

# O PROJETO MANHATTAN SEGUNDO ESTÁGIO



Essa expansão é composta de várias expansões separadas que podem ser usadas juntas ou em qualquer combinação entre si. Seu grupo de jogo deverá decidir qual ou quais serão utilizadas.

## COMPONENTES DO JOGO

7 fichas de Personalidades



5 pistas de Foguetes  
5 marcadores de Foguetes



25 cubos  
(deuteride de lítio)

4 moedas (4 x \$10)

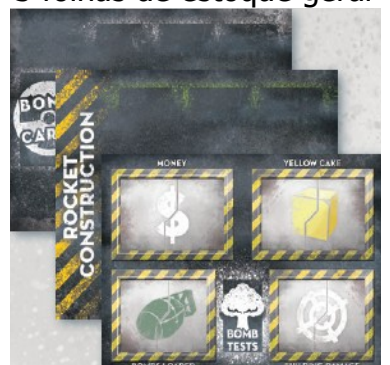
22 CARTAS: 7 Nações  
5 Bombas H  
5 Usinas de Hidreto de Lítio  
5 Fábricas de Foguetes



1 ficha de Ataque aéreo



3 folhas de estoque geral



# PERSONALIDADES

Existiram pessoas que foram importantes para o sucesso do projeto manhattan. Nós selecionamos algumas das peças fundamentais para esse papel. Essa expansão adiciona toda uma mecânica ao jogo. Essa mecânica implementa uma mudança grande no gameplay, então tenha certeza de que você entendeu o use e as implicações antes de usá-las.

## Preparação

Coloque as sete cartas de personalidades abetas no estoque geral.

## Escolha das Personalidades

Quando você recuperar seus trabalhadores, você deverá escolher uma das personalidades disponíveis no estoque. Se você já possuir uma carta de personalidade (o que sempre ocorrerá, exceto durante a primeira rodada), você deve devolver a carta da sua atual personalidade ao estoque. Você nunca poderá manter a mesma personalidade entre uma fase de recuperação de trabalhadores e outra.

Cada carta de personalidade possui um texto que explica a sua habilidade durante o período em que você possuir aquela carta.

Essas habilidades (bônus) não precisam de ativação e estão sempre ativos.

## Cartas de Personalidades (Esclarecimentos)



### - Klaus Fuchs

A espionagem de uma construção é adicionada à sua capacidade de espionar (adiciona uma construção à sua capacidade de espionagem mostrada no tabuleiro principal e/ou à habilidade da carta nação União Soviética). Por exemplo, se você ativou "espionagem" no tabuleiro principal no nível 2, e ativa a carta nação União Soviética e você também possui a carta personalidade Fuchs, você poderá ativar até um máximo de quatro construções adversárias em seu turno (2+1+1).

*Uma vez a cada turno, realize espionagem em uma única construção de um adversário. Não adicione 1 ao nível de espionagem.*



### - Léo Szilárd

Você tem permissão para ativar o reator no tabuleiro principal e espaços de enriquecimento como as construções, você pode colocar os trabalhadores em um ou ambos (e pagar os custos de ativação) **durante o passo 2 do seu turno**, enquanto você está ativando outras construções. Essa ação é adicionada ao trabalhador que você colocou mais cedo no tabuleiro principal durante o passo 1 de seu turno.

*A produção do reator e da usina de enriquecimento são duplicadas para você e devem ser usadas como construções no passo 2 de seu turno.*



### **-Curtis Lemay**

Esse personagem não permite um ataque aéreo em massa pela ativação do espaço "ataque aéreo". Ele permite uma única ação de ataque aéreo a cada turno (um ataque com caça no qual você gasta 1 caça, um único bombardeio no qual você gasta 1 bombardeiro ou um único ataque com foguete no qual você gasta 1 foguete).

*Uma vez a cada turno, adicione 1 caça e 1 bombardeiro e realize um ataque aéreo se você quiser. Essa ação pode ser feita em qualquer ordem.*

---



### **-Kenneth Nichols**

Se você optar por usar a habilidade de Nichols, a quantia de \$1 que deverá ser colocada na pilha de suborno, deverá vir do estoque geral, e não do seu estoque pessoal.

