

1. 3 Confusões Comuns Quanto às Regras:

- Você tem um **número ilimitado de ações** em cada geração, mas pode somente escolher 1 ou 2 de cada vez (no seu turno). Depois do turno dos outros jogadores, você tem um novo turno. Somente se você passou (não fez nenhuma ação em seu turno) você fica de fora e não pode ter mais nenhum turno durante aquela fase de ação.

- **Preparação:** Escolha suas cartas iniciais ao mesmo tempo em que que você escolhe sua carta de corporação (Porém, escolher uma corporação para iniciantes deve ser feito antes de ver as cartas).

- **Variantes:**

A variante **padrão** de jogo não usa as cartas de Era das Corporações (EC) e os jogadores iniciam com 1 de produção de cada recurso, mais o que a corporação escolhida fornecer.

A variante **Era das Corporações (EC)** adiciona todas as cartas de projeto e corporação EC ao jogo, e os jogadores iniciam com 0 de produção em cada recurso, mais o que a corporação escolhida fornecer.

Corporações para iniciantes não são uma variante de jogo; elas podem ser utilizadas por jogadores novos em qualquer variante de jogo (padrão ou EC), ao invés de escolher uma corporação entre 2 e mão inicial entre 10.

A variante **Projeto** (draft) pode ser utilizada junto com qualquer variante de jogo (padrão ou EC). Você não faz o procedimento de pegar uma carta e passar as restantes com as 10 cartas iniciais, e a variante Projeto não é usada em jogos solo.

Jogos **solo** sempre usam a variante EC, então as cartas EC são adicionadas ao jogo, e você inicia com 0 de produção, mais o que a corporação escolhida lhe fornecer. Ao jogar solo, você não usa as Corporações para Iniciante ou a variante Projeto.

2. Lista de Outros Tópicos

- **Cartas azuis com ações**

Cartas azuis com ações podem somente ser utilizadas uma vez por geração (marque-as como utilizadas com um de seus marcadores de jogador até a fase de produção). Se uma carta tiver mais de uma ação, você deve escolher qual utilizar. Qualquer custo antes da flecha deve ser pago primeiro, então o efeito depois da flecha é executado, similarmente a quando você joga uma carta, e com as mesmas restrições, significando que você deve ser capaz de executar o efeito por completo, exceto aumentar um parâmetro global que já esteja maximizado (oxigênio, temperatura ou oceano), ou remover recursos dos oponentes, ou adicionar recursos que você não possa coletar (veja “Jogando uma Carta – requisitos” abaixo). Se você não puder executar o efeito (ou pagar o custo), então você não pode tomar essa ação.

- **Cartas ativam seus próprios efeitos**

Os ícones de uma carta podem frequentemente ativar o efeito da própria carta ao ser jogada. Por exemplo: “Decompositores” adiciona um recurso a ela mesma ao ser jogada em razão de seu ícone de micróbio ativar o efeito da carta.

- **Efeitos cumulativos**

Efeitos geralmente são cumulativos. Uma carta pode potencialmente ativar diversos efeitos, e cada efeito único de uma carta pode ser ativado. Descontos são cumulativos, mas um custo não pode ir abaixo de zero.

- **Tiles de vegetação no fim do jogo**

Depois da última fase de produção, os jogadores podem, na mesma ordem de jogadores, converter plantas em um ou mais tiles de vegetação. Os tiles de vegetação são pagos (com 8 plantas cada) e colocados um de cada vez, ativando bônus de colocação e outros efeitos antes de o próximo tile ser colocado. Quando o jogador não puder mais colocar tiles de vegetação, é a vez do próximo jogador. Depois que todo jogador tiver uma chance de colocar tiles de vegetação, a contagem do placar de fim de jogo tem início.

- **Não existem requisitos exatos**

Uma caixa de requisito (próxima ao custo da carta) que não diga explicitamente “max” é automaticamente um requisito mínimo. Por exemplo, “requer 3 oceanos” quer dizer que você pode jogar a carta se houverem ao menos 3 tiles de oceano em jogo. Não há “requisitos exatos”.

- **Não existem custos negativos**

Um custo nunca pode ser negativo. Se uma carta custar 1 M\$ e for descontada em 2, você irá pagar 0 M\$ por ela, e não -1 M\$ (o que quer que isso seja).

- **Ordem dos efeitos ativados**

Se diversos efeitos ou ativações devem ser executadas ao mesmo tempo, o jogador ativo escolhe a ordem. Se não for a fase de ação, o primeiro jogador escolhe a ordem.

- **Jogando uma carta – requisitos**

Para poder jogar uma carta, você deve 1) preencher qualquer requisito da carta, 2) ser capaz de executar todos os efeitos diretos da carta (com as 3 exceções abaixo), e 3) pagar pela carta.

Uma carta pode ser jogada mesmo que ela * aumente um parâmetro global que já esteja

maximizado, * remova recursos de qualquer jogador e eles não tenham o suficiente ou você não queira alveja-los, ou ela * adicione recursos (normalmente animais ou micróbios) a uma carta mas você não tem uma carta que possa coleta-los. Em todos esses casos, simplesmente faça o máximo que você puder e ignore essas partes.

