

JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS



O Anúncio de Terraformação:

”Desde sua concepção em 2174, o Governo Mundial tem se esforçado continuamente pela paz e unidade global. Nossa missão é ser a ferramenta compartilhada pela humanidade para moldar um futuro melhor.

A Terra está superpovoada, e os recursos diminuindo. Nós agora temos que escolher entre recuar ou iniciar nossa expansão até o espaço para achar novos lares para a humanidade. Por essa razão, precisamos transformar Marte em um planeta habitável.

A terraformação de Marte é uma empreitada tão grandiosa que precisará do esforço conjunto da raça humana para ser atingida. O Governo Mundial, portanto, inaugurará o Comitê de Terraformação, e instaurará um imposto universal para esse propósito. Toda corporação ou empresa que contribuir para o processo de terraformação será generosamente recompensada pelo Comitê. Nós acreditamos que essas medidas eventualmente resultarão em um planeta habitável para nossos descendentes.

Obrigado pela sua atenção!”

Levi Uken, porta-voz do Governo Mundial, 16 de Janeiro, 2315 d. C.

HISTÓRIA

A humanidade começou a se espalhar pelo sistema solar. Em Marte, algumas poucas colônias foram construídas. Elas oferecem proteção contra o meio ambiente de um planeta que é terrivelmente frio, seco e com quase nenhuma atmosfera.

Para conseguir aumentar a imigração da Terra, Marte precisa ser terraformado através da alteração de seu meio-ambiente até que os humanos sejam capazes de lá viver sem caros equipamentos de proteção e sem que mesmo os menores acidentes sejam letais. Portanto, o Governo Mundial decidiu apoiar qualquer organização que contribua para essa ampla tarefa.

O generoso financiamento atrai gigantescas corporações que competem para expandir seus negócios e emergir como a força mais influente por trás da terraformação. Nesta era, grandes oportunidades se escondem por trás da conquista do Planeta Vermelho.

CONTEÚDO

A História,	2
Visão Geral,	3
Parâmetros Globais,	3
Tabuleiro de jogo,	4
Tiles & Marcadores,	5
Tabuleiros dos jogadores,	6
Cartas,	6
Preparação,	7
Gerações,	8
Ações,	9
Fim do Jogo,	12
Variante de jogo,	13
Símbolos,	14
Créditos,	16

VISÃO GERAL

Em Terraforming Mars você controla uma corporação, e compra e joga cartas que descrevem diversos projetos. Esses projetos frequentemente contribuem (direta ou indiretamente) para o processo de terraformação, mas também podem consistir em empreendimentos e negócios de diferentes tipos. Para vencer, você tem que acumular um bom índice de terraformação (IT) e muitos pontos de vitória (PV). O seu IT aumenta toda vez que você aumenta um parâmetro global (temperatura, oxigênio ou oceano). Seu IT determina sua renda e também sua pontuação. À medida que o processo de terraformação avança, mais projetos tornam-se viáveis. Ganham-se PV adicionais por qualquer coisa que aumente o controle humano sobre o sistema solar; muito pode ser feito, de fundar cidades a construir infraestruturas ou proteger o meio ambiente.

O tempo é medido em gerações, e cada geração começa com uma fase de ordem de turno, seguida por uma fase de pesquisa, na qual os jogadores têm acesso a novas cartas. Na fase de ação, os jogadores revezam-se em turnos ao redor da mesa, fazendo 1 ou 2 ações, até que todos tenham tido sua vez. Na fase de produção, então, todos os jogadores produzem

recursos de acordo com os parâmetros de produção em seus tabuleiros pessoais, e ganham renda de acordo com seu IT.

O tabuleiro central do jogo tem escalas para o registro de temperatura, nível de oxigênio, índice de terraformação e gerações. Nele há um mapa da superfície ao qual você adiciona tiles de oceano, vegetação e cidade à medida que o jogo progride. Há também uma lista de projetos-padrão disponíveis a todos os jogadores, assim como marcos e prêmios pelos quais os jogadores podem competir.

O jogo termina quando há oxigênio suficiente para respirar (14%), oceanos suficientes que permitam um clima semelhante ao da Terra (9), e temperatura bem acima do ponto de congelamento (+8 °C). Só então será possível, e talvez confortável, viver na superfície de Marte!

O vencedor será o jogador com o maior número de PV ao fim do jogo. PV são obtidos a partir do seu IT, dos seus tiles no tabuleiro, de prêmios ganhos, marcos reivindicados, e PV em cartas que você jogou.

PARÂMETROS GLOBAIS

Temperatura, oxigênio e oceano são chamados de parâmetros globais. Toda vez que você aumenta um deles, o seu índice de terraformação aumenta em mesmo número, dando a você renda e pontuação maiores.

Quando um parâmetro global atinge a meta, ele não pode ser aumentado além disso, e portanto não aumenta mais o seu IT. Você ainda pode jogar cartas e fazer ações que aumentem o parâmetro - apenas ignore esse efeito.

Quando todos os três parâmetros globais atingirem a meta, o jogo acaba ao término dessa geração (depois da fase de produção).



ISAAC FRYXELLUS



Marte terraformado

Cada área ou tile no tabuleiro de jogo representa 1% da superfície marciana, portanto 9 tiles de oceano representam 9% de cobertura oceânica, que deve ser suficiente para estabilizar ciclos hidrológicos, umidade do ar, e padrões de clima. A água também é importante por moderar oscilações de temperatura. Em temperaturas muito baixas, os oceanos são, na verdade, geleiras pela maior parte do ano.

Embora a temperatura em Marte já possa chegar a 20 °C em um dia "quente" de verão, isso não é o suficiente. Para que oceanos líquidos possam existir, a temperatura média deve ser positiva ao menos no equador.

O parâmetro mais importante para a terraformação é o nível de oxigênio. Sem uma atmosfera respirável, Marte não pode ser habitado nem terraformado. A atmosfera da Terra contém 21% de oxigênio, 0,21 atm. Em alturas mais elevadas, esse número diminui, pois a atmosfera se torna rarefeita. A 3000m o nível de oxigênio é de 0,14 atm, e há algumas cidades importantes nessa altitude, a maioria nos Andes e na China. Os exemplos mais notáveis são as cidades bolivianas El Alto (4150m) e La Paz (3640 m), cada uma com quase um milhão de habitantes.

A atmosfera da Terra contém ainda 78% de nitrogênio, o principal elemento responsável pela pressão do ar. A pressão atmosférica também é importante, talvez tão crucial quanto o nível de oxigênio. Outro aspecto da terraformação é o campo magnético muito fraco que Marte possui. Esses aspectos não são representados por um parâmetro global, mas frequentemente resultam em um IT maior para o jogador, tal como indicado nas cartas específicas.

TABULEIRO DE JOGO



Não se esqueça!
Aumentar um parâmetro
global também aumenta
seu IT

- 1. Escala do índice de terraformação (IT):** Todos os jogadores começam em 20. Aqui estão sua renda (veja páginas 6 e 8) e seus PV básicos. Este número aumenta sempre que você contribui para a terraformação.
- 2. Escala de gerações:** O marcador de gerações mede o tempo (rodadas) e começa em 1, movendo-se para cima na escala de IT.
- 3. Um jogo solo** começa com um IT de 14 e termina após a 14ª geração.
- 4. Oxigênio:** Este **parâmetro global** começa em 0%. Este percentual corresponde aos 21% da atmosfera terrestre.
- 5. Tiles de oceano:** Este **parâmetro global** começa com 9 tiles empilhados aqui, a serem colocados no tabuleiro durante o jogo.
- 6. Temperatura:** Este **parâmetro global** (temperatura média no equador) começa em -30°C.

