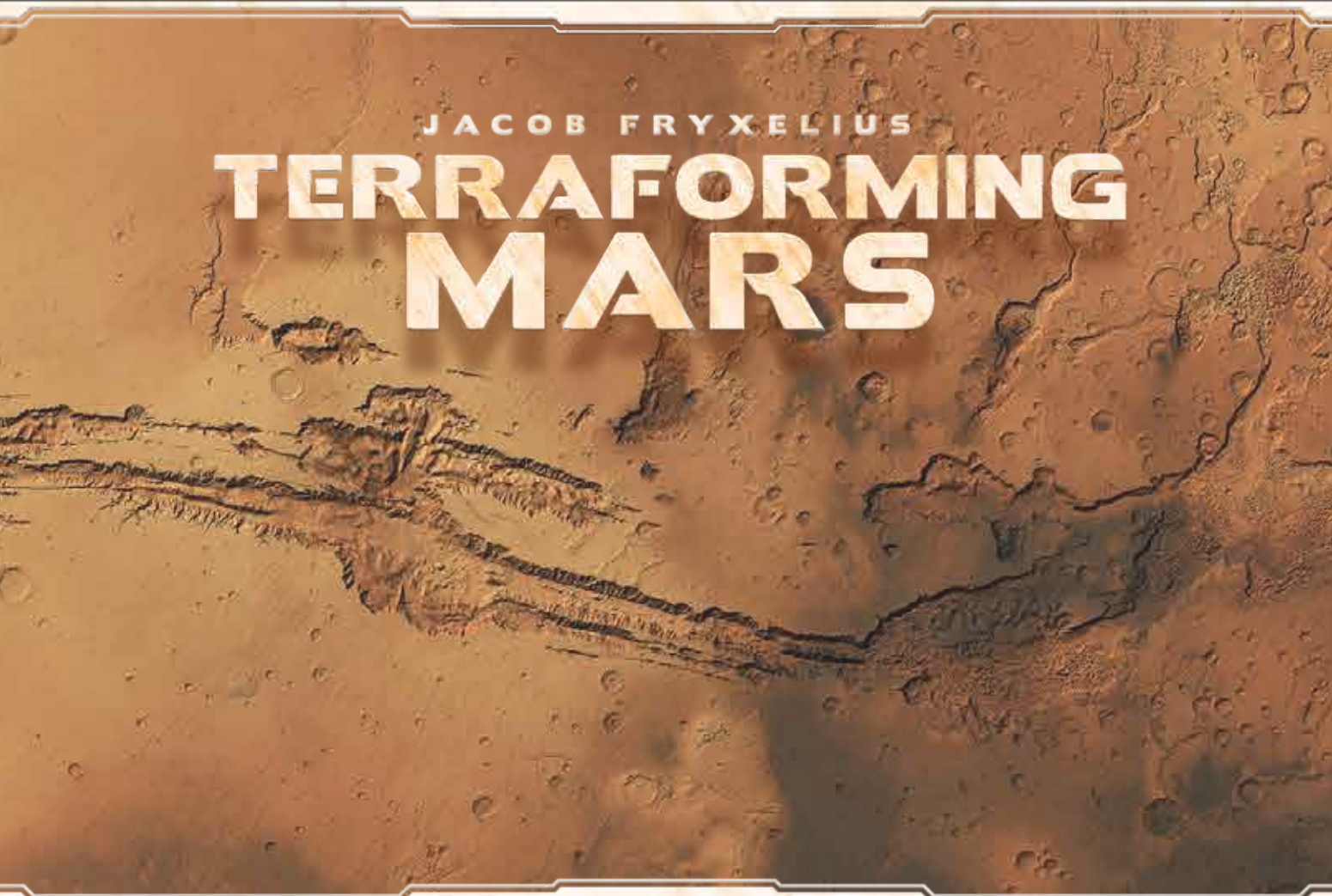




JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS





O Anúncio da Terraformação:

“Desde que teve início em 2174, o Governo Mundial tem se esforçado para obter a paz e a unidade planetárias. Nossa missão é ser a ferramenta coletiva da humanidade para criar um futuro melhor.

A Terra sofre com a superpopulação e os recursos estão desaparecendo. Agora temos de escolher entre recuar ou colonizar o espaço, em busca de novos lares para os seres humanos. Por essa razão, precisamos transformar Marte em um planeta habitável.

A terraformação de Marte é uma empreitada tão grandiosa que só será completada com o esforço conjunto da raça humana. O Governo Mundial, portanto, vai instituir o Comitê de Terraformação e um imposto universal para mantê-lo. Toda corporação ou empresa que contribuir para o processo de terraformação será generosamente recompensada pelo Comitê. Acreditamos que essas medidas acabarão criando 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, foram construídas algumas colônias, que oferecem proteção contra as condições ambientais de um planeta terrivelmente frio, seco e quase sem atmosfera.

Para aumentar a imigração da Terra para Marte, é preciso terraformá-lo através da alteração de suas condições ambientais, até que os seres humanos sejam capazes de lá viver sem caros equipamentos de proteção, sem que um acidente ínfimo acabe se revelando fatal. Portanto, o Governo Mundial decidiu apoiar toda e qualquer organização que o ajude nessa tarefa descomunal.

As verbas generosas atraem corporações gigantescas que competem entre si para expandir os negócios e se tornar a força de maior influência por trás da terraformação. Nesta era, a conquista do Planeta Vermelho guarda grandes oportunidades.

CONTEÚDO

História,	2
Visão geral,	3
Parâmetros globais,	3
Tabuleiro de Marte,	4
Tiles e Marcadores,	5
Tabuleiros Pessoais,	6
Cartas,	6
Preparação,	7
Gerações,	8
Ações,	9
Fim da partida,	12
Variantes,	13
Símbolos,	14
Créditos,	16

VISÃO GERAL

Em *Terraforming Mars*, você controla uma corporação, compra e joga cartas que descrevem diversos projetos. Esses projetos muitas vezes contribuem, direta ou indiretamente, para o processo de terraformação, mas também podem ser empreendimentos comerciais de vários tipos. Para vencer, você tem de alcançar um bom **índice de terraformação (IT)** e acumular **pontos de vitória (PV)**. Seu IT aumenta toda vez que você faz subir um parâmetro global (**temperatura**, **nível de oxigênio** ou **cobertura oceânica**). O IT determina sua renda mínima e também sua pontuação-base. À medida que o processo de terraformação avança, mais projetos tornam-se viáveis. Tudo que promover ainda mais o controle do sistema solar pela humanidade será uma fonte adicional de PV, desde fundar cidades a montar uma infraestrutura, passando por proteger o meio ambiente.

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

recursos de acordo com os níveis de produção indicados em seus tabuleiros pessoais e recebem renda de acordo com seu IT.

O tabuleiro central apresenta escalas para o registro de temperatura, nível de oxigênio, índice de terraformação e gerações. Nele há um mapa da superfície de Marte, ao qual você vai adicionar *tiles* de oceano, de vegetação e cidade durante a partida. Há também uma lista de projetos-padrão disponíveis a todos os jogadores, assim como marcos e prêmios pelos quais os jogadores podem competir.

A partida terminará quando houver 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 – embora não muito confortável – viver na superfície de Marte!

