Basham, Troy Lopez e Alexis Lopez

Edição e Tradução: Thiago Leite

Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho

Diagramação: Isabela Ferreira

Meeple BR

MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA

CNPJ: 35.524.291/0001-00,

Rua Manoel Pires de Moraes Pedrosa, 18,

Jardim Brasil, Embu-Guaçu-SP,

Cep: 06900-000 - Brasil

www.meeplebr.com

atendimento@meeplebr.com