- 7. Níveis bônus:** Se você aumentar o parâmetro até este ponto, receberá também os bônus associados.
- 8. Projetos-padrão:** Podem ser usados por qualquer jogador independentemente das cartas que tenham em mãos. Veja página 10.
- 9. Marcos / Prêmios:** Podem ser uma boa fonte de PV extras. Veja páginas 10 e 11.
- 10. Bônus por colocação:** Quando coloca um tile em alguma área com bônus por colocação, você recebe os recursos impressos ou cartas. Veja página 5.
- 11. Áreas reservadas para oceano:** Áreas azuis são reservadas para tiles de oceano; tiles de oceano podem ser colocados apenas aqui; nenhum outro tile pode ser colocado aqui.
- 12. Áreas reservadas especiais:** 3 áreas são reservadas para cidades específicas. Nenhum outro tile pode ser colocado aqui.

Os Níveis Bônus

À medida que a atmosfera tornar-se mais densa, o efeito estufa aumentará a temperatura, como indicado pelo bônus em 8% do nível de oxigênio.

À medida que a temperatura aumentar, dióxido de carbono descongelará, resultando em um efeito estufa que ajudará no aquecimento, como indicado pelos bônus de produção de calor. Por fim, em 0°C, gelo acumulado no solo começará a derreter, adicionando água à superfície.

O Mapa

O tabuleiro do jogo traz um mapa acurado da região marciana de Tharsis, incluindo Valles Marineris e 3 dos 4 vulcões. Apenas a região em volta do Monte Olimpo não aparece. As áreas reservadas para os tiles de oceano são de baixa elevação, portanto a água fluirá para lá de forma natural. Os bônus de plantas em volta do equador simulam o fato de que uma média de temperatura mais alta torna mais fácil o desenvolvimento da vida na região. Os cumes das montanhas conferem bônus de minério e titânio, enquanto outros lugares interessantes podem conferir um bônus à compra de cartas, como o local de pouso da Viking, onde o primeiro lander feito por humanos tocou o solo marciano.

TILES

O tabuleiro de jogo tem um mapa onde os tiles podem ser colocados. Antes de colocar um tile, você primeiro deve averiguar se há alguma restrição de colocação. Existem áreas reservadas para oceanos e para cidades específicas, onde nenhum outro tile pode ser colocado. Além disso, cada tile pode ter restrições específicas expressas nas respectivas cartas ou no sumário abaixo.

Quando coloca um tile, você recebe o **bônus por colocação** expresso na própria área (se houver). Você também recebe bônus por colocar tiles ao lado de tiles de oceano (veja abaixo).



Tile de oceano: tiles de oceano podem ser colocados apenas em áreas reservadas para oceanos (veja o mapa). Colocar um tile de oceano aumenta o seu IT em 1 nível. Tiles de oceano não são propriedade de nenhum jogador. Cada tile de oceano no tabuleiro confere 2M\$ de bônus por colocação para cada jogador que colocar um tile perto dele, mesmo que seja outro de oceano.

Exemplo: Se você colocar um tile de cidade adjacente a 2 tiles de oceano diferentes, você recebe 4M\$ de bônus por colocação.



Tile de vegetação: se possível, tiles de vegetação devem ser colocados ao lado de outro tile que você possua. Se você não tiver nenhuma área disponível ao lado dos seus tiles, ou se você não tiver nenhum tile, você pode colocar o tile de vegetação em qualquer área disponível. Coloque um marcador de jogador nele para demarcar sua propriedade. Quando coloca

Um pequeno passo para o homem, mas cuidado por onde anda!



DANIEL FRXCELIVS

um tile de vegetação, você aumenta o nível de oxigênio, se possível, e também o seu IT. Se você não pode mais aumentar o nível de oxigênio, você também não aumenta o seu IT. Tiles de vegetação valem 1 PV ao final do jogo, e também dão 1 PV a qualquer cidade adjacente (veja abaixo).



Tile de cidade: não pode ser colocado ao lado de outra cidade (exceção: **Noctis City** sempre deve ser colocada na área reservada para ela). Adicione um marcador de jogador. Ao final do jogo, cada tile de cidade vale 1 PV por tile de vegetação adjacente (independente do dono). (Nota: a carta "**Capital**" coloca em jogo o único tile de cidade capital, que conta e dá pontos como um tile de cidade normal, mas, além disso, dá PV também por tiles de oceano adjacentes, como expresso na carta.)



Tiles especiais: algumas cartas lhe permitem colocar tiles especiais. Qualquer função ou restrição de colocação estão descritas na carta. Coloque o tile e coloque um marcador de jogador nele.

MARCADORES

Supomos que os marcadores não se esgotam. Se isso acontecer, use substitutos convenientes

Cubos de recursos: Recursos são armazenados no tabuleiro do jogador ou em cartas específicas. Existem muitos tipos de recursos (ver página 14), mas todos são indicados por estes cubos:

COBRE = 1
PRATA = 5
OURO = 10



Marcadores de jogadores: Cada jogador usa sua própria cor para marcar IT, posse de tiles, produção (ver página 6), e para indicar ações usadas de cartas azuis após serem realizadas (ver página 11).



Marcadores de temperatura, oxigênio, e gerações: começam no início de suas respectivas escalas (ver página 4).



Marcador de primeiro jogador: muda em sentido horário a cada geração.



TABULEIROS DOS JOGADORES

O tabuleiro do jogador mantém o registro dos seus níveis de recurso e produção correntes. Cubos de recurso são colocados em seus respectivos espaços, e marcadores dos jogadores são usados nas escalas de produção. No jogo, ícones de recursos se referem a cubos de recursos, enquanto **ícones de recursos dentro de um quadrilátero marrom se referem a produção** daquele recurso (veja abaixo a carta de projeto).

1. Escala de produção: se você ganhar produção de um recurso, marque o novo nível de produção com o seu marcador de jogador. **Produção não se limita a 10**. Exemplo: se você jogar uma carta que aumenta sua produção de calor em 3 níveis, de 19 para 22, você deve colocar 2 marcadores de jogador no número '10' e 1 marcador no número '2' na escala de produção acima do espaço de calor. Impressionante!

Durante a fase de produção, você adiciona cubos de recurso equivalentes ao número da sua produção.

2. **MegaCréditos (M\$)**: são usados para pagar por cartas e outras coisas. **Nota: sua renda de M\$ é a soma da sua produção de M\$ com o seu IT**. A produção de M\$ é a única produção que pode ser negativa, mas nunca pode ser diminuída para além de -5.



3. **Aço**: usa-se para pagar por cartas que tenham um ícone de construção e vale 2M\$/cubo. Você pode pagar tanto com M\$ como com aço, mas, se pagar com aço, não recebe troco por pagar a mais.

4. **Titânio**: usa-se apenas para pagar por cartas com o ícone espacial e vale 3M\$/cubo, similar ao aço.

5. **Plantas**: podem ser convertidas em tiles de vegetação; basta usar a ação descrita (ver páginas 5 e 11).

6. **Energia**: é usada por muitas cartas. Toda a energia que sobra é convertida em calor no início da fase de produção.

7. **Calor**: pode ser gasto para aumentar em 1 nível a temperatura; basta usar a ação descrita (ver página 11).