O vencedor será o jogador com a maior quantidade de PV ao fim da partida. Os PV são obtidos a partir do seu IT, de seus *tiles* no tabuleiro, prêmios recebidos, marcos reivindicados e pontos impressos em cartas que você jogou.

PARÂMETROS GLOBAIS

A temperatura, o nível de oxigênio e a cobertura oceânica são chamados de **parâmetros globais**. Toda vez que você faz subir um deles, seu índice de terraformação aumenta na mesma medida, incrementando sua renda e pontuação.

Depois de um parâmetro global atingir a meta, não será mais possível fazê-lo subir e, conseqüentemente, seu IT tampouco aumentará por conta disso. Você ainda poderá jogar cartas e fazer ações que aumentam o tal parâmetro, mas terá de ignorar a parte do efeito que o faria subir.

Quando todos os três parâmetros globais atingirem a meta, a partida acabará ao fim da geração em questão (depois da fase de produção).



ISAAC FRXELIUS

Marte Terraformado

Cada área ou *tile* no tabuleiro representa 1% da superfície marciana; portanto, 9 *tiles* de oceano representam 9% de cobertura oceânica, que já deve ser suficiente para permitir ciclos hidrológicos estáveis, umidade do ar e padrões climáticos. A água também é importante, pois ameniza as oscilações de temperatura. Em temperaturas muito baixas, os “oceanos”, na verdade, são geleiras durante a maior parte do ano.

Embora a temperatura em Marte já possa chegar a 20°C em um dia “quente” de verão, isso ainda é insuficiente. 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 altitudes mais elevadas, esse valor diminui, pois a atmosfera se torna rarefeita. A 3.000 metros, o nível de oxigênio é de 0,14 atm, e são poucas as cidades importantes nessa altitude, sendo que a maioria fica nos Andes e na China. Os exemplos mais notáveis são as cidades bolivianas de El Alto (4.150 m) e La Paz (3.640 m), com quase 1 milhão de habitantes cada uma.

O ar da Terra ainda contém 78% de nitrogênio, o principal elemento responsável pela pressão atmosférica. Apesar de não ser tão crucial quanto o nível de oxigênio, a pressão atmosférica também é importante. Outro aspecto da terraformação é o fraquíssimo campo magnético de Marte. Nenhum desses aspectos é representado no jogo por um parâmetro global, mas as cartas específicas que os simulam costumam aumentar o IT do jogador.

TABULEIRO DE MARTE



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

1. Escala do índice de terraformação (IT): Todos os jogadores começam em 20. Esta escala determina sua renda mínima (p. 6 e 8) e a base dos seus PV. Você faz subir o IT sempre que contribui para a terraformação.

2. Escala de geração: O marcador de geração mede o tempo (rodadas) e começa em 1, movendo-se para cima na escala de IT.

3. Uma partida solo começa em IT 14 e termina após a 14ª geração.

4. Nível de oxigênio: Este **parâmetro global** começa em 0%. Este percentual é comparável aos 21% da atmosfera terrestre.

5. Tiles de oceano: Este **parâmetro global** começa com 9 tiles empilhados aqui. Eles serão colocados no tabuleiro durante a partida.

6. Temperatura: Este **parâmetro global** (temperatura média no equador) começa em -30 °C.

7. Níveis bônus: Se elevar o parâmetro até este ponto, você também receberá o bônus associado.

8. Projetos-padrão: Podem ser usados por qualquer jogador, independentemente das cartas que tenham nas mãos. Consulte a página 10.

9. Marcos / prêmios: Podem ser uma boa fonte de PV extras. Consulte as páginas 10 e 11.

10. Bônus por colocação: Ao colocar um tile em uma área que oferece um bônus por colocação, você receberá os recursos ou cartas impressos na área. Consulte a página 5.

11. Áreas reservadas para oceanos: Áreas azuis são reservadas para tiles de oceano; os tiles de oceano podem ser colocados apenas aqui; nenhum outro tile pode ser colocado aqui.

12. Áreas reservadas especiais: Três áreas são reservadas para cidades específicas. Nenhum outro tile pode ser colocado aqui.

Níveis Bônus

À medida que a atmosfera vai se adensando, o efeito estufa faz subir a temperatura, como indica o bônus associado ao nível de 8% de oxigênio.

Com a elevação da temperatura, o gás carbônico aprisionado nas geleiras é liberado, contribuindo para o efeito estufa e o aquecimento, como indicam os bônus de produção de calor. Por fim, em 0 °C, o gelo acumulado no solo começa a derreter, adicionando água à superfície.

Mapa

O tabuleiro apresenta um mapa fiel da região marciana de Tharsis, incluindo Valles Marineris e três dos quatro vulcões. Apenas a região em volta do Olympus Mons ficou de fora. As áreas reservadas para os tiles de oceano são de baixa elevação, portanto a água correrá para lá naturalmente. Os bônus de plantas nas proximidades do equador simulam o fato de que a temperatura média mais alta facilitará o desenvolvimento da vida na região. As montanhas conferem bônus de aço e titânio, enquanto outros lugares interessantes podem conferir cartas extras como bônus: por exemplo, o local de pouso da Viking (Viking site), a primeira sonda de fabricação humana a aterrizar no planeta.

TILES

O tabuleiro de Marte tem um mapa onde *tiles* podem ser colocados. Antes de colocar um *tile*, verifique se há alguma restrição à colocação. Existem áreas reservadas para oceanos e cidades específicas, onde nenhum outro tipo de *tile* pode ser colocado. Além disso, cada *tile* pode ter restrições específicas impressas na carta que o implementa ou nos resumos a seguir.

Ao colocar um *tile*, você recebe o **bônus por colocação** impresso na área escolhida (se houver). Você também recebe um bônus por colocar *tiles* ao lado de *tiles* de oceano (como se verá mais adiante).

Tiles de oceano: Só podem ser colocados em áreas reservadas para oceanos (consulte o mapa). Ao colocar um *tile* de oceano, você aumenta seu IT em 1 nível. Os *tiles* de oceano não são propriedades de nenhum jogador. Todo *tile* de oceano posicionado confere 2 M\$ de bônus por colocação a quem colocar ao lado dele outro *tile*, mesmo que este também seja de oceano.

Exemplo: Se colocar um tile de cidade adjacente a dois tiles de oceano distintos, você vai receber 4 M\$ de bônus por colocação.

Tiles de vegetação: Se possível, os tiles de vegetação devem ser colocados ao lado de outro tile de sua propriedade. Não

havendo área livre ao lado dos seus *tiles*, ou se você não tiver *tile* algum no mapa, você poderá colocar o *tile* de vegetação em qualquer área disponível. Coloque um marcador pessoal sobre o *tile* para demarcar a propriedade. **Ao colocar um tile de vegetação, você aumentará o nível de oxigênio (se isso ainda for possível) e também seu IT. Se não for mais possível subir**



Um pequeno passo para o homem, mas veja lá onde pisa!

DANIEL FRXELLIS

o nível de oxigênio, você tampouco aumentará seu IT. No fim da partida, os *tiles* de vegetação valem 1 PV cada e também dão 1 PV a toda cidade adjacente (como se verá a seguir).

