RULEBOOK



# ON MARS

Seguindo o sucesso das missões de astromóveis robóticos, as Nações Unidas fundaram o Departamento para Operações e Exploração de Marte (DOEM). Os primeiros colonizadores chegaram em Marte no ano 2037. Décadas após o Acampamento Básico de Marte ser estabelecido, empresas de exploração privadas começaram a trabalhar na criação de uma colônia autossustentável.

Como um astronauta chefe de uma dessas empresas, você quer ser um dos primeiros a desenvolver a maior e mais avançada colônia em Marte ao cumprir os objetivos da DOEM sem deixar de lado os interesses particulares da sua empresa.

No começo, você dependerá muito dos recursos vindos da Terra, e precisará viajar bastante entre a Estação Espacial de Marte e a superfície do planeta. Conforme a colônia cresce, você construirá minas, geradores de energia, extratores de água, estufas, condensadores de oxigênio e abrigos. O objetivo é se tornar uma colônia autossuficiente, independente de qualquer organização terráquea. Será necessário muito cuidado na utilização da água, ar, energia e comida – tudo o que precisamos para sobreviver.

Você tem o que é necessário para participar do maior desafio da humanidade?

# ÍNDICE


Visão Geral do Jogo — 2
Componentes do Jogo — 3
Preparação do Jogo — 4
Preparação do Jogador — 6
Minerais — 7
Termos Importantes — 7
Andamento do Jogo — 8

**FASE DE COLONIZAÇÃO** — 8
**AÇÕES DO TABULEIRO PRINCIPAL** — 8
Colonizador Verde-azulado — 8
Cristal — 8
Colonizador Vermelho — 9

**Ações Principais da Estação Orbital** — 9
Módulo de Aterrisagem — 9
Obter Projeto — 10
Aprender nova Tecnologia — 10
Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) — 11
Usando Tecnologia — 11
Reabastecimento — 11

**Ações Principais da Colônia** — 12
Central de Controle — 12
Robôs — 12
Astromóvel — 12
Construir uma Construção — 13
Construções da LSS — 13
Área de Progresso — 13
Regra de Deslocamento — 13
Usando Tecnologia para Construir — 14
Minas — 15
Sistema de Suporte à Vida (LSS)* — 15
Atualizar Situação da Colônia — 16
Aprimorar uma Construção — 16
Receber uma Nave — 17
Contratar Cientista/Pegar Contrato da Terra — 17
Contratos da Terra — 17

Cristais Marcianos — 18
**AÇÕES EXECUTIVAS** — 18
Fortalecer Tecnologia com Colonizadores — 18
Cientistas e Construções Avançadas — 18

Missões — 19
Objetivos Particulares — 19

FASE DE ÔNIBUS ESPACIAL — 19
Viagem para a Colônia — 20
Viagem para a Órbita — 20

Fim do Jogo — 21
Jogo Solo — 22
Jogo com 2 Jogadores — 24
Variante dos Primeiros Colonizadores — 24
Variante da Singularidade Espacial — 24

Créditos — 24


**O Sistema de Suporte à Vida ficou com a sigla em inglês LSS (Life Support System) pois é assim que está impresso no tabuleiro.*

# VISÃO GERAL DO JOGO

O jogo acontece durante várias rodadas, cada uma com duas fases: a **FASE DE COLONIZAÇÃO** e a **FASE DE ÔNIBUS ESPACIAL.**

Na **FASE DE COLONIZAÇÃO**, cada jogador tem um turno para realizar ações. As ações que o jogador pode realizar depende do lado em que ele está no tabuleiro. Se o jogador estiver na Estação Espacial na órbita, ele pode pegar projetos, comprar e desenvolver tecnologias e pegar recursos do armazém. Se o jogador estiver na colônia na superfície do planeta, ele pode construir construções com seus robôs, aprimorar essas construções, contratar cientistas, pegar novos contratos, receber novas naves e explorar a superfície do planeta com o Astromóvel.

Na **FASE DE ÔNIBUS ESPACIAL** o jogador pode viajar entre a colônia e a estação espacial orbital.

Todas as construções em Marte são interdependentes e algumas são necessárias para a colônia crescer. Para construir abrigos para os colonizadores viverem você precisa de oxigênio; para gerar oxigênio você precisa de plantas; para cultivar plantas você precisa de água; para extrair água você precisa de energia; para gerar energia você precisa minerar; e para minerar você precisa de colonizadores.