*No início de seu turno, você pode mover a construção de \$2 para o final do deck (pilha), deslize as outras construções para baixo, e coloque \$1 no espaço "suborno".*

---



### **-John Lansdale**

Esse personagem torna a espionagem impossível em suas construções por quaisquer métodos, evita até mesmo a habilidade das cartas União Soviética (Nação) e Klaus Fuchs (Personalidade).

*Suas construções são imunes a espionagem.*

---



### **-J. Robert Oppenheimer**

*Uma vez a cada turno, você pode usar 1 trabalhador como um cientista em qualquer lugar, ou 1 cientista como 2 cientistas em uma construção.*

---



### **-Leslie Groves**

*Uma vez a cada turno, você pode usar 1 trabalhador como um engenheiro em qualquer lugar, ou 1 engenheiro como 2 engenheiros em uma construção.*

---

# FOGUETES

Foguetes são basicamente bombardeiros avançados que não podem ser interceptados por caças. Use essa expansão se você deseja conflitos mais diretos entre os jogadores.

## Preparação

Cada jogador pega uma pista de foguete (rocket track) e posiciona ao lado do seu tabuleiro individual. Dê a cada jogador um marcador de foguete, o qual é posicionado no "0" (zero) da pista de foguete. Coloque as 5 cartas Fábrica de Foguetes viradas para cima (abertas) em uma fileira próximas às cartas-bomba abertas.



## Fábricas de Foguete

As fábricas de foguete produzem foguetes da mesma maneira que as fábricas comuns produzem aeronaves. Quando for sua vez de escolher uma carta bomba durante a fase de projetos de bomba, você pode escolher colocar uma carta bomba embaixo da pilha (deck) de cartas bomba e construir uma fábrica de foguete (se houver alguma disponível). Você pode escolher livremente qual fábrica (disponível) você irá construir. Pegue a carta da fábrica de foguete e coloque em seu tabuleiro individual. Você não pode optar por realizar essa ação quando você receber a última carta de projeto de bombas.



## Usando os Foguetes

Foguetes devem ser usados exatamente como os bombardeiros, mas com uma diferença: você pode usar um foguete para danificar uma construção adversária durante um ataque aéreo mesmo que ele (seu adversário) possua um caça na pista dos caças. Você pode usar também um foguete, ao invés de um bombardeiro, para carregar uma bomba. **Caças não destroem foguetes.**

# ATAQUE AÉREO

Essa expansão permite a você aumentar ou diminuir a disponibilidade dos ataques aéreos (assim como os ataques aéreos que por ventura vierem a ocorrer adicionalmente). Se o seu grupo de jogo preferir um estilo menos agressivo, use o lado do "ataque aéreo" (air strike) com apenas um espaço. Se você quiser um jogo com mais negociações e contra-ataques em maior escala, use o lado com três espaços.



## Preparação

Coloque a folha de "ataque aéreo" (air strike) acima da área "ataque aéreo" (air strike) do tabuleiro principal, com o lado desejado para cima (com 1 espaço ou 3 espaços).

## Negociações

Se você estiver jogando com a folha de "ataque aéreo" de um espaço, as negociações sobre o "ataque aéreo" não são permitidas.

# NAÇÕES 2



A expansão Nações 2 permite a você assumir o papel de uma nação. Cada nação tem uma habilidade única que somente ela poderá usar.

Durante a preparação, dê uma carta de identificação de nação para cada jogador usando o método que você quiser (sorteio, escolha direta, etc). Coloque essa carta aberta em seu tabuleiro individual.

Durante o segundo passo do turno de alocação de trabalhadores, você pode optar por posicionar um trabalhador (ou trabalhadores ou outros custos) em sua carta de identificação de nação para obter a ação mencionada na carta, assim como uma construção comum.

As cartas de identificação de nação nunca são danificadas por bombas, e seus adversários nunca poderão colocar trabalhadores sobre ela pela ação "espionagem".

## Cartas de Identificação de Nações (Esclarecimentos)

### África do Sul (South Africa)

É possível (mas não necessário), carregar uma bomba primeiro, e então desmontá-la. Se você optar por fazer isso, mantenha o contador de carregamento (e os 5 pontos) na carta. O custo para isso é a quantidade de dólares na carta, e não o bombardeiro adicional.