Tiles de cidade: não podem ser colocados ao lado de outra cidade (exceção: **Noctis City** sempre deve ser colocada na área reservada para ela). Adicione seu marcador pessoal para demarcar a propriedade. Ao fim da partida, cada *tile* de cidade valerá 1 PV para cada *tile* de vegetação a ele adjacente (independente do dono). (Nota: a carta **Capital** coloca no mapa o *tile* exclusivo da cidade Capital, que conta e pontua como um *tile* de cidade normal, mas, além disso, também lhe dá PV pelos *tiles* de oceano a ele adjacentes, como indica a carta.)



Tiles especiais: Algumas cartas permitem que você coloque *tiles* especiais. Possíveis funções do *tile* ou restrições à sua colocação são descritas na própria carta. Coloque o *tile* no mapa e, em cima dele, um marcador pessoal para demarcar a propriedade.



MARCADORES

A quantidade de marcadores deve ser suficiente. Se eles por acaso acabarem no meio da partida, use os substitutos que estiverem à mão.

Cubos de recursos: Os recursos são armazenados no seu tabuleiro pessoal ou sobre cartas específicas. Existem vários tipos de recurso (p. 14), mas todos são indicados por estes cubos:

COBRE = 1 recurso
PRATA = 5 recursos
OURO = 10 recursos



Marcadores pessoais: Cada jogador usa marcadores na sua própria cor para indicar IT, propriedade de *tiles*, nível de produção (p. 6) e ações específicas de cartas azuis que acabaram de ser usadas (p. 11).



Marcadores de temperatura, oxigênio e geração: Começam no início de suas respectivas escalas (p. 4).



Marcador de primeiro jogador: Passa de um jogador a outro em sentido horário a cada geração.



TABULEIROS PESSOAIS

O tabuleiro pessoal mantém atualizado o registro dos seus recursos e níveis de produção. Os cubos de recurso são colocados em seus respectivos compartimentos, e os marcadores pessoais são usados nas escalas de produção. No jogo, os símbolos de recurso se referem a cubos de recurso, **enquanto os símbolos de recurso dentro de quadriláteros marrons se referem à produção** do recurso em questão (veja o exemplo de carta de projeto mais adiante).

1. **Escala de produção:** Se receber instruções para aumentar a produção de um recurso, indique o novo nível com seu marcador pessoal. **Os níveis de produção não se limitam a 10.**

Exemplo: Se jogar uma carta que aumenta sua produção de calor em 3 níveis – de 19 para 22 –, coloque 2 dos seus marcadores pessoais sobre o número “10” e 1 marcador sobre o número “2” na escala de produção logo acima do compartimento do calor. Impressionante!

Durante a fase de produção, você adiciona ao compartimento apropriado uma quantidade de cubos de recurso igual ao nível de produção do recurso correspondente.

2. **Megacréditos (M\$):** Você os usa para pagar por cartas e outras coisas. **Nota: Sua renda em M\$ é a somatória da sua produção de M\$ e do seu IT. A produção de M\$ é a única que pode chegar a valores negativos, mas o nível mínimo nunca passa de -5.**



3. **Aço:** Você o usa para pagar por cartas que tenham um ícone de construção. **Vale 2 M\$/unidade.** Você pode pagar o custo dessas cartas com M\$ e/ou com aço, mas, se pagá-lo com mais aço do que o necessário, não receberá troco.

4. **Titânio:** Semelhante ao aço, você só o usa para pagar por cartas que tenham o ícone espacial. **Vale 3 M\$/unidade.**

5. **Plantas:** Você pode convertê-las em *tiles* de vegetação; basta usar a ação representada no compartimento (p. 5 e 11).

6. **Energia:** É usada por muitas cartas. **Toda energia que sobrar será convertida em calor no início da fase de produção.**

7. **Calor:** Você pode gastá-lo para aumentar em 1 nível a temperatura; basta usar a ação descrita (p. 11).

CARTAS

Cada jogador começa com uma **carta de corporação**. Durante a partida, os jogadores compram e jogam várias **cartas de projeto** para obter benefícios de diferentes tipos. As cartas de projeto se dividem em ativas (moldura azul, veja o exemplo), autômatas (moldura verde) e de evento (moldura vermelha). Mais informações na página 10.



1. **Ícone:** Determina a quais categorias a carta pertence. As categorias podem afetar ou ser afetadas por outras cartas ou pelos tabuleiros pessoais dos jogadores (ex.: você pode pagar com aço o custo de jogar uma carta da categoria construção).

2. **Condições iniciais:** Indicam com quanto dinheiro (M\$) e com quais recursos e níveis de produção você começa a partida. Algumas corporações também têm uma primeira ação fixa descrita aqui (veja a carta de exemplo).

3. **Efeito / ação:** Caixas de texto encabeçadas por uma faixa azul mostram um efeito contínuo ou uma ação que pode ser usada durante a partida. Só é possível usar a ação de uma carta azul uma vez por geração. Já os efeitos estão sempre ativos.

4. **Texto ficcional:** Traz informações sobre o universo fictício do jogo e dá o tom da carta.

5. **Custo:** É o preço que você tem de pagar para jogar a carta, ou seja, baixá-la da sua mão para a mesa. (Para ter cartas na sua mão, você precisará comprá-las durante a fase de pesquisa; p. 8.)

6. **Requisitos:** Para jogar a carta, você **terá de cumprir** os requisitos que ela por acaso apresente. Algumas cartas requerem que um ou outro parâmetro global tenha alcançado certo patamar, já outras só podem ser jogadas enquanto o parâmetro ainda está em níveis baixos (veja a carta de exemplo). Outras ainda requerem que você já apresente certos níveis de produção ou já tenha baixado cartas com certos ícones. (*Nota: para jogar a carta, você também deve ser capaz de executar os efeitos descritos nela; p. 9.*) O requisito só precisa ser cumprido no momento em que você baixa a carta, e não ao usá-la posteriormente.

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

8. **PV:** Algumas cartas dão a você pontos de vitória no fim da partida.

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




PREPARAÇÃO

Esta é a preparação para uma partida normal com 2-5 jogadores. As regras para jogar algumas variantes se encontram na página 13.

1) **Tabuleiro de Marte:** Coloque o tabuleiro no centro da 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 na posição “1” da escala de IT.

2) Os **dados de recurso** e os **tiles restantes** são colocados ao alcance de todos.

3) **Deck de projetos:** Certifique-se de que não há nenhuma carta da variante Era das Corporações no *deck* de projetos nem entre as cartas de corporação. Essas cartas são identificadas por um símbolo vermelho e branco na porção inferior esquerda (). Embaralhe as cartas de projeto e coloque o *deck* perto do tabuleiro. Deixe espaço para uma pilha de descarte ao lado do *deck*.

4) **Jogadores:** O jogador que tiver vencido mais recentemente uma partida de *Terraforming Mars* receberá o marcador de primeiro jogador. Os jogadores escolhem suas cores, pegam os marcadores correspondentes e um tabuleiro pessoal. Você começa com 1 nível de produção em cada recurso do seu tabuleiro: use marcadores da sua cor para indicar esse nível em cada uma das escalas (apenas na partida normal). Cada jogador também coloca um dos seus marcadores pessoais na posição inicial da escala de IT (20) do tabuleiro de Marte.