Aprimorar a habilidade da colônia gerar esses recursos é vital. Conforme a colônia cresce, mais abrigos são necessários para os colonizadores sobreviverem às condições inóspitas de Marte.

No jogo, os jogadores estão tentando completar missões. Uma vez que três missões estejam completas, o jogo termina.

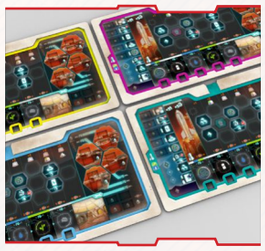
Para vencer, os jogadores devem contribuir o máximo que puderem ao desenvolvimento da primeira colônia Marciana. Isto é representado no jogo com os jogadores ganhando Pontos de Oportunidade (PO). O jogador com mais PO ao fim da partida é declarado vencedor.

EAGLE-GRYPHON GAMES

# COMPONENTES DO JOGO



*1 Tabuleiro principal*



*4 Tabuleiros de jogador*




*1 Livro de referência e*
*4 Ajudas ao jogador*



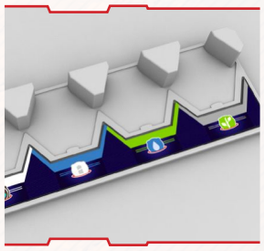
*5 Fichas de Construções Iniciais*



*30 Fichas de Construção*



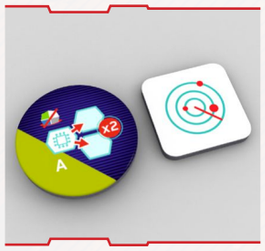
*20 Fichas de Abrigo,*
*5 de cada cor de jogador*



*1 Amostra de Fichas de Construção*



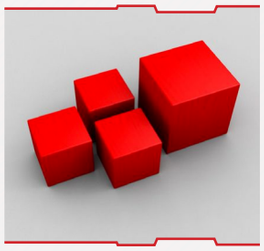
*1 Tabuleiro de Cientistas e Contratos da Terra*



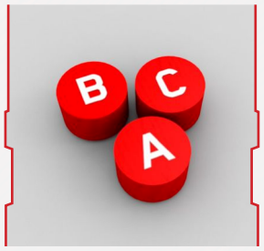

*8 Fichas de Pesquisa e*
*19 Fichas de Descoberta*



*16 Fichas de Tecnologia e*
*4 Fichas de Tec. de Abrigo*



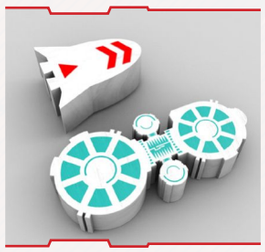
*3 Indicadores de Missão e*
*1 Marcador de Missões Restantes*




*3 Marcadores de Missão*



*8 Fichas de Recompensa da LSS*



*1 Ônibus Espacial e*
*1 Marcador de Nível da Colônia*




*12 Cartas 1os Colonizadores e*
*6 Fichas 1os Colonizadores*



*6 Marcadores de Cientistas*



*20 Fichas de Recurso de cada tipo e 30 Cristais*



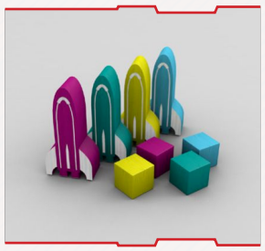
*4 Marcadores da trilha LSS*



*48 Colonizadores,*
*12 de cada cor de jogador*



*4 Astromóveis,*
*1 de cada cor de jogador*



*20 Naves e 20 cubos de Progresso, 5 pra cada jogador*



*16 Robôs, 4 de cada cor de jogador*



*4 Astronautas e 4 marcadores de PO, 1 pra cada jogador*



*32 Marcadores de Construção Avançada, 8 pra cada jogador*



*24 Cartas de Projeto*



*6 Cartas de Cientista*



*12 Cartas de Contrato da Terra*



*16 Cartas de Objetivo Particular*



*9 Cartas de Missão*



*12 Cartas de Jogo Solo*

*Todos os componentes do jogo são limitados com exceção dos Recursos e dos Cristais. Se você ficar sem algum deles durante a partida, utilize algum substituto.*

# PREPARAÇÃO DO JOGO

Coloque o tabuleiro do jogo no centro da mesa. O tabuleiro é dividido em duas seções. O lado esquerdo representa a Estação Espacial Marciana que fica na órbita de Marte **[Órbita]**. O resto do tabuleiro representa a Colônia na superfície do planeta **[Colônia]**.