Errata da 1ª edição¹: A página 10 do livreto de regras estabelece outra exceção: que você não precisa ser capaz de colocar um tile indicado na carta. Isso está errado – qualquer tile colocado pela carta deve ser colocado no tabuleiro, exceto se for um tile de oceano e todos eles já tenham sido colocados (conforme a exceção de parâmetro global mencionada acima).

- **Remover recursos é opcional**

Efeitos que removam seus próprios recursos são obrigatórios, enquanto efeitos que removam recursos de qualquer jogador (marcados por uma borda vermelho ao redor do ícone de recurso) são voluntários e podem ser executados completamente, parcialmente ou não ser executados. Somente um jogador ou carta pode ser alvo dos efeitos de uma carta cada vez que estes forem usados. Remover produção sempre é obrigatório.

- **Áreas reservadas**

Existem 12 áreas azuis reservadas para tiles de oceano e 3 áreas reservadas para cidades específicas. Nenhum outro tile pode ser colocado nessas áreas, exceto caso seja expresso de maneira diferente.

- **Embaralhar novamente o deck**

Adição: o deck é embaralhado novamente a partir da pilha de descarte se for esgotado.

- **Fim do jogo solo**

O jogo acaba após 14 gerações completas. Para poder vencer você deve finalizar a terraformação antes da rodada extra de conversão de plantas em tiles de vegetação. Somente jogos que você vencer têm o placar contado (depois da colocação extra de tiles de vegetação).

- **Preparação do jogo solo**

Coloque aleatoriamente 2 cidades neutras e vegetações. O índice de terraformação começa em 14 ao invés de 20. A Era Corporativa é utilizada: adiciona todas as cartas (CE) e inicie com 0 de produção, mais o que a corporação escolhida lhe der.

¹ Também se aplica ao livreto de regras brasileiro.

- **Ícones em cartas de eventos**

Eles estão ativos e podem ativar efeitos enquanto estiverem sendo jogados, mas não são contados depois disso, nem durante o jogo ou durante a contagem de pontuação ao final do jogo (eles ainda podem dar PVs ao final do jogo se contiverem um ícone de PV).

- **Tiles não podem ser empilhados**

Um tile nunca pode ser colocado em cima de outro tile.

- **Quais cartas podem coletar recursos?**

Somente cartas que explicitamente possam utilizar os recursos nelas mesmas podem coletar tais recursos.

Exemplos de utilizações são gastar-los em uma ação ou obter PVs por eles.

“Potenciadores Virais”, por exemplo, não pode coletar recursos porque ela não faz nada com recursos. Então o recurso ganho pela ativação em razão de seu ícone de micróbio será um recurso de planta, conforme indicado na carta.

3. Lista de Cartas

- **Capital (tile branco)**

Este tile é colocado somente pela carta “Capital”, não por “Noctis City”, “Porto Espacial de Fobos” ou “Colônia Ganimedes”. Essas cartas colocam tiles de cidade normais como indicado por seus ícones. “Capital” tem um tile especial (que conta como um tile de cidade) porque ele pontua tiles de oceano adjacentes, além da pontuação normal de tiles de vegetação adjacentes.

- **Efeito “Ecoline”**

O efeito da “Ecoline” não é uma ação, e então pode ser usado por qualquer número de vezes durante uma geração. É um efeito que altera a ação de conversão de plantas no tabuleiro de jogador, tornando mais barata sua utilização.

- **Primeira ação da “Inventrix” e “República de Tharsis”**

Estas corporações tem uma primeira ação pré-definida, significando que a primeira de suas duas ações permitidas na primeira fase de ação de seu primeiro turno é utilizada para este propósito. Você pode utilizar a segunda ação para este turno normalmente, se quiser.

- **“Força de Trabalho Robótica”**

Só pode alvejar uma carta com o ícone de construção, e duplica somente o quadrilátero de produção da carta, não os outros efeitos. Quaisquer diminuições de produções estabelecidas no quadrilátero também devem ser executadas.

Não pode copiar um quadrilátero de produção que seja parte de uma ação ou efeito na parte de cima de uma carta azul; somente um quadrilátero de produção na parte de baixo de uma carta com o ícone de construção.

- **“Procura por vida”**

Errata da 1ª edição: Devia estar escrito “revelar e descartar...”².

- **“Small Asteroid”**

Errata da 1ª edição: Deveria haver um “-” antes dos ícones de planta nesta carta. O texto está correto. Esta é uma carta promocional não incluída no jogo base³.

- **Ação da “UNMI”**

A “UNMI” funciona exatamente como uma carta azul com uma ação; só pode ser usada uma vez por geração.

² O texto da carta já está correto nas cartas corrigidas postadas pela Meeple BR na Ludopedia.

³ Também não está inclusa na versão brasileira do jogo.