5) **Cartas de corporação:** Os jogadores que nunca disputaram uma partida de *Terraforming Mars* recebem, cada um, uma carta de corporação para iniciantes (sem cor no verso) e seguem as instruções impressas ali: recebem 42 megacréditos e pegam 10 cartas do topo do *deck* de projetos para formar sua mão inicial. Agora eles podem examinar suas cartas enquanto os jogadores mais experientes seguem com a preparação. Embaralhe as 10 cartas de corporação normais (com exceção das duas 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 suas respectivas mãos iniciais (3 M\$ cada). Agora os jogadores examinam suas opções de corporação e mão inicial.

7) **Condições iniciais:** Cada jogador escolhe com qual corporação quer jogar e decide quais das 10 cartas de projeto vão compor sua mão inicial. As cartas não escolhidas devem ser descartadas (projetos vão para o

descarte; corporações voltam para a caixa). **As cartas de projeto são sempre descartadas viradas para baixo!** Em ordem, começando pelo primeiro, os jogadores revelam a corporação escolhida, recebem os recursos e os níveis de produção iniciais (se houver), depois pagam 3 M\$ por cada carta de projeto que mantiverem. Lembre-se de que, até você botar sua economia para funcionar, seus recursos serão um tanto limitados durante algumas gerações.

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

Exemplo: Tarsila, Ícaro e Artur decidem jogar uma partida normal de Terraforming Mars. Cada um deles escolhe uma cor, pega um tabuleiro pessoal e registra sua produção inicial colocando marcadores no número “1” das 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, depois de decidirem com qual corporação ficar, passam a revelá-la segundo a ordem já estabelecida dos turnos.

Tarsila revela sua corporação, PhoboLog, que dá a ela 10 de titânio e 23 M\$, recursos que ela armazena em seu tabuleiro. Então ela declara que deseja comprar 5 cartas para compor sua mão, pagando 15 M\$ por elas (3 M\$ por cada). Tarsila ficou com algumas cartas espaciais bem caras, mas é para isso que serve todo aquele titânio. Ai ela devolve a outra carta de corporação à caixa e também se livra das 5 cartas de projeto restantes, que seguem viradas para baixo para a pilha de descarte ao lado do deck.

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

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

E assim, a primeira geração começa com Tarsila já na fase de ação do seu primeiro turno...

GERAÇÕES

Já que os projetos de terraformação exigem muito tempo, a partida é disputada em uma série de gerações. Cada geração tem 4 fases.

1) Fase de ordem dos turnos

O marcador de primeiro jogador é passado para o jogador seguinte em sentido horário e o marcador de geração sobe uma casa. Pule esta fase na primeira geração (consulte “Preparação”).

2) Fase de pesquisa

Cada jogador pega 4 cartas do topo do *deck* de projetos e decide quais delas vai comprar para compor sua mão. Cada carta custa 3 M\$, e você pode comprar 0-4 cartas. As cartas restantes seguem viradas para baixo para a pilha de descarte. **Não há limite para o número de cartas na sua mão.** Se o *deck* ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte, forme um novo *deck* e continue a partida.

Pule esta fase na primeira geração (consulte “Preparação”).

Exemplo: Na segunda geração, os jogadores passam por sua primeira fase normal de pesquisa. Eles deixam de lado as cartas que têm na mão e pegam 4 novas cartas do topo do deck, com o intuito de comprar ou não algumas delas. Ícaro decide comprar 3 cartas, paga 9 M\$ e descarta a restante, adicionando 3 novas cartas à sua mão.

3) Fase de ação (ver página 9)

Os jogadores fazem 1 ou 2 ações por turno, ou então passam a vez. A partida prossegue no sentido horário, até que todos os jogadores ao redor da mesa tenham passado. As ações podem ser combinadas como o jogador bem entender. As ações disponíveis são:

- A) Jogar uma carta da sua mão (p. 9).
- B) Executar um projeto-padrão (p. 10).
- C) Reivindicar um marco (p. 10).
- D) Financiar um prêmio (p. 11).
- E) Usar a ação de uma carta azul (p. 11).
- F) Converter 8 plantas em um *tile* de vegetação (o que aumenta no nível de oxigênio), como indica o tabuleiro pessoal de cada jogador (p. 11).
- G) Converter 8 recursos de calor em elevação da temperatura, como indica o tabuleiro pessoal de cada jogador (p. 11).

Você pode optar por fazer 1 ou 2 ações no seu turno. Ao não realizar ações (passar a vez), você estará fora da rodada e não poderá mais fazer nenhuma outra ação nesta geração. Contudo, enquanto continuar realizando ações, você terá mais um turno. Quando todos tiverem passado a vez, a fase de ação chegará ao fim.

Exemplo: Ícaro começa a fase de ação da segunda geração executando o projeto-padrão “Venda de patentes” (p. 10): ele descarta uma carta para ganhar 1 M\$ (ele percebeu que aquela carta não teria utilidade na situação em que se encontrava). E, antes de decidir o que fazer, ele quer ver o que os outros vão aprontar.

Depois disso, Artur executa o projeto-padrão “Cidade” e paga 25 M\$ para colocar uma cidade e aumentar em 1 nível sua produção de M\$. Já que ele controla a República de Tharsis, isso lhe dá mais 1 nível de produção de M\$ e 3 M\$ de volta, além do bônus normal por colocação. Satisfeito em fazer apenas uma ação, ele diz a Tarsila para começar o turno dela.

Tarsila joga o projeto espacial Mineração de Asteroide, que custa 30 M\$, mas ela gasta 8 recursos de titânio (é um projeto espacial). Graças ao efeito de sua corporação, PhoboLog, cada titânio vale 4 M\$, o que dá um total de 32 M\$. Ela poderia ter pago 7 de titânio mais 2 M\$, mas preferiu pagar 8 de titânio mesmo, pois tem pouco dinheiro. Mineração de Asteroide permite a Tarsila aumentar em 2 níveis sua produção de titânio; portanto, ela ajusta essa escala em seu tabuleiro pessoal e baixa a carta à sua frente. Tarsila decide jogar outra carta espacial como sua segunda ação, gastando mais titânio para isso, antes de passar a vez a Ícaro, que agora decidiu jogar Energia Geotérmica. Essa carta tem um ícone de energia e custa 11 M\$, mas, já que Ícaro tem a corporação ThorGate, que oferece descontos para cartas de energia, ele precisa pagar apenas 8 M\$.

E a rodada continua, alternando-se os turnos, até que todos tenham passado a vez ao deixar de realizar ações.

4) Fase de produção

Os jogadores resolvem esta fase simultaneamente. Primeiro, toda a energia é convertida em calor (passe todos os cubos de recurso do compartimento de energia para o de calor). Em seguida, todos os jogadores recebem novos recursos.

Você ganha uma quantia em M\$ igual à somatória de seu índice de terraformação e seu nível de produção de M\$ (que pode ser negativo!), daí recebe quaisquer outros recursos que porventura produza, de acordo com seu tabuleiro pessoal. Coloque todos os recursos gerados em seus respectivos compartimentos (p. 6).

Por último, remova seus marcadores das cartas de ação usadas, para demonstrar que elas poderão ser usadas novamente na próxima geração (p. 11).

Agora é só dar início à próxima geração.

Exemplo: Tarsila ganha 21 M\$ graças a sua IT e sua produção de M\$. Ela também produz 3 cubos de titânio (por ter jogado a carta Mineração de Asteroide anteriormente) e 1 cubo de cada um dos demais recursos, adicionando-os ao seu tabuleiro pessoal.