CARTAS

Cada jogador começa o jogo com uma carta de corporação. Durante o jogo, os jogadores compram e jogam muitas cartas de projeto para obter benefícios de diferentes tipos. As cartas estão divididas em cartas ativas (moldura azul, veja o exemplo), cartas automátatas (verde) e cartas de evento (vermelha), leia mais na página 10.

1. **Ícone**: Determina a qual categoria a carta pertence; essa categoria pode afetar ou ser afetada por outras cartas ou pelo tabuleiro de jogo (ex: você pode pagar com aço quando jogar uma carta do tipo construção).

2. **Condições iniciais**: Isto indica com quanto dinheiro (M\$) você começa, e com quais outros recursos iniciais e de produção. Algumas corporações também possuem uma primeira ação fixa descrita aqui (veja a carta).

3. **Efeito/ação**: caixas de texto marcadas com uma faixa azul mostram um efeito ou ação que pode ser usado durante o jogo continuamente. Ações podem ser usadas apenas uma vez por geração, enquanto efeitos estão sempre ativos.

4. **Texto adicional**: Traz alguma informação adicional e um gostinho a mais sobre a carta.

5. **Custo**: isto é o que você paga para jogar a carta da sua mão. (Para ter cartas na mão, você precisa primeiro comprá-las durante a fase de pesquisa; ver página 8).

6. **Requisitos**: Quaisquer requisitos que haja devem ser obedecidos para que a carta possa ser jogada. Algumas cartas requerem que um parâmetro global tenha alcançado certo patamar, já outras só podem ser jogadas enquanto o parâmetro ainda estiver baixo (veja a carta de exemplo); outras requerem que você tenha cartas com certos ícones já baixadas ou produção (OBS: para poder jogar a carta você deve também ser capaz de executar os efeitos da carta; veja página 9). Note também que o requisito deve apenas ser obedecido quando você jogar a carta, não quando você a usar futuramente.

7. **Efeitos imediatos**: A maioria das cartas afeta os seus recursos (ou os de seus oponentes) ou a sua produção. Você também pode receber tiles para colocar ou outros efeitos.

8. **PV**: Algumas cartas dão a você pontos de vitória ao final do jogo.

Se você estiver em dúvida sobre como a carta funciona, leia o texto entre parênteses.



PREPARAÇÃO

Aqui se descreve a preparação de um jogo padrão para 2-5 jogadores. Veja regras adicionais na página 13 para outras variantes de jogo.

1) **Tabuleiro de jogo:** coloque o tabuleiro do jogo centralizado sobre a mesa. Coloque os 9 tiles de oceano no espaço reservado para eles. Coloque os marcadores de temperatura e oxigênio em suas posições iniciais. Coloque também o marcador de geração no número 1 de IT.

2) **Cubos de recursos e tiles** restantes são colocados ao alcance de todos.

3) **Deck de projetos:** certifique-se de que você não tem nenhuma carta da Era das Corporações no deck de projetos ou entre as cartas de corporação. Essas cartas estão marcadas com um ícone vermelho e branco no canto inferior esquerdo (▲). Embaralhe as cartas de projeto e coloque o deck de projetos perto do tabuleiro. Deixe espaço para uma pilha de descarte ao lado do deck.

4) **Jogadores:** o jogador que ganhou a partida mais recente de Terraforming Mars receberá o marcador de primeiro jogador. Os jogadores escolhem suas cores, pegam os marcadores correspondentes e os tabuleiros dos jogadores. Você começa com 1 de produção de cada recurso no tabuleiro do jogador, portanto coloque os marcadores nas escalas de produção (apenas no jogo padrão). Cada jogador também coloca um marcador na posição inicial (20) na escala de TR.

5) **Cartas de corporação:** os jogadores que nunca jogaram Terraforming Mars recebem, cada um, uma carta de corporação para iniciantes (cartas com a parte de trás sem coloração) e seguem as instruções da carta para pegar 42 MegaCréditos e comprar 10 cartas de projeto, que formarão sua mão inicial. Então eles podem examinar suas cartas enquanto os jogadores mais experientes continuam a preparação do jogo sem eles. Embaralhe as 10 cartas de corporação padrão (excluindo as 2 cartas da Era das Corporações) e distribua 2 para cada jogador restante.

6) **Cartas de projeto:** Distribua 10 cartas para cada jogador restante. Os jogadores podem comprar essas cartas para compor sua mão inicial (3M\$ cada). Agora os jogadores examinam suas opções de mão inicial e corporação.

7) **Condições iniciais:** Os jogadores escolhem com qual corporação querem jogar e com quais das 10 cartas de projeto querem ficar para compor sua mão inicial. As cartas que não forem ser mantidas devem ser descartadas (coloque as corporações descartadas de volta na caixa). **As cartas são sempre descartadas viraras para baixo!**

Em ordem, os jogadores revelam a corporação escolhida, pegam seus recursos (se houver) e produção iniciais, e então pagam 3M\$ por carta de projeto que mantiverem. Lembre-se de que seus recursos serão um tanto limitados por algumas gerações, até que você consiga fazer sua economia funcionar.

8) **Comece o jogo:** A primeira geração começa sem uma fase de ordem dos jogadores e sem uma fase de pesquisa (já que você acabou de passar por essas fases durante a preparação do jogo), portanto o primeiro jogador já começa na fase de ação.

Exemplo: Tarsila, Ícaro e Artur decidem jogar um jogo padrão de Terraforming Mars. Cada um deles escolhe uma cor, pega um tabuleiro de jogador e marca sua produção inicial colocando marcadores no número 1 nas seis escalas de produção. Tarsila, a primeira jogadora, distribui 10 cartas de projeto e 2 cartas de corporação para cada jogador. Eles examinam suas cartas e, quando todos já tiverem decidido com quais cartas e corporação querem ficar, começam a revelar sua corporação na ordem de jogada.

Tarsila revela sua corporação: PhoboLog, que dá a ela 10 de titânio e 23M\$, que ela armazena em seu tabuleiro. Então ela declara que deseja comprar 5 cartas para compor sua mão inicial, pagando 15M\$ por elas. Ela pegou algumas cartas espaciais cujo valor de execução é caro, e para isso o titânio virá a calhar. Então ela descarta a outra carta de corporação, colocando-a de volta na caixa, e também as 5 cartas de projeto restantes, pondo-as com a face para baixo na pilha de descarte ao lado do deck.

Ícaro revela então que vai jogar com a ThorGate, começando com 48M\$ e 1 de produção de energia, que ele marca no seu tabuleiro. Ícaro decide ficar com todas as 10 cartas e paga 30M\$ por elas.

Artur decide jogar com a República de Tharsis (veja o exemplo na página anterior). Ele adiciona 40M\$ ao seu tabuleiro e paga 12M\$ pelas 4 cartas que decidiu comprar, restando-lhe 28M\$. Como sua primeira ação, ele vai colocar um tile de cidade; mas não é só isso: o tile de cidade pode dar a ele também um bônus por colocação, e sua carta de corporação diz que ele pode aumentar sua produção de M\$ em 1 nível toda vez que um tile de cidade é colocado em Marte, e que ele também ganha 3M\$ de volta quando ele mesmo coloca uma cidade.

E assim, a primeira geração começa com Tarsila iniciando o primeiro turno da fase de Ação...

GERAÇÕES

Por causa do longo período de tempo que os projetos requerem, o jogo se passa em uma série de gerações. Cada geração possui 4 fases.

1) Fase de ordem dos jogadores

O marcador de primeiro jogador passa para o jogador seguinte em direção horária e o marcador de geração anda uma casa para cima. Esta fase não acontece na primeira geração (ver Preparação).

