

TERRAFORMING MARS **AUTOMA**

THE SOLO EXPERIENCE ON MARS



by Nick Shaw with Dávid Turczi

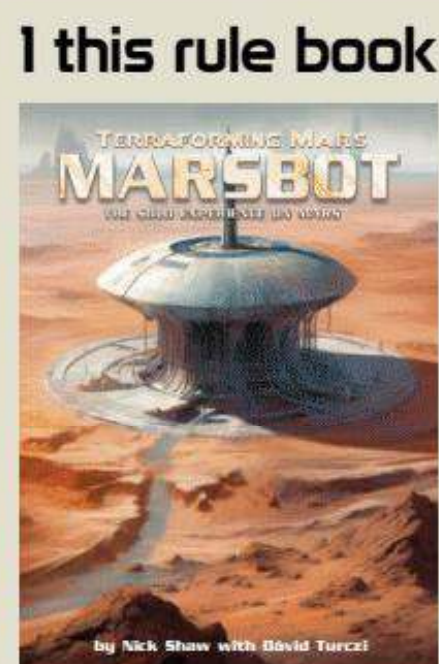
Insatisfeita com o ritmo atual de nosso trabalho em Marte, a ONU deu luz verde a um projeto experimental. Codinome: MarsBot. A primeira inteligência artificial automatizada independente, projetada especificamente para direcionar esforços de terraformação no planeta vermelho. A sua corporação deve trabalhar sob seu comando, ajudando a executar suas ordens... mas isso não o fará progredir nesse negócio! Se quiser o dinheiro do subsídio do governo, você terá que dar um passo à frente. Pensar melhor que o supercomputador. E provar para a ONU que somente um ser humano pode realmente projetar esse novo lar para a humanidade.

VISÃO GERAL

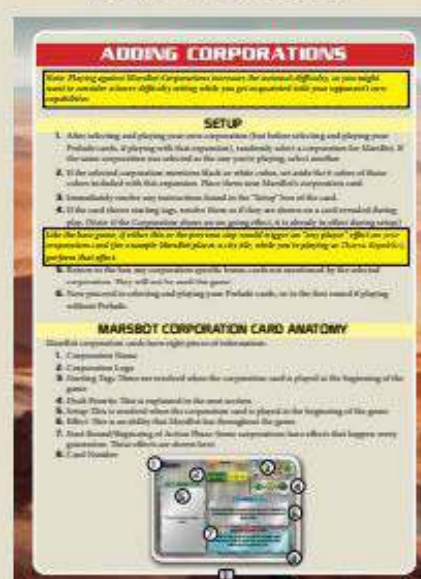
Nesta expansão, você lutará contra o formidável MarsBot pela superioridade na terraformação. O MarsBot atua como um segundo jogador, permitindo que um jogador solo aproveite a experiência multijogador! Você deve superar a pontuação do MarsBot para vencer.

