JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS

1 a 5 jogadores (3), Max Mão: ∞

Preparação

- Coloque as Peças de Oceano no local indicado, um cubo branco no 0%, outro no -30ºC e outro na Geração 1.
- Peças de Floresta, Cidades e Cubos de Recursos devem ficar ao alcance de todos.
- Cada jogador recebe:
  - Tabuleiro de Jogador, colocando 1 cubo colorido da cor escolhida no 0 (zero) de cada recurso.
  - 2 Cartas de Corporação em segredo, escolha uma para ficar, revele-a e recolha os recursos descritos na carta.
  - 10 Cartas de Projeto: escolha quantas quiser para manter em sua mão, pagando 3 por cada uma delas.
  - Marcador de 1º Jogador
- Coloque um cubo de cada cor dos jogadores no 20 (vinte) da Escala de Índice de Terraformação (IT).

Preparação: Iniciantes

- Use uma Corporação Básica: comece o jogo com 42 (MegaCréditos) e 10 Cartas de Projeto **gratuitas**.
- Tire cartas com esse símbolo do jogo:
- Cada jogador com uma Corporação Básica coloca um cubo colorido no 1 (um) de cada recurso, ao invés de colocar no 0.

Turno de Jogo

- Todo recurso recebido durante o jogo é representado pelos cubos metálicos, colocando a quantidade de cubos sobre o desenho do recurso coletado em seu Tabuleiro de Jogador: Cobre = 1, Prata = 5 e Ouro = 10.
- Cada rodada é dividida em 4 etapas:

1- Ordem dos jogadores: *Só ocorre a partir da 2ª Rodada.*
- Mova o marcador de 1º Jogador em sentido horário.
- Avance o marcador de Gerações.

2- Fase de pesquisa: *Só ocorre a partir da 2ª Rodada.*
- Cada jogador compra 4 Cartas de Projeto e escolhe quantas irá manter em sua mão, pagando 3 por cada.

3- Realizar Ações:
- Começando pelo 1º Jogador, os jogadores alternam turnos realizando 1 ou 2 ações listadas abaixo:
- Jogar uma carta da mão: Pague o custo de e respeite as restrições descritas no canto superior esquerdo da carta.
  - Efeitos com fundo marrom aumentam sua produção de recurso, efeitos sem esse fundo dão aquela quantidade daquele recurso específico.
  - Efeitos com uma borda vermelha podem ser usados em qualquer jogador.
  - É **obrigatório** realizar os efeitos que reduzem a produção de recursos.
  - No canto inferior direito da carta está descrita a quantidade de Pontos de Vitória para o final no jogo.
  - Os efeitos de Cartas Verdes só ocorrem uma vez, assim como as Vermelhas, contudo estas últimas ficam viradas para baixo em sua pilha depois de ativadas.
  - Cartas Azuis podem ser ativadas uma vez por rodada.
  - Cartas com ícone de Construção podem ter seu custo de reduzido em 2 para cada 1 Aço gasto.
  - Cartas com ícone Espacial podem ter seu custo de reduzido em 3 para cada 1 Titânio gasto.
  - Peças com ícones especiais não contam como cidades.
- Executar um Projeto-Padrão: Descritos no tabuleiro.
  - Descarte um número qualquer de cartas de sua mão, e ganhe a mesma quantidade em .
  - Coloque uma peça de oceano no tabuleiro em um dos espaços azulados. **Outros tipos de peças não podem ser colocados nestes espaços reservados para oceanos.** Sempre que colocar um oceano, ganhe 1 IT.
  - Coloque uma peça de floresta no tabuleiro adjacente à uma peça sua, sempre que possível. Coloque um cubo da sua cor sobre essa peça. Aumente o oxigênio em 1.
  - Aumente sua produção de em 1 e coloque uma peça de cidade no tabuleiro, **não adjacente** a outra cidade. Coloque um cubo da sua cor sobre essa peça.
- Marcos: Se você atende aos requisitos de um Marco, pode reivindicá-lo pagando 8 e colocando seu cubo sobre ele.
- Prêmios: Não há requisitos. O 1º jogador a reivindicar um Prêmio paga 8, o 2º paga 14 e o 3º paga 20.

- Cada Marco e Prêmio só pode ser reivindicado por um único jogador. Apenas 3 Marcos e 3 Prêmios podem ser reivindicados. Cada um vale 5 IT ao final do jogo.

- Realizar uma ação de uma Carta Azul: Realize a ação descrita e coloque um cubo de sua cor sobre ela, ela não pode ser ativada novamente nessa rodada.
  - Se a ação adicionar animais ou micróbios, conte a quantidade colocando cubos metálicos sobre a carta.
  - Ações sem símbolos à esquerda da seta são gratuitas.
- Converter 8 plantas em uma Peça de Floresta.
- Converter 8 de calor em um aumento de temperatura.

- Cada jogador poderá ter mais de um turno na rodada.
- Ao passar sua vez, o jogador não realiza ações neste turno, como também não realizará mais ações nesta rodada.
- Quando todos tiverem passado, passe para a próxima etapa.

4- Fase de Produção:
- Mova todos os cubos de Energia para o espaço de Calor.
- Ganhe igual ao seu IT somado a sua produção pessoal.
- Ganhe uma quantidade de recursos igual a sua produção pessoal de cada um (Aço, Titânio, Planta, Energia e Calor).
- Remova os cubos de todas as suas Cartas Azuis.

Cidades Especiais

3 áreas são reservadas para cidades especiais (*Noctis City, Porto Espacial de Fobos e Colônia Ganimedes*) que só são colocadas quando cartas específicas são jogadas.

Frequentemente Esquecidos

- Ao colocar uma peça no tabuleiro, ganhe 2 para cada oceano adjacente a esta peça.
- Sempre que um dos parâmetros globais for aumentado, **e somente se ele for aumentado**, ganhe 1 IT para cada um.

Final de Jogo

O jogo termina quando os três parâmetros globais (Temperatura, Oxigênio e Oceano) estiverem maximizados.
- Jogue essa rodada normalmente até o final.
- Depois, cada jogador pode converter suas 8 plantas em uma Peça de Floresta, quantas vezes quiser.
  - Florestas: Ganhe 1 IT para cada peça de floresta sua.
  - Cidades: Ganhe 1 IT para cada floresta adjacente a cada uma de suas cidades.
  - Marcos: Ganhe 5 IT para cada Marco reivindicado.
  - Prêmios: Conferem 5 IT aos jogadores líderes nas 3 categorias e 2 IT aos vice-campeões (exceto em partidas com 2 jogadores). Não é preciso ter sido o reivindicador do Prêmio. Empate: Ambos ganham o mesmo valor.
  - Cartas: Some todos os pontos em suas cartas.
- Aquele com mais IT ganha. Critério de Desempate: Mais

umjogoumapágina.com.br
Guilherme Paulo Filho