2) Fase de pesquisa

Cada jogador compra 4 cartas e decide quais delas quer manter para compor sua mão. Cada carta custa 3M\$, e você pode comprar entre 0-4 cartas. O restante das 4 cartas possíveis é descartado virado para baixo na pilha de descarte. Não há limite de cartas em mãos. Se o deck ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte, forme um novo deck e continue o jogo.

Também se pula esta fase na primeira geração (ver Preparação).

Exemplo: Na segunda geração, os jogadores passam pela primeira fase de pesquisa normalmente. Eles põem de lado as cartas que têm em mãos e sacam 4 novas cartas para eventualmente comprar algumas delas (ou não). Ícaro decide comprar 3 das 4 cartas, então ele paga 9M\$ e descarta a restante, adicionando 3 novas cartas a sua mão.

3) Fase de ação (ver página 9)

Os jogadores fazem 1 ou 2 ações a cada turno ou passam. As jogadas acontecem em sentido horário ao redor da mesa, até que todos os jogadores tenham passado. As ações podem ser combinadas de qualquer maneira que o jogador escolher. As ações disponíveis são:

- Jogar uma carta da sua mão (ver página 9).
- Executar um projeto-padrão (ver página 10).
- Reivindicar um marco (ver página 10).
- Financiar um prêmio (ver página 11).
- Realizar uma ação de uma carta azul (ver página 11).
- Converter 8 recursos de plantas em um tile de vegetação (o que gera um aumento no nível de oxigênio) como descrito no tabuleiro do jogador (ver página 11).
- Converter 8 de calor em um aumento de temperatura, como descrito no tabuleiro do jogador (ver página 11).

Você pode escolher fazer 1 ou 2 ações no seu turno. Ao não realizar nenhuma ação (passar), você está fora da rodada e não pode mais fazer nenhuma outra ação nessa geração, mas enquanto você realizar ações, você terá mais turnos. Quando todos tiverem passado a vez, a fase de ação acaba.

Exemplo: Ícaro começa a fase de ação da segunda geração usando o projeto-padrão “Venda de patentes” (ver página 10): ele descarta uma carta para ganhar 1M\$ - ele percebeu que aquela carta não era realmente útil para a sua situação. Ademais, ele quer ver o que os outros fazem antes de decidir o seu plano.

Depois disso, Artur usa o projeto padrão “Cidade” e paga 25M\$ para colocar uma cidade e aumentar em 1 nível sua produção de M\$. Uma vez que ele está jogando com a República de República de Tharsis, isso lhe dá mais 1 nível de produção de M\$ e 3M\$ de volta, além do bônus normal por colocação. Contento com apenas uma ação, ele diz a Tarsila que comece seu turno.



Tarsila joga o projeto espacial “Mineração de asteroide”, que custa 30M\$, e paga gastando 8 de titânio (é um projeto espacial).

Por causa do efeito de sua corporação, PhoboLog, cada titânio vale 4M\$, o que dá um total de 32M\$. Ela poderia ter pago 7 de titânio mais 2M\$, mas preferiu, de todo modo, pagar 8 de titânio, pois tem

pouco dinheiro. “Mineração de asteroide” permite a Tarsila aumentar em 2 níveis sua produção de titânio, então ela ajusta esse parâmetro em seu tabuleiro de jogador, e baixa a carta em frente a si, na mesa. Tarsila decide jogar outra carta espacial como sua segunda ação, gastando mais titânio para isso, antes de passar o turno para Ícaro, que agora decidiu jogar “Energia geotérmica”. Essa carta tem um ícone de energia e custa 11M\$, mas porque Ícaro tem a corporação ThorGate, que dá descontos para cartas de energia, ele precisa pagar apenas 8 M\$.

E então o turno continua até que todos não façam mais ações e decidam passar a vez.

4) Fase de produção

Todos os jogadores jogam esta fase simultaneamente. Primeiramente, toda a energia é convertida em calor (coloque todos os cubos de recurso do espaço de energia no espaço de calor). Em seguida, todos os jogadores recebem novos recursos:

Os jogadores ganham M\$ de acordo com seu índice de terraformação mais qualquer produção de M\$ (que pode ser negativa!), e também recebem quaisquer outros recursos que produzam, de acordo com o tabuleiro de jogador. Coloque todos os recursos gerados em seus espaços correspondentes (ver página 6).

Finalmente, remova os marcadores das cartas de ação que foram usadas, para demonstrar que elas podem ser usadas novamente na próxima geração (ver página 11).

Agora você está pronto para dar início à próxima geração.

Exemplo: Tarsila ganha 21 M\$ de seu IT mais sua produção de M\$. Ela também produz 3 recursos de titânio (porque ela jogou a carta “Mineração de asteroide” antes), e 1 de cada um dos demais recursos, adicionando-os ao seu tabuleiro.

AÇÕES

Como mostrado na página 8, há 7 ações dentre as quais os jogadores podem escolher no seu turno. Os jogadores podem fazer 1 ou 2 ações em seu turno, combinando-as de qualquer forma (por exemplo, fazendo 2 ações iguais). Ao escolher 2 ações, um jogador pode surpreender os outros ao fazer mais do que eles imaginavam e chegar primeiro a algum bônus ou objetivo. Escolher uma única ação pode ser útil também, a fim de aguardar os seus adversários ou apenas para pensar enquanto considera outras decisões mais importantes.

A) Jogar uma carta da sua mão

Quando for jogar uma carta da sua mão, há 3 passos a considerar:

- 1) Verificar os requisitos.
- 2) Pagar pela carta e obter os efeitos imediatos.
- 3) Colocar a carta apropriadamente.

1) Verificar as exigências.

Para jogar uma carta, você deve cumprir seus **requisitos** e ser capaz de executar os **efeitos** nela descritos, com as seguintes exceções: você pode jogar uma carta que...

- aumente parâmetros globais que já chegaram a sua meta (por exemplo, quando não há mais tiles de oceano, ou quando a temperatura está em +8 C);

- adicione recursos que você não pode coletar (por exemplo, que adicione recursos de micróbios sem que você tenha qualquer projeto de micróbio para alocá-los);

- remova recursos de qualquer jogador (cartas com ícones de recurso em borda vermelha; veja o exemplo da carta **C** abaixo), mesmo se você não puder ou não quiser.

Mesmo que esses efeitos não possam ser acionados, ainda assim você pode jogar a carta, executando todos os demais efeitos usuais.

*Exemplo: Tarsila pode jogar a carta Asteroide (carta **C**) mesmo que a temperatura já tenha atingido o máximo, mas ela não ganha IT. Ela também pode escolher não remover nenhuma planta, ou remover parcialmente (talvez apenas Tarsila tenha plantas, ou talvez Ícaro e Artur tenham menos de 3 recursos de*

plantas para serem removidos). Todavia, todas as plantas devem ser retiradas do mesmo jogador.

As cartas **A**, **B**, **D** e **E** abaixo têm, cada uma, requisitos listados perto do custo da carta. Para jogar a carta **A**, você precisa ter produção de titânio. Para jogar a carta **B**, o nível de oxigênio precisa estar em 9% ou menos, e você também precisa ter produção de energia. Para jogar a carta **D**, o nível de oxigênio deve estar em 9% ou mais. Você também precisa ter produção de plantas, uma vez que a carta exige que você diminua sua produção de plantas. A carta **E** requer oxigênio em 5% e produção de energia.

O custo exigido para jogar a carta vem expresso no canto superior esquerdo. Algumas cartas azuis já em jogo podem dar um desconto (por exemplo, a carta **E** dá um desconto quando se joga uma carta espacial). Você também pode usar titânio ou aço para ajudar a pagar por cartas espaciais ou de construção respectivamente.

