



TERRAFORMING MARS COLÔNIAS

Os pontos mais distantes do sistema solar são a nova fronteira! Colônias começam a florescer nas luas de Saturno. As núvens de Júpiter não estão mais fora de alcance. Mesmo Plutão se prova útil para a humanidade. Esta é uma oportunidade perfeita para as corporações negociarem com as colônias, prospectar recursos e construir suas próprias colônias!

Introdução

Nesta expansão de Terraforming Mars você terá a oportunidade de visitar locais longínquos, nos quais você poderá fundar colônias ou negociar para receber benefícios específicos.

Preparação



Posicione a peça de frotas mercantes ao lado do tabuleiro. Cada jogador recebe uma frota mercante (▲) e a coloca na peça de frotas mercantes, com um marcador seu sobre ela.

Embaralhe as peças de colônia e abra a quantidade de jogadores mais 2, posicionando-as ao lado do tabuleiro. Exceção: use 5 peças em uma partida com 2 jogadores. Posicione um marcador branco no segundo espaço (marcado) da trilha de cada peça de colônia. Ele mostra o que

você pode ganhar negociando lá. TITÃ, ENCÉLADO e MIRANDA começam com seu marcador na ilustração da lua, e ele só é movido para o segundo espaço da trilha quando uma carta que possa coletar seus recursos (Flutuadores, Micróbios ou Animais) entra em jogo. Você não pode posicionar uma colônia nem negociar lá antes deste evento acontecer.

Embaralhe as novas cartas de projeto junto com as do jogo base, assim como as novas corporações junto com as corporações do jogo base.

Variante: Cada jogador compra uma corporação de Colônia e outra do jogo base, e escolhe com qual das duas quer jogar.



Fundar Colônia (Projeto-Padrão)



Você pode usar uma ação para fundar uma colônia. Este é um projeto-padrão que custa 17 M\$: posicione seu marcador no menor espaço disponível na trilha da peça de colônia (mova o marcador branco se necessário). Receba o bônus de fundação mostrado na trilha (no exemplo de Calisto, ao lado, o jogador verde aumenta sua produção de energia em 1 ponto.)

Apenas 3 colônias são permitidas por peça de colônia - sem exceções! Um jogador pode ter apenas 1 colônia por peça de colônia (salvo uma carta especifique o contrário).



Negociando com uma Peça de Colônia (nova ação - não é projeto-padrão)

Você pode negociar com uma peça de colônia como uma de suas ações. Pague 9 M\$, ou 3 energias, ou 3 titânios, e mova sua frota mercante da peça de frotas mercantes para a peça de colônia (não para a trilha, veja imagem acima). Pode haver apenas uma frota mercante em cada peça de colônia. Depois, siga as instruções da peça de colônia: verifique a trilha da peça de colônia para determinar o resultado da negociação e dê aos donos de colônias locais seu bônus.

Exemplo: O jogador azul quer negociar com Calisto (imagem acima). Ele gasta 3 titânios para fazer esta ação e move sua frota mercante da peça de frotas mercantes para a peça de Calisto, recebendo o resultado da negociação, que é de 10 energias (indicado pelo marcador branco). Todas as colônias fundadas em Calisto recebem seus bônus - o jogador verde recebe 3 energias.

Imediatamente após negociar, você move o marcador branco o mais para a esquerda possível, parando ao lado das colônias dos jogadores ou no fim da trilha (no exemplo anterior o marcador seria movido até o espaço marcado ao lado do marcador do jogador verde).

Quando a geração atual terminar, todas as frotas mercantes retornam das peças de colônia para a peça de frotas mercantes, e todos os marcadores brancos movem-se 1 passo para a direita na trilha das peças de colônia (veja fase solar, passo 3).

As ilustrações das luas e planetas anões foram feitas na mesma escala relativa de tamanho entre elas, mas esta escala é aproximadamente um terço da imagem de Marte mostrada no tabuleiro central. Ganimedes não possui um tamanho muito diferente de Marte!



A Fase Solar: Terraformação pelo Governo Mundial e Produção nas Colônias!

A Fase Solar ocorre depois da fase de produção de cada geração:

Passo 1: Verificação do Fim da Partida

O Passo 1 da Fase Solar consiste em verificar as condições de encerramento da partida: se temperatura, oxigênio e oceanos estiverem no máximo, a partida chegará ao fim e a pontuação final começará com a conversão de plantas, como de costume. Nesse caso, não se executa nenhum outro passo da Fase Solar.

Passo 2: Terraformação pelo Governo Mundial (se jogando com Venus Next)

O passo 2 se chama Terraformação pelo Governo Mundial (GM). Para terraformar Venus sem desacelerar a terraformação de Marte, o GM decidiu ajudar. O primeiro jogador (a ordem ainda não mudou) passa a agir como o GM e escolhe um parâmetro global que ainda não tenha chegado ao máximo, aumentando-o em um nível ou colocando uma peça de oceano no tabuleiro. Os bônus alcançados vão para o GM e, conseqüentemente, o primeiro jogador não receberá nenhum incremento em IT nem outros possíveis bônus. Mas pode ser que outras cartas, como **Algas Árticas** ou a corporação de Venus, **Aphrodite**, sejam acionadas.

Variante: Pule este passo para um jogo mais longo.

Passo 3: Produção nas Colônias

O passo 3 é chamado de Produção nas Colônias. Retorne todas as frotas mercantes presentes nas peças de colônia para a peça de frotas mercantes. Mova o marcador branco de cada peça de colônia um espaço para a direita na respectiva trilha da peça de colônia.

A Fase Solar será usada em outras expansões, introduzindo novos passos a ela.

Variante Solo com Colônias

Utilize as regras normais para o jogo solo e suas demais expansões, mas reduza em 2 níveis sua produção inicial de M\$. Compre 4 peças de colônia e escolha 3 para manter em jogo, escolha essas peças no mesmo momento que escolher a corporação e cartas de projetos.



CRÉDITOS:

Autor: Jacob Fryxelius e Jonathan Fryxelius
Design Gráfico: Isaac Fryxelius
Imagem do Manual: Garrett W. Kaida
Assistente de Design: FryxGames

GIGACRÉDITOS:

Ao criador dos céus.
Que todos sejamos bons regentes de sua obra!

MEGACRÉDITOS:

Para nossos dedicados parceiros de produção, e nossos testadores:
Florian Ruckeisen, Sebastian Stüchl, Jorrit Sminia, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Cornelius Cremin, Trollet Eriksson, Kalle Palm, Tomas Gjåls e Mikael Wicktor, bem como seus grupos de jogos
- um milhão de obrigados pelos seus testes e feedbacks!
Obrigado também a Bill Bricker e Garrett W. Kaida por sua maravilhosa arte.

COMPONENTES:

49 cartas de projeto
5 corporações
11 peças de colônia
Peça de referência
Peça de Frotas Mercantes
8 frotas mercantes
8 marcadores de colônias
Livreto de regras



EDIÇÃO MEEPLE BR:

Tradução: Romir G. E. Paulino
Revisão: Vinicius Carlos Vieira
Diagramação: Fábio Ribeiro / Victor Cast
Supervisão : Fábio Ribeiro

FRYXGAMES