AÇÕES

Como mostra a página 8, são 7 as possibilidades de ação que você pode fazer no seu turno. Você pode realizar 1 ou 2 delas a cada turno, combinando-as como bem entender (por exemplo, fazendo 2 ações iguais). Ao optar por 2 ações, um jogador pode surpreender os outros, fazendo mais do que eles imaginavam e chegando primeiro a um bônus ou outro objetivo. Escolher apenas uma ação também pode ser útil, seja para aguardar as ações dos adversários ou só para fazer algo simples enquanto você considera decisões mais importantes.

A) Jogar uma carta da sua mão

Ao jogar uma carta da sua mão, você tem 3 passos a considerar:

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

1) Verificar os requisitos.

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

Você pode jogar uma carta que...

- aumente parâmetros globais que já tenham alcançado a meta (por exemplo, quando não há mais *tiles* de oceano disponíveis ou quando a temperatura já chegou a +8 °C);

- adicione recursos que você não tem como armazenar (por exemplo, uma carta que adicione cubos de micróbios sem que você tenha um projeto microbiótico para aloca-los);

- remova recursos de um jogador qualquer (cartas com símbolos de recurso contornados de vermelho; veja o exemplo da carta **C** nesta página) quando você não tem como removê-los ou não deseja fazê-lo.

Mesmo que não seja possível executar esses efeitos, você ainda poderá jogar a carta, executando os demais efeitos, como de costume.

Exemplo: Tarsila tem como jogar Asteroide (carta C), mesmo que a temperatura já tenha atingido a meta, mas aí ela não fará subir seu IT. Ela também pode optar por não remover planta nenhuma, ou remover só algumas (talvez apenas Tarsi-

la tenha plantas, ou quem sabe Ícaro e Artur tenham menos de 3 plantas). Todas as plantas, porém, devem ser retiradas de um mesmo jogador.

As cartas **A**, **B**, **D** e **E** nesta página têm requisitos listados perto de seus respectivos custos. 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, pois a carta exige que você diminua essa escala. Para jogar a carta **D**, o nível de oxigênio deve estar em 9% ou mais. Você também precisa ter produção de plantas, pois a carta exige que você diminua essa escala. A carta **E** requer oxigênio em 5% ou mais e produção de energia.

O custo que você terá de pagar para jogar a carta vem declarado no canto superior esquerdo. Pode ser que algumas cartas azuis que você já tenha baixado lhe deem um desconto (por exemplo, a carta **E** dá um desconto para você jogar uma carta espacial). Você também pode usar titânio e aço para ajudar a pagar as cartas espaciais ou de construção, respectivamente.

2) Pagar pela carta e obter os efeitos imediatos.

Primeiro você precisa pagar o custo da carta.

Em seguida, consulte a caixa de texto inferior da carta, que mostra possíveis efeitos imediatos. Esses efeitos (e outros acionados pela carta que você acabou de jogar) serão executados na ordem que você escolher.

É **obrigatório** executar todo efeito associado à **produção** (verifique os quadriláteros marrons nas cartas **A**, **B**, **D** e **E**). Os símbolos de recurso ou produção de contorno vermelho indicam que você pode afetar qualquer jogador à sua escolha (inclusive você mesmo). Os símbolos de recurso ou produção sem o contorno vermelho sempre afetam você, e seus efeitos devem ser executados. Assim, a carta **A** essencialmente rouba de um oponente um nível de produção de titânio, ao passo que, no caso das cartas **B**, **D** e **E**, você é obrigado a diminuir sua própria produção de energia ou plantas para aumentar sua produção de M\$.

As cartas também podem conter *tiles* e ícones de contornos vermelhos. Um *tile* “vermelho” indica um *tile* de



A



B



C



D



E

qualquer jogador, e um ícone “vermelho” indica um ícone de qualquer jogador.

Os recursos (C) são adquiridos imediatamente. Mais uma vez: o contorno vermelho significa que você pode escolher os recursos de um jogador qualquer; portanto, jogar a carta C não é lá muito amigável. Os recursos de contornos vermelhos são facultativos: a carta C não vai tirar de você suas próprias plantas, mesmo que você seja o único jogador a ter esse recurso. Os recursos não padrão (aqueles que não são armazenados no seu tabuleiro pessoal) são armazenados em cartas específicas (D), salvo indicação em contrário, esses recursos costumam ser colocados em cima da carta que os gerou. Pecuária (D), por exemplo, recebe 1 animal (cubo de recurso) quando você executa a ação descrita na carta (essas ações só podem ser usadas uma vez por geração).

Os tiles (B) que a carta por acaso instrua você a colocar seguem as regras para tiles (p. 5).

Se a carta tiver um (*), é porque se trata de uma exceção às regras normais. Leia a explicação entre parênteses para saber como a carta funciona.

Se tiver alguma dúvida sobre a função de uma carta, leia o texto explicativo.

Os símbolos de PV (cartas A, D, E) devem ser ignorados por enquanto, pois só serão computados na pontuação final (p. 12). A carta D poderá valer vários PV se sua ação (caixa de texto superior) tiver a chance de ser empregada algumas vezes, adicionando mais animais à carta.

3) Baixar a carta da maneira apropriada (veja a ilustração nesta página).

Os eventos (cartas vermelhas, C) são guardados em uma pilha própria, virados para baixo, logo depois de jogados. Seus ícones só se aplicam quando a carta é baixada (por exemplo, ao se usar o desconto da carta E quando se joga um evento espacial).

As cartas autômatas (verdes, A, B) são colocadas em outra pilha, viradas para cima e apenas com a linha superior visível. Elas não farão mais efeito, mas, como ainda representam a extensão atual de suas operações, os ícones ainda se aplicam.

As cartas ativas (azuis, D, E) apresentam efeitos contínuos que podem ser ativados a qualquer momento, ou então ações que você poderá usar (como ocorre em algumas cartas de corporação). Já que é preciso ficar de olho nessas cartas, elas são baixadas viradas para cima, com toda a caixa de texto superior visível.



Várias cartas representam ideias de como promover a terraformação. Podem afetar os parâmetros globais ou fazer seu IT subir de outras maneiras. Podem representar a liberação de oxigênio por organismos fotossintetizantes ou fontes de calor que vão elevando a temperatura aos poucos.

Também existem cartas interligadas ao processo de terraformação que exigem alguns avanços ou se especializam em condições iniciais.

Cada carta contém um texto ficcional que pode ajudar você a ter um gostinho do que o projeto faz “de verdade”.

B) Executar um projeto-padrão

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

1) Venda de patentes: Você pode descartar qualquer quantidade de cartas da sua mão para receber a mesma quantia em M\$.

2) Usina elétrica: Por 11 M\$, você pode aumentar em 1 nível sua produção de energia.

3) Asteroide: Por 14 M\$, você pode aumentar em 1 nível a temperatura (e seu IT).

4) Aquífero: Por 18 M\$, você pode colocar um tile de oceano (você também aumenta em 1 nível seu IT e pode ganhar um bônus por colocação; consulte a página 5.)

5) Vegetação: Por 23 M\$, você pode colocar um tile de vegetação, o que aumenta em 1 nível o oxigênio (e seu IT), e pode ganhar um bônus por colocação. Coloque um de seus marcadores sobre o tile. (Consulte a página 5.)