2) Pagando e executando efeitos imediatos.

Primeiro você deve pagar o custo da carta.

Depois a parte de baixo da carta mostra a você qualquer efeito imediato. Esses efeitos (e outros efeitos acionados pela carta que você acabou de jogar) são executados em qualquer ordem que você escolher.

Qualquer produção (verifique os quadriláteros marrons nas cartas **A**, **B**, **D** e **E**) deve ser realizada. Recursos ou produção em contorno vermelho significam que você pode afetar qualquer jogador que escolher (incluindo você mesmo). Mudanças de recursos ou produções sem contorno vermelho afetam você e devem ser executadas. Assim, a carta **A** essencialmente rouba um nível da produção de titânio de um oponente, enquanto que, nas cartas **B**, **D** e **E** você deve diminuir a sua própria produção de energia ou plantas para aumentar sua produção de M\$.

As cartas também podem conter tiles e ícones em contorno vermelho. Um tile “vermelho” significa um tile de qualquer jogador, e um ícone “vermelho” significa um ícone de qualquer jogador.



A



B



C



D



E



Muitas cartas representam ideias para a terraformação. Elas podem afetar os parâmetros globais ou fornecer a você outras formas de conseguir um IT maior. Elas podem representar organismos fotossintetizantes que liberam oxigênio, ou fontes de calor que gradualmente aumentam a temperatura.

Há também outras cartas que estão interligadas com o processo de terraformação que requerem algum aspecto de terraformação que foi implementado ou se especializam em condições iniciais.

Cada carta contém um texto performático (flavor text) que pode ajudar você a ter um gostinho do que a carta faz “de verdade”.

Quaisquer recursos (C) são adquiridos imediatamente. De novo, a borda vermelha significa que você pode escolher os recursos de qualquer jogador, então jogar a carta C não é muito amigável. Recursos em contorno vermelho são facultativos, portanto a carta C não lhe removerá suas próprias plantas, mesmo que você seja o único jogador que tenha algum recurso de plantas. Recursos não-padrões (aqueles que não são guardados no seu tabuleiro individual) são guardados em cartas específicas (D). Por via de regra, esses recursos geralmente são colocados em cima da mesma carta que os gera. “Pecuária” (Carta D), por exemplo, recebe 1 animal (cubo de recurso) nela quando você executa a ação descrita. (ações podem ser usadas uma vez por geração).

Quaisquer tiles (B) colocados por uma carta seguem as regras de tiles (ver página 5). Um tile sempre deve ser colocado se for possível, mas, caso não seja, isso não impede você de jogar a carta.

Se uma carta tiver um (*), então ela é uma exceção às regras normais, e você deve ler a explicação entre parênteses para ver em detalhes como a carta funciona.

Se em qualquer momento você tiver dúvidas sobre como uma carta funciona, leia o texto explicativo contido na carta.

Ícones de PV (ver cartas A, D, E) devem ser ignorados por enquanto, pois eles serão contados na pontuação final (ver página 12). A carta D pode valer vários PV se houver tempo para ação dela (no painel de cima) acrescentar mais recursos animais à carta.

3) Jogue a carta (veja a ilustração abaixo).

Eventos (cartas vermelhas, C) são colocados virados para baixo em uma pilha própria depois de serem jogados. Seus símbolos são válidos apenas enquanto estão sendo jogados (por exemplo, ao se usar o desconto da carta E quando se joga um evento espacial).

Cartas autômatas (verdes, A, B) devem ser colocadas viradas para cima em uma pilha na mesa, com apenas a linha de cima visível. Elas não têm mais efeito, mas, como ainda representam a extensão atual de suas operações, os símbolos ainda são válidos.

Cartas ativas (azuis, D, E) representam efeitos contínuos que podem ser ativados a qualquer momento ou ações que você pode realizar (da mesma forma que as corporações). Já que você precisa acompanhar essas cartas, elas são colocadas com o painel superior visível.



B) Usar um projeto-padrão

Os 6 projetos-padrão impressos no tabuleiro de jogo estão sempre disponíveis aos jogadores. Cada um deles pode ser usado múltiplas vezes durante a mesma geração.

- 1) Venda de patentes: você pode descartar um número qualquer de cartas da sua mão para ganhar o mesmo número em M\$.
- 2) Usina elétrica: por 11 M\$ você aumenta em 1 nível sua produção de energia.
- 3) Asteroide: por 14 M\$ você aumenta em 1 nível a temperatura (e o seu IT).
- 4) Aquífero: por 18M\$ você coloca um tile de oceano (você também aumenta em 1 seu IT e também ganha quaisquer bonus por colocação do tile; ver página 5).
- 5) Vegetação: por 23M\$ você coloca um tile de vegetação, que aumenta em 1 o nível de oxigênio (e o seu IT), e você ganha quaisquer bônus por colocação do tile. Coloque um de seus marcadores no tile. (ver pagina 5).
- 6) Cidade: por 25 M\$ você coloca um tile de cidade (e ganha quaisquer bônus por colocação do tile). Coloque um dos seus marcadores no tile. Você também aumenta em 1 nível a sua produção de M\$. (ver pagina 5).

Exemplo: a primeira ação de Artur em seu turno é usar o projeto-padrão Cidade para ganhar sua terceira cidade, e assim ele continua ganhando bônus extras por causa da sua corporação: República de Tharsis.

C) Reivindicar um marco

Se você atende aos requisitos de um marco, pode reivindicá-lo pagando 8M\$ e colocando seu marcador de jogador sobre ele. Um marco só pode ser reivindicado por um único jogador, e apenas um total de 3 dos 5 marcos podem ser reivindicados, portanto trata-se de uma corrida por eles! Cada marco reivindicado vale 5 PV ao fim do jogo.

Eis os **marcos** e do que você precisa para reivindicá-los (além do pagamento de 8M\$):

- 1) **Terraformador:** ter um índice de terraformação de no mínimo 35.

- 2) **Prefeito:** possuir ao menos três tiles de cidade.
- 3) **Jardineiro:** possuir ao menos 3 tiles de vegetação.
- 4) **Construtor:** ter ao menos 8 símbolos de construção em jogo.
- 5) **Planejador:** ter ao menos 16 cartas na mão ao reivindicar este marco.

Exemplo: a segunda ação de Artur, após construir sua terceira cidade, é reivindicar a posição de prefeito, para a qual, agora, ele se qualifica. Ele paga 8M\$ e coloca um de seus marcadores no marco "Prefeito". Isso vale 5 PV! Apenas mais 2 marcos podem ser reivindicados a partir de agora, e ninguém mais pode reivindicar "Prefeito".

D) Financiar um prêmio

Não há requisitos a serem cumpridos para financiar um prêmio. O primeiro jogador a financiar um prêmio paga 8M\$ e coloca um marcador de jogador sobre ele. O próximo jogador a financiar um prêmio paga 14M\$; o último paga 20M\$. Apenas três prêmios podem ser financiados. Cada prêmio pode ser financiado apenas uma vez.

Na pontuação final, cada prêmio é verificado e 5 PV são concedidos ao jogador que venceu na categoria. Não importa quem financiou o prêmio! O segundo lugar recebe 2 PV (exceto em uma partida de 2 jogadores, em que o segundo lugar não dá nenhum PV). Empates são amigáveis: mais de um jogador pode conseguir o bônus de primeiro ou segundo lugar (veja o exemplo). Se mais de um jogador conseguir o bônus de primeiro lugar, não há prêmio de segundo lugar.