COMPONENTES

1 neural instance tile



1 Adding Corporations rule book



1 Adding Expansions rule book



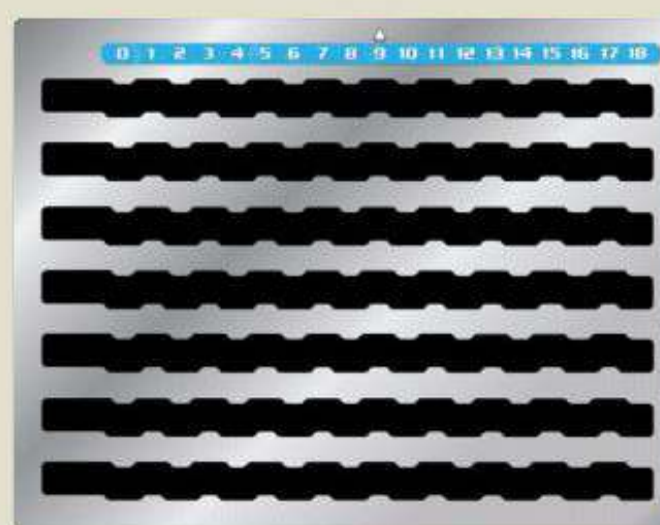
1 Colonies shipping board



6 MarsBot boards
(1 for each map)



1 MarsBot board holder



1 Venus Next MarsBot board



6 black cubes



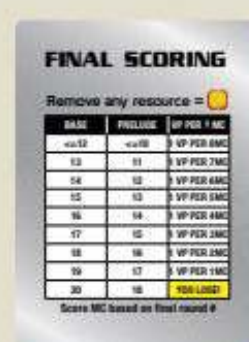
6 white cubes



8 clear cubes



1 final scoring reference card



46 MarsBot corporation cards



6 board reference cards



31 MarsBot bonus cards

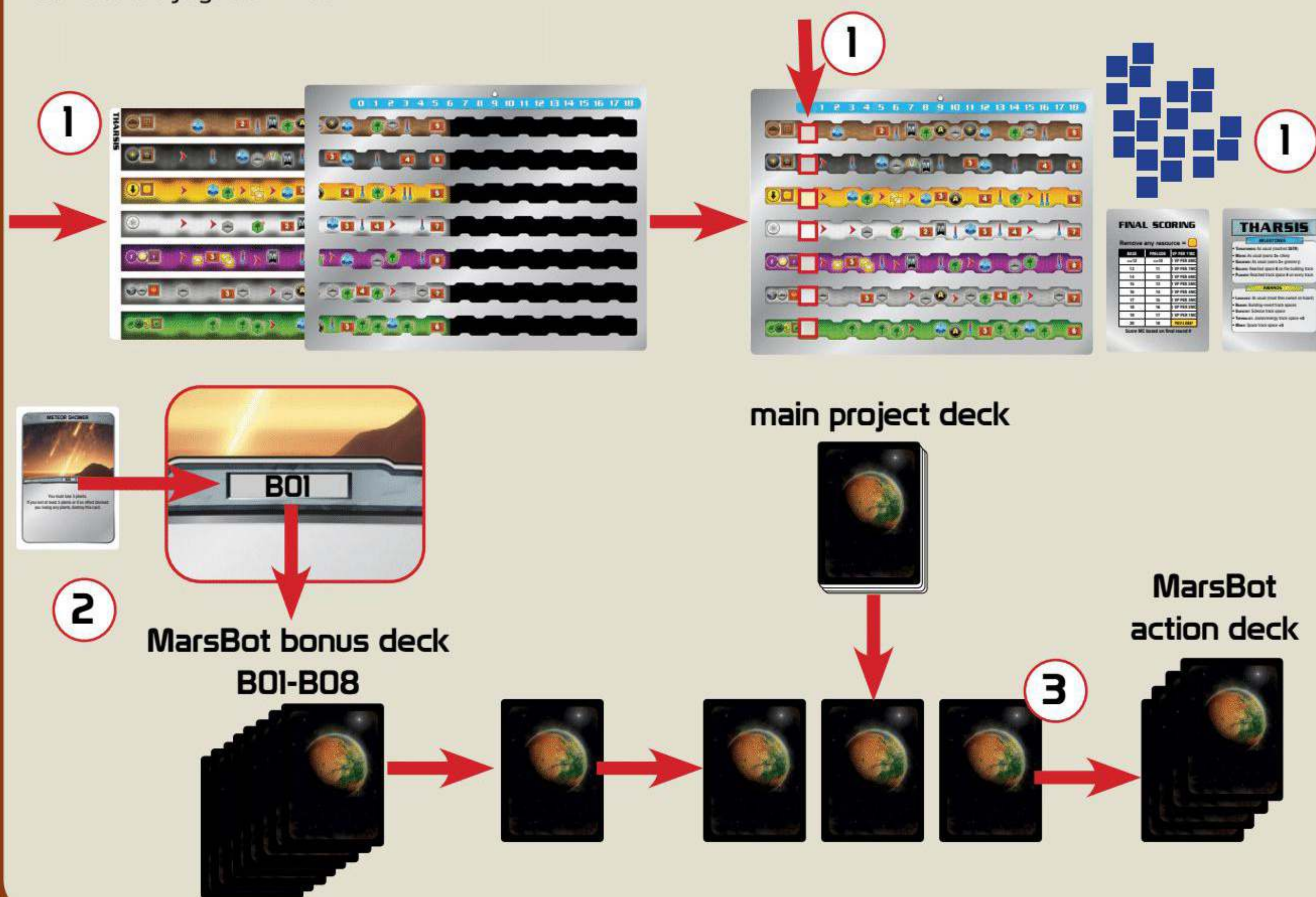


SETUP

Este livro de regras aborda como se preparar para jogar sozinho o jogo base Terraforming Mars. Nos outros dois livros de regras, você verá quais mudanças precisam ser feitas para incluir cada expansão. Você pode incluir tantas ou tão poucas expansões quanto desejar. Consulte o livro de regras Adicionar expansões para obter mais informações.

Configure o jogo como um jogo para dois jogadores (você pode usar as cartas Corporate Era) com as seguintes alterações:

1. Prepare o suporte do tabuleiro MarsBot. Deslize o tabuleiro Tharsis MarsBot para dentro do suporte do tabuleiro. Coloque a carta de referência da Tharsis e a carta de referência da pontuação final ao lado do tabuleiro do MarsBot. Coloque um cubo transparente no espaço zero de cada pista do MarsBot. Escolha uma cor para o MarsBot. Coloque todos os marcadores de jogador dessa cor ao lado do tabuleiro do MarsBot.
2. Coloque as cartas de bônus do MarsBot numeradas de B01 a B08 ao lado do tabuleiro do MarsBot. Embaralhe-as com a face para baixo para formar o baralho de bônus MarsBot. Devolva todas as outras cartas de bônus MarsBot à caixa.
3. Monte o baralho de ação do MarsBot (4 cartas):
 - Em vez de uma mão inicial de 10 cartas, dê ao MarsBot 3 cartas de projeto viradas para baixo ao lado do baralho de bônus do MarsBot.
 - Embaralhe uma carta do baralho de bônus do MarsBot no baralho de ação do MarsBot.
4. O MarsBot não recebe uma carta de corporação. Depois de jogar algumas partidas, você pode selecionar a corporação específica do MarsBot para ele usar (consulte o livro de regras Adding Corporations para obter informações). Por enquanto, você pode usar o MarsBot sem uma corporação para ter um jogo um pouco mais simples.
5. Coloque todos os outros componentes do MarsBot de volta na caixa. Eles são usados quando se joga com conteúdo de expansão.
6. Você é o jogador inicial!



JOGABILIDADE

FASE DE ORDEM DOS JOGADORES [2ª GERAÇÃO EM DIANTE]

Alterne a ficha de jogador inicial entre você e o MarsBot da 2ª geração em diante, como faria em um jogo para dois jogadores.

FASE DE PESQUISA [2ª GERAÇÃO EM DIANTE]

As regras para essa fase dependem do fato de você querer usar a variante de seleção ou não.

Em qualquer um dos casos, você terá 4 cartas de projeto para manter e pagar, como de costume, e o MarsBot construirá um baralho de ação de 4 cartas de ação com 4 cartas: 3 cartas de projeto e 1 carta de bônus do MarsBot. O MarsBot não precisa pagar para manter suas cartas. Se o baralho de bônus do MarsBot estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte de cartas de bônus do MarsBot com a face para baixo para formar um novo baralho de bônus do MarsBot.

Observações: Não inclua nenhuma carta de bônus destruída – consulte a seção Carta de bônus do MarsBot na página 6 para obter mais informações. O baralho de ação do MarsBot pode ter um número diferente de cartas ao jogar com diferentes níveis de dificuldade e/ou expansões integradas.

Sem seleção

Se não estiver usando as regras de seleção de cartas, compre 4 cartas para você, monte o baralho de ação do MarsBot comprando 3 cartas de projeto do baralho de projeto e 1 carta de bônus MarsBot do baralho de bônus.

Seleção

Se estiver usando as regras de seleção de cartas, faça o seguinte:

- Retire duas pilhas de 4 cartas do baralho de projetos.
- Pegue uma pilha para você e dê uma para o MarsBot.
- Escolha uma carta de sua pilha para ficar com ela. Dê ao MarsBot uma carta de sua pilha de forma aleatória.
- Troque as pilhas com o MarsBot.
- Continue até que ambos tenham guardado 4 cartas.
- Embaralhe as cartas que o MarsBot retirou e, em seguida, descarte 1 carta na pilha de descarte do projeto.
- Embaralhe uma carta de bônus do MarsBot nas cartas que o MarsBot preparou. Essas 4 cartas se tornam o baralho de ação do MarsBot.
- Você escolhe qual das suas cartas manterá e pagará, como de costume.

Fase de ações

Alterne a realização de turnos com o MarsBot até que você e o MarsBot tenham passado usando as seguintes ações de turno modificadas.

SUA VEZ

Faça a sua vez normalmente, com as seguintes exceções:

1. Se um efeito pedir para você "**Remover**" quaisquer recursos de qualquer jogador, remova esses recursos do fornecimento MC do MarsBot (como se fossem o tipo de recurso correspondente).
2. Se um efeito solicitar para você "**Roubar**" recursos de qualquer jogador, você pode pegar os recursos do suprimento de MC do MarsBot (como se fosse o tipo de recurso que você está roubando).
3. Se um efeito pedir para você "**Diminuir**" o valor de produção de qualquer jogador, mova o rastreador do MarsBot correspondente um espaço para trás. Veja abaixo como cada tipo de produção é manipulado:

- **Aço:** Regredir a trilha de construção.
- **Titânio:** Regridir a trilha de Espaço.
- **MC:** Regredir a trilha de evento.
- **Energia:** Regridir a trilha de Energia.
- **Calor:** Regridir a trilha de Cidade/Terra.
- **Plantas:** Regridir a trilha de Microbio/Animal/Planta.

4. O MarsBot **não** reativa nenhuma ação ativada anteriormente depois que seu valor de produção tiver diminuído. Para se lembrar disso, coloque um dos marcadores de jogador do MarsBot no espaço em que ele estava antes de regredir. Remova esse marcador de jogador assim que o MarsBot voltar para esse espaço, ignore todas as ações nessa trilha até que isso aconteça.

