



JACOB FRYXELIUS
TERRAFORMING MARS
VENUS
NEXT

Iniciada a terraformação de Marte e já implementados vários projetos, o Governo Mundial da Terra vislumbra a oportunidade de começar também a terraformar Vênus. A tarefa é muito mais difícil e provavelmente levará mil anos. Razão ainda maior para começar JÁ!



O tabuleiro de Vênus

No tabuleiro de Vênus, os jogadores têm um quarto parâmetro global como opção: a escala Vênus! Nas cartas, esse parâmetro é mencionado apenas como “Vênus”. Já que Vênus é um projeto de longo prazo, a escala de terraformação do planeta vai apenas de 0% a 30%. Oferece novas oportunidades de obter Índices de Terraformação (IT) e níveis bônus e, assim como outros parâmetros globais, deixará de render IT quando chegar ao máximo. Mas a escala Vênus não é uma condição que determina o fim da partida: para encerrá-la, ainda é necessário elevar ao máximo apenas temperatura, oxigênio e oceanos. Ou seja, em algumas partidas, a escala Vênus será completada bem antes do fim, enquanto em outras, o marcador desse parâmetro mal sairá do lugar. As cartas que afetam requisitos globais, como **Tecnologia de Adaptação**, **Design Especial** e a corporação **Inventrix**, também afetam os requisitos venusianos.

Níveis bônus: Ao elevar Vênus a 8%, você poderá pegar uma carta do topo do *deck* à sua mão, sem custo algum. Ao elevar Vênus a 16%, você avançará mais uma casa na escala de IT.

Um novo projeto-padrão: Reciclagem Atmosférica, permite aos jogadores aumentar em um nível a escala Vênus ao custo de 15 M\$ e, conseqüentemente, avançar uma casa na escala de IT.

Novas áreas reservadas para cidades: O tabuleiro de Vênus também apresenta quatro novas áreas reservadas para cidades específicas que algumas cartas de projeto da expansão permitem aos jogadores colocar no tabuleiro, à semelhança do Porto Espacial de Fobos e da Colônia Ganimedes no tabuleiro de Marte. A Base Maxwell localiza-se na superfície hostil do planeta, assim como Estratópolis que flutua nas camadas superiores da atmosfera venusiana. Metropolis Lunar localiza-se na nossa Lua, enquanto a Cidade d’Alva fica sobre trilhos e seu movimento acompanha o alvorecer em Mercúrio, mantendo-se sempre fora do alcance do olhar abrasador do Sol.

Durante a preparação, o tabuleiro de Vênus é posicionado ao lado do tabuleiro de Marte, colocando-se um marcador branco no começo da escala Vênus, ou seja, no nível 0%.

Cartas novas

Os diversos projetos dessa expansão são representados por 49 novas cartas de Projeto, além de cinco novas opções de corporação. Todos são identificáveis pelo ícone azul e branco na porção inferior esquerda da carta . Embaralhe as cartas novas em seus respectivos *decks* antes de distribuir projetos e corporações para os jogadores durante a preparação. Pode-se jogar Venus Next com ou sem a Era das Corporações ou qualquer outra expansão.



Flutuadores

Venus Next também apresenta um recurso novo: os flutuadores! Os flutuadores são a infraestrutura aérea situada nos pontos da atmosfera venusiana onde a pressão e a temperatura são semelhantes às da Terra. A superfície do planeta é, definitivamente, mais proibitiva, com uma pressão de 90 atm (bar) e temperaturas em torno dos 450 °C. Os flutuadores vão se acumulando sobre as cartas e funcionam da mesma maneira que micróbios e animais.



Recurso curinga

Este ícone indica um recurso não especificado. Mais detalhes no texto de cada carta.



Ícone venusiano

O ícone venusiano indica que o projeto se localiza em Vênus ou em sua órbita. Chama-se de carta venusiana toda carta que contém este ícone.



Marco do Aeroproprietário

Temos um novo marco: Aeroproprietário. Ele vem se somar aos marcos já existentes e, portanto, é possível reivindicar três dentre seis marcos durante a partida. Para reivindicar Aeroproprietário, você precisa de um total de sete ou mais flutuadores sobre suas cartas. Durante a preparação, posicione esta peça de modo que cubra o cabeçalho “Marcos” no tabuleiro de Marte.



Prêmio Venusófilo

Este novo prêmio também se soma aos já existentes e, portanto, é possível financiar três dos seis agora disponíveis. O Prêmio Venusófilo representa a disputa pelo maior número de ícones venusianos em jogo. Posicione esta peça de modo que cubra cabeçalho “Prêmios” no tabuleiro de Marte.

A Fase Solar: Terraformação pelo Governo Mundial!

Venus Next introduz uma nova fase logo após a fase de produção de cada geração: a Fase Solar.

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

O Passo 2 se chama Terraformação pelo Governo Mundial. A fim de terraformar Vênus sem desacelerar a terraformação de Marte, o GM decidiu ajudar. O primeiro jogador (a ordem ainda não mudou) passa a agir como o GM, escolhe um parâmetro global que ainda não tenha chegado ao máximo e aumenta em um nível a escala em questão ou, coloca uma peça de oceano no tabuleiro. Os bônus alcançados vão para o GM e, consequentemente, o primeiro jogador não receberá nenhum incremento em IT nem outros possíveis bônus. Mas pode ser que outras cartas – isto é, **Algas Árticas** ou a nova corporação **Aphrodite** – sejam acionadas por esse progresso.

Variante: Pule este passo se quiser uma partida mais longa.

A Fase Solar também será utilizada em outras expansões, com a incorporação de novos passos.

Variante solo

A variante solo usa as cartas venusianas e a expansão Era das Corporações. Sua meta agora é elevar todos os quatro parâmetros globais ao máximo, e isso inclui a escala Vênus! Você ainda começa em IT 14 e tem 14 gerações para terminar a partida, mas também recebe a ajuda da Terraformação pelo Governo Mundial na Fase Solar. Ou seja, por ser o primeiro jogador, você sempre escolhe o que o GM fará. Com isso, sua capacidade estratégica aumenta, e você vai precisar dela, pois Vênus exige 15 níveis a mais de terraformação e o GM só vai ajudar a alcançar 13 deles (já que a 14ª geração não terá o passo Terraformação pelo GM por causa da Verificação do Fim da Partida [passo 1 da Fase Solar]).



CRÉDITOS:

Game design: Jacob Fryxelius
Design gráfico: Isaac Fryxelius
Assistente de design: FryxGames

VERSÃO BRASILEIRA:

Supervisão: Fábio Ribeiro
Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão: Vinicius Carlos Vieira
Diagramação: Cristiane Viana - Estúdio Chaleira

MEGACRÉDITOS:

Aos nossos aplicados editores parceiros e aos nossos jogadores da fase de testes: Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Jorrit Sminia, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Ken Somerville, Tomas Gjals e Mikael Wicktor. E também aos grupos que jogam com eles. Um milhão de agradecimentos por sua dedicação aos testes e relatórios!

GIGACRÉDITOS:

Ao Criador da Terra, de Marte e Vênus. Que sejamos sempre bons zeladores de Seus planetas!

COMPONENTES:

- 1 livreto de regras
- 1 tabuleiro de Vênus
- 5 cartas de corporação
- 49 cartas de projeto
- 1 marcador para a escala Vênus
- 1 peça do Marco do Aeroproprietário
- 1 peça do Prêmio Venusófilo

FRYXGAMES

© FryxGames AB
www.fryxgames.se



www.meeplebrjogos.com.br