Eis os prêmios e o que se premia:

- 1) **Proprietário:** possuir o maior número de tiles em jogo.
- 2) **Banqueiro:** ter a mais alta produção de M\$.
- 3) **Cientista:** ter o maior número de ícones de ciência em jogo.
- 4) **Termalista:** ter o maior número de cubos recurso em calor.
- 5) **Minerador:** ter o maior número de cubos de recurso em aço e titânio.

Exemplo: Ícaro paga 8M\$ para financiar o prêmio de termalista, por considerar que suas "Fábricas de GEE" lhe darão todo o calor de que precisa para vencer o prêmio.

Quando o jogo termina, no entanto, Tarsila também produz calor e, assim como Ícaro, tem 12 em seu espaço de recursos, em comparação com 5 de Artur. Tanto Ícaro como Tarsila recebem 5 PV pelo primeiro lugar, ao passo que Artur não recebe nada.

E) Usar a ação de uma carta azul

Muitas cartas azuis e de corporação possuem ações indicadas por uma seta vermelha. **Cada carta de ação desse tipo pode ser usada uma vez por geração.** Quando usa a ação

de uma carta azul, você primeiro deve pagar qualquer custo declarado à esquerda da seta. Você obtém aquilo para que a seta aponta, o que quer que seja, e coloca um marcador de jogador sobre a carta a fim de indicar que foi usada na atual geração. Os marcadores são removidos durante a fase de produção.

*Exemplo: Aproximando-se do fim do jogo, Ícaro possui "Pecuária" (carta **D**) em jogo. Quando for sua vez, ele pode escolher executar a ação descrita, adicionando um cubo de recurso (um "animal") à carta e pondo um marcador de jogador sobre ela.*

Cartas azuis também podem conter efeitos que estão sempre ativos, como "Naves" (carta **E**): quando você joga uma carta espacial, ela custa 2M\$ a menos. Esses efeitos não são ações (não há seta vermelha), então você sempre pode usá-los.

F) Converter plantas em vegetação

8 recursos de plantas podem ser transformados em um tile de vegetação, que aumenta em 1 o nível de oxigênio (e portanto também 1 do seu IT).

Observe que o tile de vegetação deve ser colocado ao lado de outro dos seus tiles (se possível) e pode gerar bônus por colocação (ver página 5).

Exemplo: Artur remove 8 recursos do espaço de plantas do seu tabuleiro de jogador, aumentando em 1 o nível de oxigênio, bem como seu índice de terraformação. Então ele pega um tile de vegetação e o coloca entre dois dos seus tiles de cidade, e recebe o bônus por colocação que, por acaso, consiste em 2 de plantas, conforme impresso na área escolhida.

Não só isso lhe rendeu 1 no IT mais o bônus por colocação, como também a área de vegetação lhe dará, no placar final do jogo, 1 PV por si e mais 1 PV para cada cidade adjacente.

G) Converter calor em temperatura.

8 recursos de calor podem ser gastos para aumentar em 1 nível a temperatura (e também seu IT, portanto).



*"Tudo que precisamos é de mais energia."
Bjorn Sigmund, CEO da ThorGate*

FIM DA PARTIDA

Quando todos os três parâmetros globais (oceano, temperatura e oxigênio) atingirem a meta, o jogo termina ao fim da atual geração. Após a fase de produção, **os jogadores têm uma última chance de converter plantas em tiles de vegetação** (na ordem de jogada; isso também pode acionar outros efeitos, tais como bônus por colocação). Então se conta a pontuação final. A fim de evitar confusão, recomendamos que um jogador seja escolhido para cuidar da contagem, e que todos os demais jogadores verifiquem se essa contagem é feita corretamente.

Pontuação final

- 1) IT:** seu IT ao fim do jogo é sua pontuação básica. Mova seu marcador adiante a partir desse ponto, à medida que adiciona PV pelo resto da contagem.
- 2) Prêmios:** conferem 5 PV ao jogador líder da categoria e 2 PV ao vice-campeão (exceto em uma partida com 2 jogadores). Empates amigáveis: jogadores com o mesmo nível obtêm o mesmo número de PV para o primeiro e segundo lugar (veja as regras na página 11). Adicione seus pontos à escala de IT.
- 3) Marcos:** cada marco reivindicado vale 5 PV.
- 4) Tabuleiro de jogo:** jogadores obtêm PV do mapa no tabuleiro de jogo. Cada tile de vegetação vale 1 PV, e os tiles de cidade valem 1 PV por tile de vegetação adjacente (independente de quem seja proprietário do tile de vegetação). Faça essa contagem de acordo com a ordem de jogada a fim de evitar confusão.
- 5) Cartas:** primeiro conte todos os PV em cartas que coletam recursos. Então junte todas as suas cartas restantes (incluindo os eventos jogados!) e conte seus PV. Se você tiver cartas jovianas, elas talvez tenham de ser contadas em separado.

O jogador com a pontuação mais alta é o vencedor! Empates são decididos pelo maior número de M\$.

Exemplo: Ícaro tem um índice final de terraformação de 38, então é a partir daí que se inicia a contagem de seus demais PV. Ele possui 5 PV pelo prêmio “Termalista”, e também reivindicou o marco “Planejador” para obter mais 5 PV. Do tabuleiro de jogo, Ícaro possui 3 tiles de vegetação em torno de sua única cidade, portanto são 3 PV por tile de vegetação e 5 PV pela cidade, porque ela também está ao lado de 2 tiles de vegetação possuídos por Artur. Isso tudo totaliza 56 PV antes de se considerarem as cartas.

Ícaro tem 3 recursos em sua carta de “Pecuária”, dando a ele 3 PV. Ele também possui um total de 6 PV extras em suas cartas baixadas (azuis e verdes), e -1 PV por uma carta de evento (vermelha), finalizando a contagem em 64 PV.



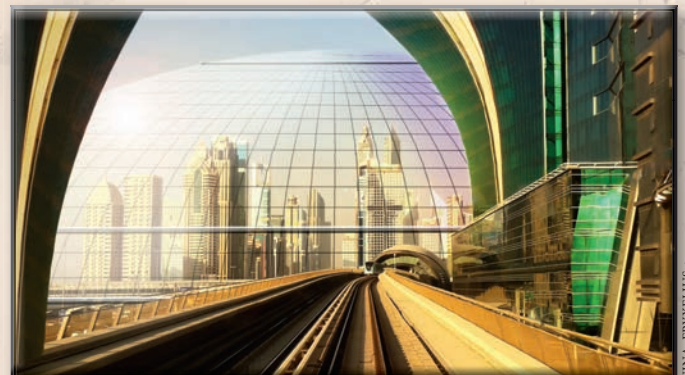
ISAAC FRYXELIUS

Você é o vencedor?

Sugestões

Se você não entende os símbolos, leia as explicações entre parênteses nas cartas ou consulte as páginas 14 e 15 deste manual de regras.


Às vezes há efeitos de mais a se levarem em conta, portanto ajudem-se mutuamente. Quando certos efeitos são acionados ao mesmo tempo, quem está jogando escolhe a ordem, inclusive dos efeitos acionados por outros jogadores.



NINA FRYXELIUS +

VARIANTES DE JOGO

Era das Corporações (jogo estendido)

Para jogar a versão estendida, basta, no início da preparação do jogo, adicionar todas as cartas com o ícone vermelho e branco () na borda inferior esquerda, incluindo duas novas corporações. Os jogadores começam sem produção extra de recursos (veja Preparação, Jogadores, pág. 7). Era das Corporações pode ser combinada com qualquer outra variante de jogo.