## LADO DA ÓRBITA

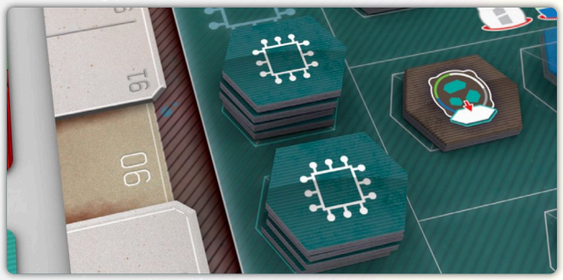
1. Embaralhe as fichas de Descoberta e coloque-as viradas para baixo perto do tabuleiro. Coloque as 2 primeiras viradas para cima no espaço de Exploração.



2. Coloque 3 de cada dos seguintes no Armazém, um por espaço: Cristais, Baterias, Água, Plantas e Oxigênio.
**Nota:** Com 2 jogadores: coloque só 2 de cada.

3. Pegue as fichas de Tecnologia e deixe de lado as que mostram um Abrigo (uma de cada cor de jogador). Separe o resto em dois conjuntos baseados na cor do verso. Embaralhe um conjunto e coloque-as aleatoriamente viradas para cima na Tabela de Tecnologia. Embaralhe as 8 Tecnologias restantes (sem incluir os Abrigos) e coloque-as viradas para baixo em duas pilhas perto da Tabela de Tecnologia.
**Note:** com 2 jogadores: Use só 1 conjunto de fichas. Remova o 2º conjunto do jogo.





4. Separe as cartas de Projeto em dois baralhos baseados no seu verso: Nível 1 e Nível 3. Embaralhe cada baralho separadamente e coloque-os virados para baixo perto do tabuleiro com as cartas de Nível 1 em cima das de Nível 3. Pegue as 6 primeiras cartas do baralho e coloque-as viradas para cima em uma amostra ao lado do tabuleiro.

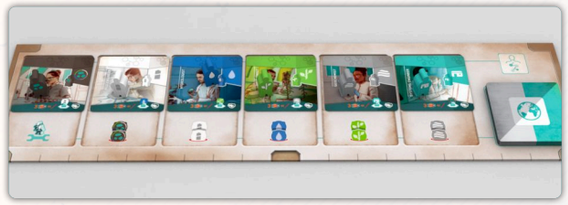
### PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES

*O tabuleiro principal representa uma tela de computador onde a colonização do planeta pode ser monitorada em tempo real por satélites orbitais.*




## LADO DA COLÔNIA

5. Coloque a amostra de Cientistas perto do tabuleiro principal. Coloque as 6 cartas de Cientista no tabuleiro na seguinte ordem da esquerda para a direita: Geóloga, Engenheiro de P&D, Hidrólogo, Bioquímico, Geoquímica e Engenheira de Sistemas. Coloque as cartas na parte superior de cada espaço, cobrindo o ícone de Cristal e deixando a seção inferior (mostrando o custo) visível. Então, coloque cada marcador de Cientista em sua carta equivalente.



6. Coloque as cartas de Contrato da Terra viradas para baixo em um baralho na amostra de Cientistas. Não é necessário embaralhar.




7. Pegue a Mina inicial (a que tem um S no verso) e coloque-a no espaço indicado no centro do tabuleiro.

8. Pegue o resto das Construções Iniciais (com um S no verso) e coloque-as aleatoriamente nos hexágonos indicados no tabuleiro, como a imagem da preparação indica. Garanta que a orientação das fichas seja a mesma (o encaixe aponta para a parte de baixo do tabuleiro). **Nota:** os Abrigos serão colocados durante a preparação dos jogadores.

9. Coloque a amostra de Construções perto das cartas de Cientista. Separe o resto das Construções por tipo em pilhas. Embaralhe cada pilha separadamente e coloque-as com a imagem das construções viradas para baixo nos espaços correspondentes.

10. Pegue as fichas de Pesquisa e separe-as por tipo (cor e letra). Coloque-as nos hexágonos indicados no mapa (deixando todas da mesma cor juntas no mesmo canto do mapa).