6) Cidade: Por 25 M\$, você pode colocar um tile de cidade (receba o bônus por colocação e ponha um dos seus marcadores sobre o tile). Você também pode aumentar em 1 nível sua produção de M\$. (Consulte a página 5.)

Exemplo: A primeira ação de Artur em seu turno é executar o projeto-padrão “Cidade” para obter seu terceiro tile de cidade. Assim, ele continua ganhando bônus por causa da sua corporação: República de Tharsis.

C) Reivindicar um marco

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

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:** deter propriedade de ao menos 3 *tiles* de cidade.
- 3) **Jardineiro:** deter propriedade de ao menos 3 *tiles* de vegetação.
- 4) **Construtor:** ter ao menos 8 ícones 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 ele se qualifica. Ele paga 8 M\$ e coloca um de seus marcadores sobre o marco Prefeito. Isso vale 5 PV! Só 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 se financiar um prêmio. O primeiro jogador a financiar um prêmio paga 8 M\$ e coloca um marcador pessoal sobre ele. O próximo jogador a financiar um prêmio pagará 14 M\$; o último pagará 20 M\$. Apenas três prêmios podem ser financiados. Cada prêmio pode ser financiado apenas uma vez.

Na pontuação final, verificam-se todos os prêmios financiados: 5 PV são concedidos ao jogador que venceu na categoria em questão, não importando quem tenha financiado o prêmio! O segundo lugar recebe 2 PV (exceto em partidas com 2 jogadores, nas quais o segundo lugar não recebe nenhum PV). Os 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 haverá prêmio de segundo lugar.

Eis os prêmios e o que se premia:

- 1) **Proprietário:** deter propriedade de maior número de *tiles*.
- 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 recursos em calor.
- 5) **Minerador:** ter o maior número de recursos em aço e titânio.

Exemplo: Ícaro paga 8 M\$ para financiar o prêmio Termalista, por considerar que suas Fábricas de GEE vão lhe dar todo o calor de que precisa para ganhar o prêmio.

Quando a partida termina, no entanto, Tarsila também produz calor e, assim como Ícaro, tem 12 recursos no compartimento desse recurso, ao passo que Artur tem 5. Tanto Ícaro quanto Tarsila recebem 5 PV pelo primeiro lugar; Artur não recebe nada.

E) Usar a ação de uma carta azul

Muitas corporações e cartas azuis disponibilizam ações, indicadas por uma seta vermelha. Cada ação desse tipo

pode ser usada uma vez a cada geração. Ao usar a ação de uma carta azul, primeiro você deve pagar seja qual for o custo declarado à esquerda da seta. Você obtém aquilo para o que a seta aponta e coloca um marcador pessoal sobre a carta, para indicar que a ação foi usada na atual geração. Os marcadores são removidos durante a fase de produção.

Exemplo: Perto do fim da partida, Ícaro tem Pecuária (carta D) em jogo. No turno dele, Ícaro pode escolher a ação descrita nesse projeto, adicionando à carta um cubo de recurso (um “animal”) e pondo um marcador pessoal sobre ela.

As cartas azuis também podem conter efeitos que estão sempre ativos, como é o caso de Naves (carta E): quando você joga uma carta espacial, ela custa 2 M\$ a menos. Como esses efeitos não são ações (não há seta vermelha), então você sempre pode usá-los.

F) Converter plantas em vegetação

Você pode transformar 8 plantas em um *tile* de vegetação, o que aumentará o oxigênio (e, conseqüentemente, seu IT) em 1 nível.

Observe que o *tile* de vegetação deve ser colocado ao lado de outro *tile* de sua propriedade (se possível) e pode gerar bônus por colocação (p. 5).

*Exemplo: Artur remove 8 recursos do seu compartimento de plantas, aumentando tanto o oxigênio quanto seu índice de terraformação em 1 nível. Aí ele pega um *tile* de vegetação e o coloca entre dois dos seus *tiles* de cidade, recebendo o bônus por colocação que, por acaso, consiste em 2 cubos de plantas, conforme impresso na área escolhida.*

Isso não só lhe rendeu 1 de IT e o bônus por colocação, como a área de vegetação lhe dará, no placar final da partida, 1 PV por si só, mais 1 PV para cada cidade adjacente.

G) Converter calor em temperatura.

Você pode gastar 8 recursos de calor para aumentar a temperatura (e também seu IT) em 1 nível.



*“Só precisamos é de mais energia.”
Bjorn Sigmund, CEO da ThorGate*

FIM DA PARTIDA

Quando os três parâmetros globais (cobertura oceânica, temperatura e nível de oxigênio) tiverem atingido a meta, a partida terminará ao fim da geração atual. Após a fase de produção, **os jogadores têm uma última chance de converter plantas em tiles de vegetação** (seguindo a ordem dos turnos; isso também pode acionar outros efeitos, tais como bônus por colocação). Aí se calcula a pontuação final. Para evitar confusão, recomendamos que um jogador seja escolhido para cuidar da contagem e que todos os outros verifiquem se os cálculos estão corretos.

Pontuação final

- 1) **IT:** Seu IT ao fim da partida é sua pontuação-base. Mova seu marcador adiante a partir desse ponto à medida que for somando PV à contagem.
- 2) **Prêmios:** Conferem 5 PV ao jogador líder da categoria e 2 PV ao vice-campeão (exceto em partidas com 2 jogadores). Os empates são amigáveis: os jogadores que terminarem na mesma posição recebem igualmente o prêmio em PV para o primeiro ou segundo lugar (consulte as regras da página 11). Adicione seus pontos à escala de IT.
- 3) **Marcos:** Cada marco reivindicado vale 5 PV.
- 4) **Tabuleiro de Marte:** Os jogadores ganham PV graças ao mapa. Cada *tile* de vegetação vale 1 PV, e os *tiles* de cidade valem 1 PV para cada *tile* de vegetação a eles adjacente (não importa quem seja o proprietário do *tile* de vegetação). Faça a contagem na mesma ordem dos turnos, para evitar confusão.
- 5) **Cartas:** Primeiro, conte todos os PV das cartas que armazenam recursos. Em seguida, junte todas as suas cartas restantes (inclusive os eventos baixados!) e conte os PV fornecidos por elas. Se você tiver cartas jovianas, pode ser que elas tenham de ser computadas em separado.

O jogador com a pontuação final mais alta será o vencedor! A quantidade de M\$ serve como critério de desempate.

Exemplo: Ícaro tem um índice final de terraformação de 38, então é a partir daí que se inicia a contagem de seus PV. Ele ganha 5 PV pelo prêmio Termalista e também reivindicou o marco Planejador, o que lhe confere mais 5 PV. Voltando-se para o tabuleiro de Marte, Ícaro vê que tem 3 tiles de vegetação em torno de sua única cidade; portanto, são 3 PV pelos tiles de vegetação e mais 5 PV pela cidade, porque ela também está ao lado de 2 tiles de vegetação do Artur. Isso dá um total de 56 PV, antes mesmo de se considerarem as cartas.

Ícaro tem 3 recursos em sua carta Pecuária, dando a ele 3 PV. Ele também tem um total de 6 PV em suas cartas viradas para cima (azuis e verdes), e -1 PV numa carta de evento (vermelha), finalizando a contagem em 64 PV.