A Era das Corporações é focada em economia e tecnologia; os projetos não contribuem diretamente para terraformação, mas fortalecem as corporações, adicionando novas escolhas estratégicas ao jogo.

Jogar a Era das Corporações torna o jogo mais longo e mais complexo. Nós não o recomendamos para jogadores iniciantes de Terraforming Mars.

Variante solo para a Era das Corporações:

A variante Solo sempre usa a configuração da Era das Corporações. Inclua todas as cartas da Era das Corporações e inicie qualquer produção, exceto pelo que sua corporação dá à você. Todas as regras se aplicam, como de costume, com as seguintes exceções:

- 1) Antes de você escolher suas cartas, coloque no mapa 2 tiles neutros de cidade, com um tile de vegetação ao lado de cada (esses tiles não são seus e não aumentam o nível de oxigênio): olhe e descarte as primeiras quatro cartas do baralho e use seus números de custo para determinar as posições dos tiles. A primeira cidade é colocada contando, a partir do canto superior esquerdo, à direita e para baixo, no sentido da leitura. Pule quaisquer áreas em que não é permitida a colocação (como as áreas reservadas aos oceanos). Para determinar a colocação da segunda cidade, inverte-se o procedimento, contando da mesma maneira a partir do canto inferior direito. Colocam-se as duas áreas de vegetação, mais uma vez conforme os números de custo, contando-se em sentido horário em torno de cada cidade, a partir do lado superior esquerdo e pulando áreas em que a colocação não é permitida. Caso especial: Se você escolher jogar com a República de Tharsis, você recebe produção de M\$ pelas duas cidades neutras mesmo que elas tenham sido colocadas antes de você revelar sua corporação.
- 2) Comece com o índice de terraformação em 14 em vez de 20 (marcado sozinho na escala), e sem a produção extra de recursos descrita para o jogo padrão.
- 3) Prêmios e marcos não são usados.
- 4) Você tem um oponente neutro de que pode roubar ou reduzir qualquer tipo de recurso e produção.
- 5) Você sempre joga 14 gerações (marcadas sozinhas). Para vencer, você precisa completar a terraformação (i.e., fazer os

três parâmetros globais chegarem à meta) antes do fim da 14ª geração. Após a 14ª geração, você pode converter plantas em tiles de vegetação seguindo as regras normais, mas sem subir o nível de oxigênio, e, por fim, você marca seus PV a fim de conseguir a maior pontuação possível. Se você não tiver completado a terraformação até o término da 14ª geração, então você perde.

Projeto:

Se deseja maior interação, você pode usar a variante Projeto. Durante a fase de pesquisa, os jogadores elegem 4 cartas para comprar, em vez de simplesmente comprar 4 cartas:

Primeiramente, cada jogador pega 4 cartas e escolhe uma para si, colocando-a de lado e passando as 3 restantes para o próximo jogador. Você recebe do jogador ao seu lado 3 cartas; coloque 1 de lado e passe as demais. Então escolha 1 das próximas 2 que receber, passando uma última carta e finalmente recebendo a sua última.

Você então analisa as 4 cartas separadas (projeto) e escolhe quais quer comprar (3M\$ cada) e quais quer descartar. Essa variante não é usada na primeira geração, pois nela se pula a fase de pesquisa (veja Preparação). Passam-se as cartas em sentido horário nas gerações de número par e em sentido anti-horário durante as gerações de número ímpar.

Esta variante permite aos jogadores exercer influência sobre as cartas às quais os oponentes terão acesso, e aumenta sua habilidade de seguir uma certa estratégia ou prever qual parâmetro subirá primeiro.

A variante Projeto acrescenta tempo ao jogo e não é recomendada para jogadores iniciantes de Terraforming Mars.

Sobre o autor:

Jacob Fryxelius obteve seu doutorado em Química pela Universidade de Estocolmo em 2006. Tendo descoberto sua paixão por analisar e explicar as coisas, começou então a trabalhar como professor de ciência em colégios e faculdades, obtendo seu diploma de professor em 2011.

Sendo os jogos de tabuleiro seu hobby desde a infância, desenvolveu diversos jogos ao longo dos anos. Em 2011, fundou a FryxGames em parceria com seus irmãos Enoch, Daniel e Jonathan, e, no mesmo ano, seu jogo Space Station foi lançado.

Entre seu trabalho como professor, a FryxGames, os filhos e uma amável esposa, a vida anda cheia, de fato!



MARIA FRYXELIUS

SÍMBOLOS

Pontos de vitória



Você vence o jogo obtendo o maior número de pontos de vitória (PV). PV são marcados a partir do seu índice de terraformação, de tiles no mapa, de marcos e prêmios, e de muitas das cartas.

Parâmetros

Terraforming Mars é sobre tornar Marte o mais semelhante possível à Terra, para que se possa viver lá tranquilamente. Há 4 parâmetros no tabuleiro de jogo conectados a esse processo: índice de terraformação, temperatura, nível de oxigênio e cobertura oceânica.

Índice de terraformação (IT) é a medida do quanto você contribuiu para o processo de terraformação. **Toda vez que você aumenta o nível de oxigênio, de temperatura, ou coloca um tile de oceano, seu IT sobe.** Cada nível de IT vale 1 PV ao fim do jogo, e o Comitê de Terraformação premiará sua renda de acordo com seu IT. Você começa com o IT em 20.



Aumenta-se a **temperatura** média na área equatorial em 2°C por vez, numa escala de -30°C a +8°C. Isso criará uma zona equatorial onde a água se mantém líquida. Este símbolo significa que você aumenta a temperatura em 1 nível, e portanto aumenta seu IT em 1.



O nível de **oxigênio** é medido como uma porcentagem da pressão atmosférica, o que significa que essa porcentagem é comparável aos 21% de oxigênio da Terra. A 14%, a atmosfera marciana se assemelha à atmosfera da Terra na altitude de 3000m. Este símbolo significa que você aumenta em 1 o nível de oxigênio, e portanto também aumenta em 1 o IT.



Cada **tile de oceano** representa 1% da cobertura oceânica. Com 9% da superfície coberta por oceanos, Marte passará a ter um ciclo hidrológico, gerando chuvas e rios. Este símbolo significa que você coloca um tile de oceano, e portanto também aumenta em 1 nível seu IT (e obtém possíveis bônus por colocação, veja a página 5).

Recursos

Todos os recursos são representados por cubos de recursos. Eles são de três tamanhos – 1 (cobre), 5 (prata), 10 (ouro) – e podem ser usados para representar qualquer tipo de recurso. Onde você os coloca é que determina o que representam. Há os seis recursos padrões, que são megacréditos, aço, titânio, plantas, energia e calor, e eles são armazenados no seu tabuleiro de jogador. Certas cartas também podem armazenar recursos

(geralmente cartas de animais e de micróbios; veja os ícones na próxima página). Se uma carta adiciona um recurso não-padrão, ele é, em geral, armazenado na própria carta.



O **megacrédito (M\$)** é a moeda corrente usada para comprar e jogar cartas, e para executar um projeto-padrão, reivindicar um marco ou financiar um prêmio.



Aço representa materiais de construção em Marte. Em geral, isso significa algum tipo de liga de magnésio. Aço é usado para pagar por cartas de construção, e vale 2M\$ por unidade.



Titânio representa recursos do espaço ou da indústria espacial. Titânio é usado para pagar por cartas espaciais, e vale 3M\$ por unidade.