5. Se um efeito exigir que você conte a quantidade de algo que outro, ou todos os jogadores têm, use as respectivas trilhas no tabuleiro do MarsBot em vez de suas cartas jogadas. Por exemplo, se uma carta estiver comparando quantos eventos todos os jogadores jogaram, use o número do espaço na trilha de eventos onde o cubo está. Sempre use a posição atual do rastreador, mesmo que ele tenha regredido devido à diminuição de sua produção.

A VEZ DO MARSBOT

Se o MarsBot ainda tiver alguma carta em seu baralho de ação, ele resolverá 1 carta em seu turno. Ele vira a carta do topo do baralho de ações do MarsBot e a resolve da seguinte forma:

1. Resolução de uma carta de projeto

- O MarsBot ignora todas as habilidades/efeitos/restrições da carta.
- Para cada etiqueta no canto superior direito da carta, da esquerda para a direita e uma de cada vez, combine cada ícone à respectiva trilha no tabuleiro do MarsBot e avance a trilha correspondente um espaço para a direita. Se o MarsBot já estiver no final da trilha desejada, ele realiza uma **Falha de Ação** (ganha 5 MC) em vez de mover o rastreador correspondente.
- Se o rastreador cair em um ícone de ação enquanto estiver avançando, ele executará a ação desse ícone imediatamente (consulte Ações de rastreamento do MarsBot Board na página 7 para obter mais informações).
- Se a carta jogada não tiver etiquetas, o MarsBot executa uma **Falha de Ação**.
- Quando a carta estiver totalmente resolvida, coloque-a na pilha de cartas jogadas do MarsBot.

2. Resolução de uma carta de bônus do MarsBot:

- Resolva o efeito da carta, se possível. Se não for possível, **não** execute uma **Falha de Ação** (a carta especificará se o MarsBot recebe algum outro benefício por não conseguir realizar o efeito primário da carta).
- Se a carta tiver uma lista de opções por letras, comece pelo topo para ver qual delas é aplicável. Quando uma delas puder ser resolvida, resolva-a e pule o restante da carta. Por exemplo, se você não puder resolver a opção "a", marque "b". Se você puder resolver "b", faça isso e pule o restante do cartão.
- Coloque a carta na pilha de descarte de cartas de bônus.

Se o MarsBot não tiver cartas em seu baralho de ação, ele passa a rodada.

FASE DE PRODUÇÃO

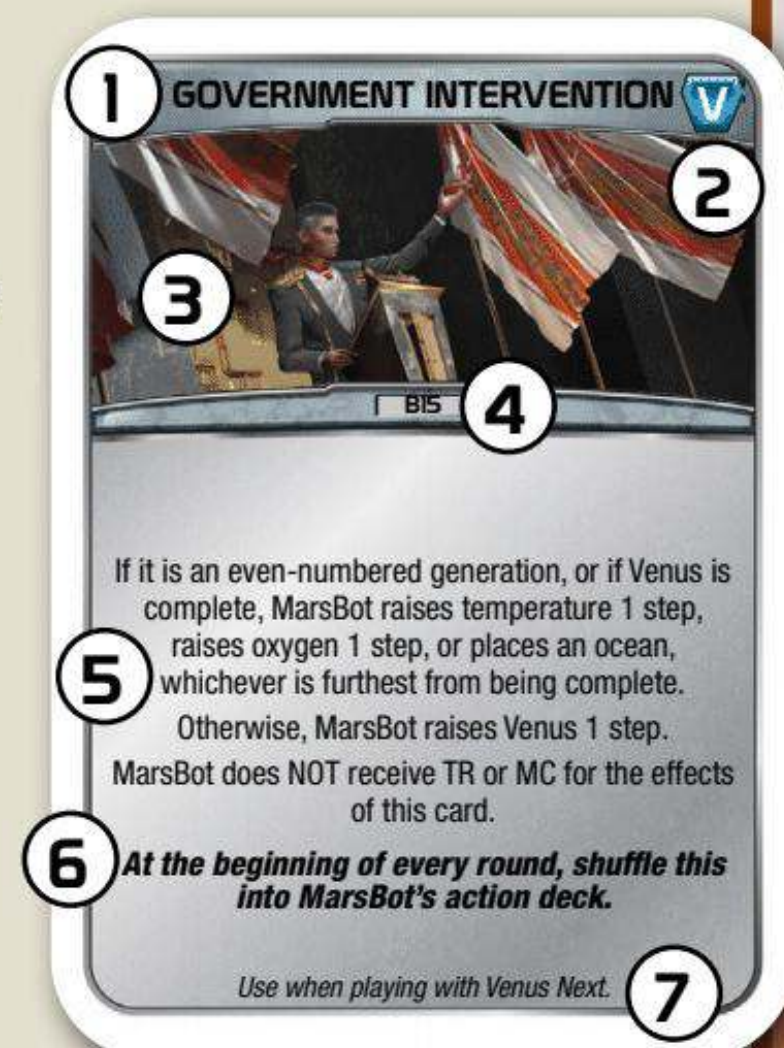
Sua produção não é afetada. O MarsBot pula essa fase.