### Paquistão (Pakistan)

"Aeronaves" incluem caças e bombardeiros, mas não foguetes. Ao obter cinco aeronaves, o Paquistão pode escolher qualquer combinação de caças e/ou bombardeiros. O Paquistão não pode descartar bombas-H.

### Índia

A Índia não pode optar por coletar uma parte da produção de uma universidade por um preço reduzido. O custo é sempre \$1 por trabalhador como o mostrado na produção. Se toda a produção da universidade não estiver disponível no estoque geral, a Índia poderá optar por pagar a um proprietário o preço cheio (custo requerido), e ainda pegar qualquer parte (quantidade) da produção da universidade disponível.

### Coréia do Norte (North Korea)

Quando você ativar essa carta, você não precisa anunciar o que pretende coletar (urânio ou plutônio). Uma vez que a carta é ativada, você é obrigado a usá-la. Você não pode mudar de ideia se os jogadores resolverem pagar a você \$3, ou se eles não quiserem pagar. Seus adversários podem dividir os \$3 entre eles da maneira que eles quiserem. Não é obrigatório que todos os jogadores adversários contribuam com dinheiro nessa divisão.

# BOMBAS H

Bombas de hidrogênio (H) foram o passo seguinte na corrida armamentista nuclear. Elas foram obtidas através da bomba de fissão de plutônio para iniciar a detonação de uma fusão nuclear secundária, resultando em uma explosão muito mais eficiente. Essa expansão adiciona as cartas de bomba de hidrogênio (H-Bombs), uma outra maneira de ganhar pontos de vitória.

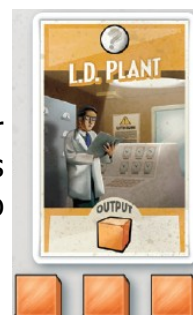


## Preparação

Embaralhe as 5 cartas bomba de hidrogênio e coloque-as com a face para baixo (fechadas) próximas às cartas bomba abertas. Coloque o Deuteride de Lítio (cubos laranja) no estoque geral (general supply). Embaralhe as 5 usinas de lítio no deck principal das construções.

## Usinas de Lítio

Usinas de lítio são instalações que podem ser construídas e ativadas como qualquer outra construção normal. Quando ativada, elas produzem deuteride de lítio (cubos laranja). Assim como os Yellowcakes (cubos amarelos), os cubos de lítio (laranja) são ilimitados. Se os cubos acabarem, utilize algum outro marcador para suprir.



## Projetando Bombas H (Bombas de Hidrogênio)

Quando for sua vez de escolher uma carta-bomba durante a ação de projeto de bomba, você pode escolher colocar uma carta-bomba no final do deck de bombas, e pegar a carta da Bomba H, que agora está no topo do deck, e colocá-la em sua mão (se ainda estiver disponível). Você não pode fazer essa manobra quando você receber a última carta da pilha de Projetos de Bomba.

## Constuindo Bombas H

Você pode construir uma Bomba H da mesma maneira que você constrói uma bomba normal. Existem várias diferenças entre Bombas H e Bombas Convencionais.

- Bombas H requerem o pagamento de Cubos de Lítio (cubos laranja) para o estoque geral.
- Bombas H não necessitam o pagamento de Plutônio ou Urânio.
- Uma Bomba H **deve ser construída como um melhoramento (upgrade) da bomba de plutônio**, que já exista em seu estoque. Coloque a carta bomba H por baixo da carta da bomba de plutônio que você que melhorar. Cada bomba de plutônio só pode ser melhorada uma única vez. A carta Bomba H dobra o valor dos pontos mostrados na parte inferior da carta Bomba de Plutônio. Bomba H não afeta o bônus de carregamento (5 pontos) de uma bomba. Bombas H devem ser carregadas, mas **não devem ser testadas**.

## CREDITS

Design:  
Brandon Tibbetts  
Eric Jome

Producer:  
James Mathe

Artists:  
Ander Plana  
Sergi Marcet

Cover Art:  
Ander Plana

Box, Board, & Card Design:  
Clay Gardner

Rules Layout:  
Topher McCulloch

Editor:  
William Niebling



<http://www.MinionGames.com>

Tradução PT BR: Marcos Ribeiro