Plantas realizam fotossíntese. Como ação, 8 recursos de plantas podem ser convertidos em um tile de vegetação que você coloca no tabuleiro de jogo. Isso aumenta o nível de oxigênio (e seu IT) em 1. Cada área de vegetação vale 1 PV e gera uma PV por tile de cidade adjacente (veja as regras do mapa, na página 5).



Energia é usada por muitas cidades e indústrias. Tal uso ocorre ou via uma ação em uma carta azul ou via uma redução no nível de produção de energia. A sobra de energia é convertida em calor.



Calor esquenta a atmosfera marciana. Como ação, 8 recursos de calor podem ser gastos para aumentar a temperatura (e portanto seu IT) em 1 nível.



Outros recursos (incluem animais e micróbios) são coletados em suas respectivas cartas, que definem o que fazem.



A **Produção** de um recurso é representada pelo símbolo do recurso dentro de um quadrilátero marrom. Neste exemplo, o símbolo significa que você aumenta 1 nível do seu parâmetro de produção de plantas no seu tabuleiro de jogador. Isso lhe dará, por sua vez, um rendimento constante de recursos de plantas. **A produção não se limita a 10:** se sua produção excede 10, apenas deixe um marcador em 10 e use outro marcador para complementar o primeiro.

Apenas a produção de megacréditos pode ser negativa (só até -5, no entanto). Como, porém, seu IT é somado à sua produção, sua renda total não será negativa.





Cartas representam enormes empreendimentos que os jogadores podem assumir. As cartas possuem 0 – 3 diferentes ícones que descrevem alguns aspectos temáticos das cartas e podem ser utilizados em conjunto com outras cartas. Pagam-se 3M\$ para comprar cartas para sua mão durante a fase de pesquisa, mas


diferentes custos para baixá-las de sua mão e pô-las em jogo. Este símbolo significa que você pode sacar uma carta (sem ter que pagar por ela).


Ícones


As cartas possuem 0 – 3 ícones que as descrevem tematicamente e permitem que outras cartas se relacionem a elas. Não há regras especiais para os diferentes ícones.


 **Construção:** este projeto envolve construção em Marte. Aço pode ser usado como pagamento para jogar a carta.


 **Espacial:** este projeto utiliza tecnologia espacial. Titânio pode ser usado como pagamento para jogar a carta.


 **Energia:** este projeto se foca na produção ou manuseio de energia.


 **Ciência:** este projeto aprimora seu conhecimento científico. Algumas cartas requerem ícones de ciência.


 **Joviano:** “joviano” significa “que tem a ver com Júpiter”. Este projeto representa infraestrutura no sistema solar externo.


 **Terra:** este projeto está relacionado a atividades na Terra.

 **Planta:** este projeto envolve vida vegetal ou outros organismos fotossintetizantes.

 **Micróbio:** este projeto envolve micróbios para fins específicos.


 **Animal:** este projeto envolve animais. Gera PV.


 **Cidade:** este projeto coloca um tile de cidade. Estes projetos geralmente requerem produção de energia e geram produção de M\$.

 **Evento:** este projeto é um evento único. Todos os eventos são cartas vermelhas que são postas com a face para baixo depois de serem jogadas.

Tiles

O tabuleiro de jogo traz um mapa onde tiles podem ser colocados. Ao colocar um tile, você pode receber um **bônus por colocação** impresso na área (mais 2M\$ por oceano adjacente). Há 4 tipos de tiles:

 Este símbolo significa que você coloca um **tile de oceano**. Isso aumenta em 1 nível seu IT. Há 12 áreas no tabuleiro de jogo que são **reservadas para tiles de oceano**. Tiles de oceano não têm proprietário, mas cada um gera um bônus de 2M\$ (por colocação) para cada jogador que colocar um tile adjacente a eles.

 Este símbolo significa que você coloca um tile de vegetação com um marcador de propriedade (o que também aumenta o nível de oxigênio e IT, como indicado pelo símbolo de oxigênio). O tile deve ser colocado próximo a outro tile que você possua, se possível. Se você não tem tiles ou se não há espaço adjacente, você pode

colocá-lo em qualquer área disponível. Tiles de vegetação valem 1 PV ao fim do jogo e também geram 1 PV para cada cidade adjacente (veja as regras para tiles de cidade).



Este símbolo significa que você coloca um tile de cidade com um marcador de propriedade. O tile não pode ser colocado ao lado de outro tile de cidade. Ao fim do jogo, cada tile de cidade vale 1 PV por tile de vegetação adjacente (a despeito de quem seja o dono do tile de vegetação).



Tiles marrons com símbolos são tiles especiais que você coloca, conforme descrito em cartas, com marcador de propriedade. Qualquer regra especial e restrição de colocação vêm especificadas na carta.



Borda vermelha nos ícones


Quando um símbolo aparece com a borda vermelha, significa que tem qualquer jogador como alvo (você ou um oponente).

Uma carta que remove recursos, assinalados pela borda vermelha, pode remover tais recursos de um dos jogadores (esse efeito pode ser realizado parcialmente ou simplesmente não realizado).

Por outro lado, o efeito de uma carta que reduz a produção de recursos, assinalados pela borda vermelha, deve ser executado; portanto, se seus oponentes não possuem produção daquele recurso, então você deve reduzir a sua própria produção ou simplesmente não jogar a carta.

Uma carta com um símbolo de tile com borda vermelha tem como alvo os tiles de todos ou quaisquer jogadores.

Uma carta com um ícone de borda vermelha tem como alvo todas as cartas com aquele ícone, pertençam elas a você ou a outro jogador.

 Quando um ícone tem um asterisco (8) ao lado dele, há uma regra especial que você deve ler no texto de explicação da carta.



DANIEL FRXELIUS

“Com a novidade da dobra espacial e nossa experiência de transformação em Marte, é chegada a hora de um novo capítulo na história – é chegada a hora de mirar as estrelas.”

Helen Brack, secretária de política empresarial da Interplanetary Cinematics

Componentes:

- 1 livreto de regras
- 1 tabuleiro de jogo
- 5 tabuleiros de jogador
- 17 cartas de corporações
- 208 cartas de projetos
- 8 cartas de referência
- 200 marcadores de jogador (cubos plásticos transparentes, 5 cores)
- 200 marcadores de recurso (cubos plásticos opacos de diferentes tamanhos, em dourado, prateado e cobre)
- 3 marcadores para o tabuleiro de jogo (cubos plásticos grandes em branco)
- 9 tiles de oceano
- 60 tiles de vegetação/cidade
- 11 tiles especiais
- 1 marcador de primeiro jogador

Créditos

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

Versão Brasileira:

Editor: Márcio de Pinho Botelho.
Tradutores: Artur Costrino, Icaro Francesconi Gatti e Tarsila de Oliveira Delfine Doná.
Diagramação: Roberto Barbosa - Genial Assessoria Administrativa.

Agradecimentos da edição em português:

Meeple BR Jogos agradece: aos nossos parceiros, amigos e família, a FryxGames por nos dar a oportunidade de lançar o jogo, Fábio Ribeiro por toda ajuda com o projeto, ao Marlon Rainha por não perder uma partida do jogo, e, claro, eterna gratidão ao Criador de Marte e de todas as coisas.

Todas as imagens são creditadas pelo nome, e qualquer imagem modificada por nós é marcada com um '+' após o nome.

Impresso por LudoFact, Alemanha.

© 2016 FlyxGames - www.flyxgames.se/games/terraformingmars/
2017 Meeple BR Jogos - www.meeplebrjogos.com.br