CARTAS DE BÔNUS MARSBOT

ANATOMIA DA CARTA DE BÔNUS

As cartas de bônus contêm sete informações:

1. Nome do cartão.
2. Lembrete de caso de uso - algumas cartas têm um ícone aqui para lembrá-lo quando incluir isso no baralho de cartas bônus. Descrição do texto deste está em 7.
3. Imagem.
4. Número da carta.
5. Efeito.
6. Efeito de Início da Rodada - Algumas cartas são embaralhadas no baralho de ação no início de cada rodada, seja desde o início do jogo ou quando algo acontece no jogo.
7. Caso de uso - Este texto define quando este cartão deve ser usado com base em qual tabuleiro, expansão ou corporação está sendo usada.



DESTRUINDO CARTAS DE BÔNUS MARSBOT

Sempre que uma carta MarsBot diz para destruir uma carta, aquela carta é removida do jogo e não será mais utilizada no jogo. Basta colocar a carta de volta na caixa durante o restante do jogo.

FALHA DE AÇÃO

Quando o MarsBot tenta realizar uma ação ou resolver uma carta, mas não consegue, ele recebe uma mensagem "Falha de Ação". O MarsBot ganha 5 MC ao realizar uma ação que falhou. Aqui estão algumas das maneiras pelas quais isso pode ser forçado a realizar uma falha de ação:

- Resolve um cartão de projeto que não possui tags.
- Um rastreador no tabuleiro do MarsBot cai em uma ação que não pode realizar.
- O MarsBot já está no final de uma trilha e precisa avançá-la.
- Se, ao realizar uma ação de marco, três marcos já tiverem sido reivindicados, ou o MarsBot não atende a nenhum critério de marco.
- Se, ao realizar uma ação de premiação, três prêmios já tiverem sido financiados ou o MarsBot não estiver à sua frente em qualquer exigência.
- Se o MarsBot avançar a temperatura ou o oxigênio para um ponto que forneça outra ação de terraformação e não pode realizar essa ação de terraformação imediatamente.

HABILIDADES DAS CARTAS DE BÔNUS MARSBOT (B01-B08)

- **Chuva de Meteoros:** Você (o jogador) deve remover 5 plantas (ou tantas quanto possível, se tiver menos de 5). Se você removeu pelo menos 3 plantas, ou outra carta ou habilidade impediu que plantas fossem removidas, destrua esta carta.
- **Espécies Invasoras:** Você (o jogador) deve remover o cubo de animal/micróbio com maior pontuação de uma carta do seu quadro, se possível. O MarsBot ganha 5 MC, independentemente se você removeu um cubo. Se você estiver jogando com Venus Next ou Colonies, MarsBot ganha 2 MC e 1 flutuador em vez de 5 MC.
- **Pesquisa e Desenvolvimento:** MarsBot compra 1 carta do baralho do projeto e resolve-a imediatamente.

- **Superação:** o MarsBot tenta conquistar um marco. Se falhar, e for a 6ª geração ou posterior, então ele tenta reivindicar um prêmio. Se algum deles tiver sucesso, destrua esta carta. Caso contrário, o MarsBot ganha 5 MC.
- **Construção Acelerada:** o MarsBot coloca uma peça de cidade adjacente a qualquer combinação de pelo menos 2 ladrilhos de vegetação/oceano (se empatados: Adjacente à maioria dos ladrilhos desses tipos, consulte Colocação dos Ladrilhos Desempates). Se colocar uma peça de cidade, destrua esta carta. A colocação da cidade deve obedecer à cidade habitual regras de colocação.
- **Lobistas:** avaliam apenas o primeiro efeito possível, ganhando o TR habitual para aumentar o impacto parâmetros globais:
 - * Se o parâmetro global de temperatura estiver a 1-2 passos de uma etapa bônus ou conclusão, o MarsBot aumenta a temperatura em 2 passos e destrói esta carta.
 - * Se o parâmetro global de oxigênio estiver a 1-2 passos de uma etapa bônus ou conclusão, o MarsBot coloca 1 peça de vegetação, aumenta o oxigênio em 1 passo para a vegetação e depois aumenta o oxigênio mais 1 passo e destrói esta carta.
 - * Se um espaço vazio reservado para o oceano for adjacente a pelo menos 2 peças de oceano, o MarsBot coloca um oceano naquele espaço e então destrói esta carta.
 - * O MarsBot avança o parâmetro global o mais longe possível da conclusão. Se estiver empatado, priorize aumentando o oxigênio, depois colocando um ladrilho oceânico e, finalmente, aumentando a temperatura.
- **Instância Neural Local:** O MarsBot coloca a peça de Instância Neural do MarsBot no tabuleiro adjacente a nenhuma peça. Não o coloque em um espaço de borda ou adjacente a qualquer espaço reservado (Como qualquer espaço reservado para um oceano ou cidades específicas.), os critérios de desempate de colocação usual ainda se aplica. Então, destrua esta carta. Se a peça não puder ser colocada, o MarsBot compra e resolve uma carta de projeto do baralho de projetos. (Veja Fim do Jogo na página 10 para saber o efeito que esta peça tem sobre Pontuação do MarsBot.)
- **Competição Corporativa:** O MarsBot tenta ajudar a sua posição num prêmio já financiado. Se houver vários prêmios financiados, ele se beneficiará do prêmio financiado mais próximo.
 - * O prêmio financiado mais próximo é o prêmio financiado no qual você (o jogador) está liderando a menor margem (ou empatada). Se o MarsBot liderar em todos os prêmios financiados, o mais próximo é aquele que lidera com a menor margem.
 - * Ignora quaisquer prêmios financiados em que a ação de ajuda seja impossível de resolver. Portanto, se a ação auxiliar do prêmio mais próximo for impossível, ela ajuda o segundo mais próximo e assim por diante.
 - * Se qualquer ação de ajuda for resolvida com sucesso, o MarsBot perde 5 MC e a Competição Corporativa é descartada. Caso contrário, compre outra carta bônus e resolva-a, descartando ambas as cartas.
 - * As ações auxiliares são:
 - » **Proprietário:** MarsBot coloca uma peça de vegetação, aumentando o oxigênio e TR normalmente. Todas as regras de colocação de peças do MarsBot e desempate se aplicam.
 - » **Banqueiro:** Avance  ou , o que estiver mais atrás ( se tiver empatado).
 - » **Cientista:** Avance .
 - » **Termalista:** Avance  .
 - » **Minerador:** Avance .