ISAAC FRXELIUS

Você é o vencedor?

Sugestões

Se não entender os símbolos, leia as explicações entre parênteses que aparecem nas cartas ou consulte as páginas 14 e 15 deste manual.


Às vezes é difícil monitorar sozinho tantos efeitos. Jogadores, por favor, ajudem uns aos outros. Quando vários efeitos são acionados ao mesmo tempo, cabe ao jogador da vez decidir em que ordem serão resolvidos, mesmo que tenham sido ativados por outros jogadores.



NINA FRXELIUS +

VARIANTES

Era das Corporações (versão estendida)

Para jogar a versão estendida, basta, no início da preparação, adicionar ao jogo todas as cartas com o símbolo vermelho e branco () na porção inferior esquerda, até mesmo as duas novas corporações. Os jogadores começam sem produção extra de recursos (consulte “Preparação, Jogadores”, p. 7). A Era das Corporações pode ser combinada com qualquer outra variante do jogo.

A Era das Corporações se concentra em economia e tecnologia. Os projetos não contribuem diretamente para a terraformação, mas fortalecem as corporações, adicionando novas opções estratégicas ao jogo.

Jogar a Era das Corporações torna a partida mais longa e mais complexa. Nós não a recomendamos para jogadores iniciantes de *Terraforming Mars*.

Variante solo para a Era das Corporações:

A variante solo sempre usa a preparação da Era das Corporações. Inclua todas as cartas da Era das Corporações e comece sem a produção extra (ou seja, só com aquilo que sua corporação der a você). Aplicam-se todas as regras, como de costume, com as seguintes exceções:

1) Antes de escolher suas cartas, coloque no mapa 2 *tiles* neutros de cidade, com um *tile* de vegetação adjacente a cada um deles (esses *tiles* não são seus e não aumentam o nível de oxigênio): revele e descarte as 4 cartas do topo do *deck* e use o valor do custo de cada uma delas para contar hexágonos no mapa e determinar a posição de cada *tile*. Para colocar a primeira cidade, conte os hexágonos da esquerda para a direita e de cima para baixo (sentido de leitura), a partir do primeiro lá no canto superior esquerdo. Pule as áreas em que a colocação não seria permitida (por exemplo, as áreas reservadas aos oceanos). Para determinar a posição da segunda cidade, inverta o procedimento, contando agora a partir do hexágono no canto inferior direito. Em seguida, coloque os dois *tiles* de vegetação, contando uma quantidade de hexágonos em volta de cada cidade igual ao valor do custo de uma carta. Conte-os no sentido horário a partir do hexágono adjacente mais acima e à esquerda, pulando as áreas em que a colocação não seria permitida.

Caso especial: Se optar por jogar com a República de Tharsis, você receberá produção de M\$ pelas duas cidades neutras mesmo que elas tenham sido colocadas antes de você revelar sua corporação.

2) Em vez de 20, comece com índice de terraformação 14 (identificado como “solo” na escala). Comece sem a produção extra de recursos descrita para a partida normal.

3) Não serão usados prêmios nem marcos.

4) Você tem um oponente neutro de quem poderá roubar qualquer tipo de recurso ou cuja produção poderá diminuir, seja ela qual for.

5) Você sempre joga até o fim da 14ª geração (identificada como “solo”). 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 poderá converter plantas em *tiles* de vegetação seguindo as regras normais, mas sem subir o nível de oxigênio, e, por fim, você vai computar seus PV, tentando obter a maior pontuação possível. Se não tiver completado a terraformação até o término da 14ª geração, você terá perdido a partida.

Variante da Seleção de Cartas:

Se quiser mais interatividade, use a **variante da Seleção de Cartas**. Durante a fase de pesquisa, os jogadores selecionam 4 cartas para comprar, em vez de simplesmente pegar 4 cartas do topo do *deck*. Eis o procedimento:

Para começar, cada jogador pega 4 cartas e escolhe uma delas para sua “Seleção”, deixando-a de lado e passando as 3 restantes para o jogador à esquerda. Você receberá outras 3 cartas do jogador à sua direita; separe 1 e passe as demais adiante. Em seguida, escolha 1 das outras 2 que receber, passe a carta restante e fique com a última que lhe entregarem.

Analise as 4 cartas separadas (selecionadas) e escolha quais comprar (3 M\$ cada) e quais descartar.

O mecanismo de seleção de cartas não é usado na primeira geração, pois nela pula-se a fase de pesquisa (consulte “Preparação”). Passam-se as cartas em sentido horário nas gerações de número par e em sentido anti-horário nas gerações de número ímpar.

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

A variante da Seleção de Cartas aumenta a duração da partida 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 a trabalhar como professor de ciências no ensino médio e superior, obtendo a licenciatura em 2011.

Por ter os jogos de tabuleiro como 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. No mesmo ano, lançou Space Station, jogo de sua autoria.

Entre seu trabalho como professor, a FryxGames, os filhos e uma esposa adorável, Jacob Fryxelius tem uma vida bem cheia!



MARIA FRYXELIUS

SÍMBOLOS

Pontos de vitória



Você vence o jogo obtendo o maior número de **pontos de vitória (PV)**. As fontes de PV são seu índice de terraformação, *tiles* de sua propriedade no mapa, marcos, prêmios e várias cartas.

Parâmetros

O tema de *Terraforming Mars* é a transformação de Marte em um planeta semelhante à Terra, para que se possa viver lá tranquilamente. São 4 os parâmetros no tabuleiro relacionados a esse processo: índice de terraformação, temperatura, nível de oxigênio e cobertura oceânica.

O **índice de terraformação (IT)** mede quanto você contribuiu para o processo de terraformação. **Toda vez que você aumentar**



o nível de oxigênio ou a temperatura, ou então colocar um *tile* de oceano, seu IT vai subir.

Cada nível de IT valerá 1 PV ao fim da partida, e o Comitê de Terraformação oferece a você uma renda de acordo com seu IT. Você começa com IT 20.



Aumenta-se a **temperatura** média no equador em 2 °C por vez, numa escala que vai de -30 °C a +8 °C. Isso criará uma zona equatorial onde a água se mantém líquida. Este símbolo diz para você aumentar a temperatura em 1 nível e, conseqüentemente, o IT na mesma medida.



Mede-se o nível de **oxigênio** em percentuais de 1 atm de pressão, ou seja, uma porcentagem comparável aos 21% de oxigênio da Terra. A 14%, a atmosfera marciana se assemelha à da Terra na altitude de 3.000 metros. Este símbolo diz para você aumentar o oxigênio em 1 nível e, conseqüentemente, o IT na mesma medida.



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 diz para você colocar um *tile* de oceano no mapa, o que, conseqüentemente, aumentará seu IT em 1 nível (além de talvez conceder algum bônus por colocação; consulte a página 5).

Recursos

Todos os recursos são representados por cubos de recurso. Eles são de três tamanhos, valores e cores – 1 recurso (cobre), 5 recursos (prata), 10 recursos (ouro) – e podem ser usados para representar qualquer tipo de recurso. O que eles representam dependerá de onde forem colocados. Os seis recursos-padrão – megacréditos, aço, titânio, plantas, energia e calor – são armazenados no seu tabuleiro pessoal. Certas cartas

também podem armazenar recursos (geralmente cartas de animais e micróbios; consulte “Ícones”, mais adiante). Se uma carta instruir você a adicionar um recurso não padrão, este, em geral, será armazenado na própria carta.