AÇÕES DO TABULEIRO DO MARSBOT

Quando o MarsBot avança uma trilha até um ícone, ele executa imediatamente a ação correspondente. Se não conseguir resolver a ação, ele executa uma **Falha de Ação**.

A MarsBot pode realizar as seguintes ações:



Avanço do Rastreador

O MarsBot avança seu rastreador para o próximo local. Isso pode fazer com que ele execute uma ação de rastreamento adicional.



Avance outra trilha

Quando o espaço mostrar a tag de outra trilha, avance (e resolva) essa trilha. Isso pode fazer com que ele execute uma ação de rastreamento adicional.



Ganhar TR

O MarsBot ganha o número de TR mostrado neste ícone.



Marco de reivindicação

O MarsBot reivindica um marco não reivindicado para o qual atende aos critérios. Veja os marcos seção do Tabuleiro que você está usando para ver como o MarsBot determina sua capacidade para os vários requisitos de marco. O MarsBot não paga para reivindicar um marco. Se três já tiverem sido reivindicados ou se ele não atender aos critérios de qualquer marco, o MarsBot executa uma **Falha de Ação**.

Se o MarsBot atender aos critérios para vários marcos, use os seguintes critérios de desempate:

1. Aquele que você também atenda aos critérios.
2. Aquele que você estiver mais próximo de atender aos critérios
3. Aquele que estiver mais à esquerda



Financiamento de Prêmio

O MarsBot financia o prêmio que estiver mais à frente de você em termos de requisitos (se vários estiverem empatados: o mais à esquerda). O MarsBot não paga para financiar um prêmio. Se o MarsBot não puder financiar um prêmio porque três já foram financiados, ou não está à sua frente em nenhum requisito, ele executa uma Falha de Ação.

Veja a seção de prêmios do tabuleiro que você está usando para ver como o MarsBot determina o seu potencial pelos diversos prêmios. Ao comparar o potencial de qualquer prêmio que exija recursos restantes (Termalista, Mineirador, etc) O MarsBot considera seu número atual de recursos mais sua Produção.

MARCOS E PRÊMIOS -THARSIS

Requisitos dos marcos de Tharsis - cada mapa de jogo tem um método diferente para o MarsBot determinar como ele atinge os marcos, para Tharsis (o tabuleiro base do jogo), use esses marcos requisitos:

- **Terraformador /Prefeito/Jardineiro:** Inalterado. (MarsBot atende aos requisitos após atingindo 35TR / colocando 3 peças de cidades/colocando 3 peças de vegetação, respectivamente)
- **Builder:** MarsBot chega ao espaço 8 na trilha de 
- **Planejador:** o MarsBot chega ao espaço 4 em todas as trilhas do seu tabuleiro.

Avaliação dos Prêmios Tharsis - cada mapa de jogo tem um método diferente para o MarsBot determinar como está dentro de cada prêmio, para Tharsis (o tabuleiro base do jogo), use estes critérios de premiação para o MarteBot:

- **Proprietário:** Inalterado. (Número de peças possuídas em jogo)
- **Banker:** A soma das posições atuais do MarsBot nas trilhas dos seus  e 
- **Cientista:** posição atual do MarsBots em sua trilha 
- **Termalista:** posição atual do MarsBot em sua trilha   mais 5
- **Mineirador:** posição atual do MarsBot em sua trilha  mais 5



Aumentar a Temperatura

O MarsBot aumenta a temperatura em um nível.

Colocar uma Vegetação [+ aumentar o Oxigênio]



O MarsBot coloca uma peça de vegetação e aumenta o oxigênio em 1 nível. Coloque a peça de vegetação de modo que ela seja adjacente ao maior número possível de suas próprias cidades, evitando a adjacência com qualquer uma de suas cidades. O MarsBot ainda deve obedecer às regras de colocação de vegetação (ou seja, ao lado de suas próprias peças quando possível, e não em espaços reservados). Se houver vários espaços de posicionamento com um número igualmente alto de cidades MarsBot adjacentes, veja abaixo os critérios de desempate de posicionamento entre esses espaços.



Colocar Oceano

O Mars Bot coloca uma peça de oceano em qualquer espaço reservado de oceano. Veja os critérios de desempate de colocação abaixo.



Colocar uma Cidade

O MarsBot coloca uma peça de cidade adjacente à maior quantidade possível de vegetação existente. O MarsBot deve ainda cumprir as regras de posicionamento das cidades (ou seja, não adjacente a outras cidades, não em espaços reservados). Se houver vários espaços de posicionamento com um número igualmente alto de áreas verdes adjacentes, veja abaixo os critérios de desempate de posicionamento entre esses espaços.

Desempates de colocação de peças de cidade / vegetação / oceano

Observe que, para peças de cidade e vegetação, esses desempates vêm **após** suas próprias condições de adjacência.

1. Adjacente ao maior número possível de oceanos
2. Cubra o maior número possível de ícones de recompensa
3. Determinar aleatoriamente - Vire uma carta do baralho do projeto. Use o custo do cartão para contar pelos espaços empatados restantes, começando do canto superior esquerdo, indo para a direita e depois descendo até o espaço mais à esquerda da próxima linha, continuando e reiniciando conforme necessário. Coloque a peça no espaço final e, em seguida, descarte a carta de projeto virada.

Bônus de colocação

Se o MarsBot colocar qualquer peça adjacente a uma peça de oceano, ele ganha 2 MC.

Se o MarsBot colocar uma peça que cubra ícones de recompensa (plantas, aço, titânio, cartas etc.), ele ganhará 1MC para cada ícone coberto (em vez das recompensas impressas).

Bônus de terraformação

Se o MarsBot aumentar a temperatura para um nível de bônus que proporcione uma produção de calor (-24 C e -20 C), o MarsBot ganha 2 MC em vez do bônus de calor. Se o MarsBot aumentar a temperatura ou o oxigênio para um nível de bônus que proporcione outra ação de terraformação, ele resolve essa outra ação de terraformação imediatamente (realizando uma **Falha de Ação** se não puder resolvê-la).

Sempre que o MarsBot aumenta qualquer uma das métricas de terraformação, ele aumenta seu TR de acordo com as regras normais.

FIM DO JOGO

Se o jogo entrar na rodada 20, você perderá instantaneamente.

Caso contrário, quando todos os parâmetros de terraformação forem atendidos, termine a rodada. De acordo com as regras básicas, ambos os jogadores ainda podem colocar qualquer peça final de vegetação na ordem da rodada. O MarsBot coloca as peças de vegetação final para cada uma de suas trilhas em que o espaço imediatamente à frente de seu cubo de rastreamento é uma ação de vegetação. Mova o rastreador para frente e execute a ação de vegetação do MarsBot para cada trilha à qual isso se aplica.

Se você não perdeu, pontue o jogo como de costume, com as seguintes exceções:

1. Ao avaliar os prêmios, determine a conformidade do MarsBot com os prêmios de acordo com a seção Avaliação de prêmios com base no tabuleiro em que estiver jogando (para Tharsis, consulte a página 8) e atribua os pontos de acordo.
2. O MarsBot **não** ganha PVs das cartas que ele jogou durante o jogo.
3. O MarsBot ganha 1 PV para cada espaço no tabuleiro adjacente à sua peça de Instância Neural que não estiver ocupado por você. No caso improvável de a Instância Neural não estar em jogo, pule esta etapa.
4. O MarsBot ganha PV pelo MC que restante com base na rodada em que o jogo terminou, como segue:

Geração#	PV/?MC
	(pontos fracionários arredondados para baixo)
Até 12	1PV por 8 MC
13	1PV por 7 MC
14	1PV por 6 MC
15	1PV por 5 MC
16	1PV por 4 MC
17	1PV por 3 MC
18	1PV por 2 MC
19	1PV por 1 MC
20	O MarsBot ganha instantaneamente!