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



O **aço** representa materiais de construção utilizados na superfície de Marte. Em geral, isso implica algum tipo de liga de magnésio. O aço é usado para pagar por cartas de construção, e vale 2 M\$ a unidade.



O **titânio** representa recursos empregados no espaço ou na indústria espacial. O titânio é usado para pagar por cartas espaciais, e vale 3 M\$ a unidade.



As **plantas** fazem fotossíntese. Você pode usar uma de suas ações para converter 8 plantas em um *tile* de vegetação que você colocará no tabuleiro de Marte. Isso aumentará em 1 nível o oxigênio (e seu IT). Cada *tile* de vegetação de sua propriedade vale 1 PV, e mais 1 PV para cada *tile* de cidade a ele adjacente (p. 5).



A **energia** é usada por muitas cidades e indústrias. Tal uso ocorre ou via ação de uma carta azul ou via uma redução no nível de produção de energia. O excedente de energia é convertido em calor.



O **calor** esquenta a atmosfera marciana. Você pode usar uma de suas ações para gastar 8 recursos de calor e aumentar a temperatura (e seu IT) em 1 nível.



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



Representa-se a **produção** de um recurso através de seu símbolo dentro de um quadrilátero marrom. Neste exemplo, o símbolo diz para você aumentar em 1 nível a escala de produção de plantas no seu tabuleiro pessoal. Isso lhe dará, por sua vez, um rendimento constante de plantas. **Os níveis de produção não se limitam a 10:** se sua produção passar de 10, deixe um marcador nesse número e use outro marcador para complementar o primeiro.


Apenas a produção de megacréditos pode ser negativa (mas só até -5). No entanto, já que seu IT é somado à sua produção de M\$, sua renda nunca será negativa.





As **cartas** representam empreendimentos enormes que os jogadores podem assumir. As cartas contêm 0-3 ícones diferentes que descrevem alguns aspectos temáticos e podem ser utilizados em conjunto com outras cartas. Você paga 3 M\$ para comprar cartas e compor sua mão durante a fase de pesquisa, mas o custo de baixá-las da sua mão para a mesa varia. Este símbolo significa que você pode pegar uma carta do topo do *deck* e acrescentá-la à sua mão (sem ter de pagar por ela).


Ícones


As cartas contêm 0-3 ícones que as descrevem tematicamente e permitem que outras cartas se relacionem com elas. Não há regras especiais para cada um dos ícones.


 **Construção:** Este projeto envolve construção na superfície de Marte. Pode-se usar aço para pagar o custo da carta.

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


 **Energia:** Este projeto se concentra na geração ou manipulação de energia.


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


 **Joviano:** A palavra significa “que tem a ver com Júpiter”. Este projeto representa a infraestrutura presente nos planetas exteriores do sistema solar.


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

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

 **Micróbio:** Este projeto envolve o uso de micróbios para fins específicos.


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


 **Cidade:** Este projeto coloca um *tile* de cidade. Projetos deste tipo geralmente diminuem a produção de energia e aumentam a produção de M\$.

 **Evento:** Este projeto é um evento único. Todos os eventos são cartas vermelhas que, depois de jogadas, são colocadas na mesa com a face para baixo.

Tiles

O tabuleiro de Marte traz um mapa onde você pode colocar *tiles*. Ao colocar um *tile*, pode ser que você receba o **bônus por colocação** impresso na área (mais 2 M\$ por oceano adjacente). São 4 os tipos de *tile*:

 Este símbolo diz para você colocar um ***tile* de oceano**. Isso aumenta em 1 nível seu IT. Há 12 áreas no tabuleiro de Marte reservadas **para *tiles* de oceano**. Esses *tiles* só podem ser colocados nessas áreas, que não aceitam nenhum outro tipo de *tile*. Os *tiles* de oceano não têm proprietário, mas cada um deles gera um bônus por colocação de 2 M\$ a cada outro *tile* que os jogadores colocarem em hexágonos adjacentes.

 Este símbolo diz para você colocar um ***tile* de vegetação** com um marcador de propriedade (o que também aumenta o nível de oxigênio e seu IT, como indica o símbolo de oxigênio). O *tile* deve ser colocado ao lado de outro *tile* de sua propriedade, se possível. Se não tiver *tiles* no mapa, ou não havendo áreas adjacentes aos

tiles que tem, você poderá colocar a vegetação em qualquer área disponível. Os *tiles* de vegetação valem 1 PV ao fim da partida e também geram 1 PV para cada cidade adjacente a eles (consulte as regras para *tiles* de cidade).



Este símbolo diz para você colocar um ***tile* de cidade** com um marcador de propriedade. O *tile* não pode ser colocado ao lado de outro *tile* de cidade. Ao fim da partida, cada *tile* de cidade vale 1 PV a cada *tile* de vegetação a ele adjacente (não importa quem seja o dono do *tile* de vegetação).



Tiles marrons com símbolos são ***tiles* especiais** para você colocar no mapa, conforme descrito nas cartas em questão, e demarcar sua propriedade. A carta também especifica restrições à colocação ou regras especiais.



Símbolos de contornos vermelhos

Quando um símbolo tem contornos vermelhos, significa que pode tomar qualquer jogador como alvo (você ou um oponente).

Uma carta que remove recursos de contornos vermelhos pode removê-los de um jogador qualquer (a execução do efeito é facultativa e também pode ser parcial).

Por outro lado, o efeito de uma carta que diminui a produção de recursos de contornos vermelhos deve ser executado obrigatoriamente; portanto, se seus oponentes não tiverem produção do tal recurso, você terá de diminuir sua própria produção ou simplesmente não jogar a carta.

Uma carta com um *tile* de contorno vermelho tem como alvo os *tiles* de todo e qualquer jogador.

Uma carta com um ícone de contorno vermelho tem como alvo todas as cartas com esse ícone, pertençam elas a você ou a outro jogador.

* Asterisco

Quando um símbolo tem um asterisco (*) ao lado dele, é porque há uma regra especial que você precisa ler no texto explicativo da carta.



DANIEL FRYXELIUS

“Com a novidade da dobra espacial e nossa experiência de terraformação em Marte, é chegada a hora de abriremos um novo capítulo da história: é chegada a hora de almejar as estrelas.”

Helen Brack, secretária de política empresarial da Interplanetary Cinematics

Componentes:

- 1 livreto de regras
- 1 tabuleiro de Marte
- 5 tabuleiros pessoais
- 17 cartas de corporação
- 208 cartas de projeto
- 8 cartas de referência
- 200 marcadores pessoais (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 Marte (cubos plásticos grandes e brancos)
- 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 (segunda edição):

Supervisão: Fábio Ribeiro
Revisão da tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão: Entrelinhas Editorial | Luciane Gomide
Diagramação da segunda tiragem: Fábio Ribeiro

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 têm seus criadores reconhecidos pelo nome, e aquelas que foram modificadas na edição estão identificadas por um “+” após o nome do ilustrador.

Impresso por LudoFact, Alemanha.

© 2016 FryxGames - www.fryxgames.se/games/terraforming-mars/
© 2018 Meeple BR Jogos - www.meeplebrjogos.com.br