Você vence se superar a pontuação do MarsBot! Um empate é considerado uma vitória do MarsBot.

Exemplo da utilização da tabela acima:

Você terminou a terraformação de Marte na geração 14. O MarsBot tem 24 MC. Ele ganha 1 PV por cada 6 MC, portanto ganha 4 PVs. Se você terminasse na geração 16, ele ganharia 1PV por cada 4 MC, então ele ganharia 6 PVs.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

O nível de dificuldade padrão do MarsBot é o Normal. Para aumentar ou diminuir a dificuldade, use as seguintes mudanças. (Você não precisa usar todas as mudanças para um nível de dificuldade específico. Você pode pegar quaisquer que você queira incluir, para dimensionar a dificuldade a seu gosto.)

FÁCIL

- Ignore a ação  (avanço do rastreador) nas trilhas do tabuleiro do MarsBot.
- **Falhas de ação** concedem ao MarsBot 3 MC em vez de 5 MC.
- Os valores de avaliação do Prêmio (veja a página 8) do MarsBot são reduzidos em 5 cada (o que significa que o MarsBot tem valores mais baixos para você vencer).

DIFÍCIL

- O MarsBot ganha 1 PV para qualquer carta em sua pilha de descarte jogada com um ícone de PV não negativo.
- No primeiro turno de cada geração do MarsBot, se ele tiver 8 MC ou mais e cumprir o critério de pelo menos um, ou vários marcos que podem ser reivindicados atualmente, ele reivindica um marco e perde 8 MC. Por exemplo, é o primeiro turno da quinta geração do MarsBot. Um marco já foi reivindicado. MarsBot se qualifica para dois marcos e tem 8 MC. MarsBot conquista um marco, usando o desempate usual, e perde 8 MC.

BRUTAL

- As duas alterações descritas nas regras "difícil" estão em vigor.
- O MarsBot começa com 4 cartas de projeto em vez das 3 habituais, e mantém todas as 4 cartas que adquire durante cada fase de pesquisa.

FAQ

Cartas de projeto

- **Sistema de Deflexão de Asteróides** [Carta Promocional] - esta carta impede que a carta bônus **Chuva de Meteoros** do MarsBot o force a Remover os respectivos recursos.
- **Galilean Waystation** [Colônias] - Aumente sua produção de MC em 1 passo para cada  etiqueta Joviana que você tiver em jogo + metade (arredondado para baixo) da respectiva posição de  na trilha do MarsBot.
- **Processo judicial** [Carta promocional] - Você pega 3 recursos do MarsBot e coloca a carta na pilha jogada do MarsBot, mas o MarsBot não resolve os ícones da carta, nem perde pontos da carta.
- **Habitat protegido** - essa carta bloqueia as cartas de bônus **Chuva de Meteoros** e **Espécies Invasoras** do MarsBot de forçá-lo a remover os respectivos recursos.
- **Academias patrocinadas** [Venus Next] - Se você jogar essa carta, o MarsBot ganha 1MC em vez de em vez da compra gratuita de cartas.
- **Missão São José de Cupertino** [Carta promocional] - Se você colocar uma catedral em uma das cidades do MarsBot, ele gasta 2 MC se puder, mas em vez de comprar uma carta, ele avança em sua trilha mais distante (a mais alta se estiver empatada).
- **Estação de pedágio** - Aumente sua produção de MC em um número de passos igual à posição de  da trilha do MarsBot.

Corporações

- **Mons Insurance** [Carta Promocional] - Você não pode usar essa empresa contra o MarsBot.



Credits

Solo Design by: Nick Shaw, with Dávid Turczy

Rulebook editing assistance: Travis Chapman

MarsBot board UI design assistance: Fábio Gonçalves

Graphic Design: Bill Bricker

Project Manager: Nick Little

Playtesters: Markus Aldrian, Guillaume Amiel, Arek, Raquel Barco, Rob Baricz, Aaron Bengston, Paul Burwell, Chuck Case, Travis Chapman, Lara Costa, Alan Davis, Danilo Deceglie, Michael Deroche, Mark Edler, Kacper Frydrykiewicz, Fábio Gonçalves, Alex Gretsinger, Mike Hatke, Marcus Kiong, Szymon Klunder, Krzysztof Kowalczyk, Ralf Künnemann, Jonathan Larson, Jaewon Lee, Tommy Ljunggren, Chris Manley, Cyril Mongilardi, Laurent Monjou, Anthony Neal, Simon Ng, Duncan Pañiagua, Christopher Park-Thomas, Didier Renard, Marc Schreiber, Sebastian, Wei Jen Seah, Fernando Simal, Pakkapong Sricharoen, Fran Thomson, Chris Traeger, Rodrigo Villanueva, Mariusz Wawrzak, Jennifer Yankopolus.

Indie Game Studios

Oakland, CA 94610

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com

© 2023 Indie Game Studios

All Rights Reserved