11. Pegue as cartas de Missão e separe-as em dois baralhos baseados em seu tipo: Curtas e Longas. Embaralhe cada baralho separadamente e pegue aleatoriamente 2 Curtas e 1 Longa (para um jogo curto) ou 1 Curta e 2 Longas (para um jogo longo). **Nota:** em seu 1º jogo, recomendamos a **Variante dos Primeiros Colonizadores (ver pág. 24)**. Coloque as cartas de Missão viradas para cima nos espaços indicados do tabuleiro. Para cada Missão, pegue o marcador da Missão daquele espaço e coloque-o perto da ação relacionada à carta da Missão.



*Cartas de Missão escolhidas para um jogo Curto. 2 Curtas e 1 Longa.*

12. Por cada carta de Missão, coloque um Indicador de Missão perto da carta de Missão, no espaço apropriado de acordo com o número de jogadores na partida.




13. Coloque o marcador de Missões Restantes no espaço 3 da trilha de Missões.

14. Coloque todos os Cristais e Recursos perto do tabuleiro para fazer uma reserva geral.

## SISTEMA DE SUPORTE À VIDA (LSS)

15. Coloque o marcador de nível da Colônia no lado esquerdo da segunda linha.

16. Coloque os marcadores da trilha da LSS nos espaços apropriados da linha inferior.

17. Embaralhe as fichas de Recompensa da LSS e coloque 4 aleatoriamente viradas para cima nos espaços superiores. Devolva o resto para a caixa, elas não serão utilizadas nesta partida.



# TABULEIRO DO JOGADOR

Seu tabuleiro representa uma tela de seu Abrigo principal e é dividido em diferentes seções:



**A. ESTOQUE** Seus Recursos serão guardados aqui. Existem cinco Recursos no jogo: Minerais, Baterias, Água, Plantas e Oxigênio. O número de Recursos que você pode guardar de cada tipo no seu tabuleiro é igual ao número de Abrigos que você tem no mapa + 1 (ex. se você tiver um Abrigo, você pode guardar dois de cada Recurso). A ordem em que cada Recurso aparece no seu tabuleiro é muito importante. Um Recurso à esquerda de uma seta é necessário para construir a Construção à direita da seta. Por exemplo, você precisa de energia (o Recurso Bateria) para construir um Extrator de Água, e você precisa de Água para construir uma Estufa, e assim por diante.



### B. LABORATÓRIO

É aqui que você colocará e desenvolverá tecnologias que você pesquise.



### C. ALOJAMENTOS

Os Colonizadores ficam aqui. No começo do jogo, você tem espaço para 4 Colonizadores e 3 espaços estão ocupados. 2 novos espaços ficarão disponíveis por cada novo Abrigo construído.



### D. ÁREA DE TRABALHO

Colonizadores podem ser enviados aqui para fortalecer algumas ações. Não há limite de quantos Colonizadores podem ficar aqui.



### E. DEPÓSITO

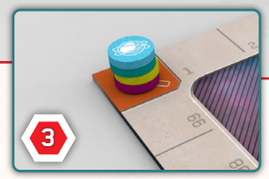
Existem 8 espaços em seu Depósito para guardar Cristais. No começo do jogo apenas 3 estão disponíveis, já que suas naves estão ocupando os outros 5 espaços.



### F. HANGAR

Suas Naves Particulares saem de seu Depósito para cá durante o jogo.




# PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Cada jogador escolhe uma cor e recebe o seguinte:

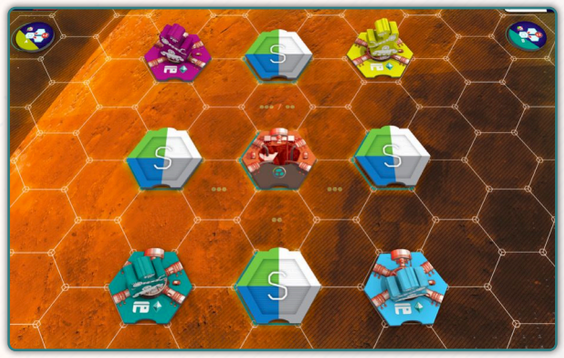
1. 1 Tabuleiro de Jogador.
2. 1 Astronauta
3. 1 Marcador de PO, colocado no espaço 0 da trilha de PO.
4. 1 Recurso de cada dos 5 tipos, colocados nos espaços equivalentes do seu Estoque (**A**).
5. 1 Cristal, colocado no Depósito (**E**).
6. 1 ficha de Tecnologia de Abrigo (deixada de lado antes), colocada no espaço do meio da 2ª coluna de seu Laboratório (**B**).
7. 5 Naves ficam nos 1ºs espaços do Depósito.
8. 5 Abrigos, 4 colocados em suas posições à direita do seu tabuleiro de Jogador e 1 colocado virado para cima em uma das posições iniciais de Abrigo de acordo com o número de jogadores (conforme as imagens à direita e os hexágonos no tabuleiro principal indicam). Abrigos devem ser colocados próximos aos seus respectivos jogadores por questões de conveniência.
9. 4 Robôs. 3 colocados ao lado de seu tabuleiro de Jogador e 1 no seu Abrigo em Marte.
10. 8 marcadores de Construção Avançada, ao lado de seu tabuleiro de Jogador.
11. 12 Colonizadores. 3 vão em seus Alojamentos e os outros 9 ficam ao lado de seu tabuleiro de Jogador.
12. 1 Astromóvel, perto do tabuleiro de Jogador.
13. 5 Cubos de Progresso, 1 colocado abaixo de cada Recurso.
14. 3 Cartas de Objetivo Particular: Embaralhe as cartas e dê a cada jogador 3 viradas para baixo. Os Jogadores podem olhar somente as suas cartas e não as dos outros jogadores. Devolvam o resto para a caixa do jogo.



*2 jogadores*



*3 jogadores*



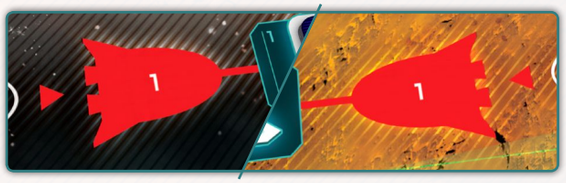
*4 jogadores*

O jogador que mais vezes assistiu ao filme "Perdido em Marte" é o primeiro jogador.



Em sentido horário, a partir do primeiro jogador, cada jogador coloca seu Astronauta em um espaço da Ordem de Turno (1-8) e pode imediatamente receber o benefício do espaço (ver página 2 do livro de referência).

O jogador cujo Astronauta ficou no maior número da Ordem de Turno coloca o Ônibus Espacial em um dos espaços Vermelhos de Viagem (com um número 1 nele), seja no lado da Colônia ou da Órbita (escolha do jogador).



*Possíveis espaços iniciais do Ônibus Espacial.*

### Alocação do Ônibus Espacial:



***Azul** decidiu que o Ônibus Espacial deveria começar no lado da **Órbita**.*



### Minerais

*Minerais são um Recurso muito necessários na superfície de Marte. Eles são usados para uma variedade de coisas e podem ser utilizados no lugar de qualquer outro Recurso (exceto Cristais). Você só não pode fazer isso para completar um Contrato da Terra (ver pág. 3 do Livro de Referência).*

# TERMOS IMPORTANTES

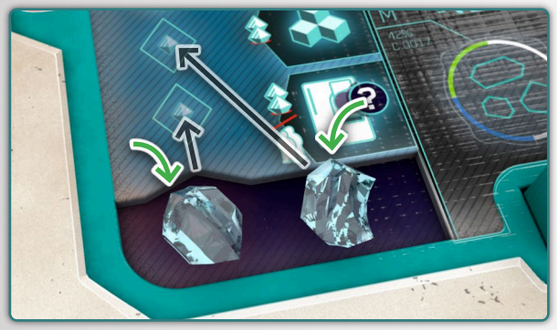
- Sempre que você ganhar uma coisa durante o jogo, você pega da reserva geral. Só pegue do Armazém no tabuleiro principal se for explicitamente indicado e se o ícone do Armazém estiver sendo exibido.
  - Recursos são colocados no seu Estoque (atenção ao limite).
  - Colonizadores são colocados nos Alojamentos (se tiver um espaço disponível). A capacidade dos seus Alojamentos é 4, mais 2 por cada Abrigo novo que você construir. Cada Colonizador que seria colocado nos Alojamentos mas não tem espaço para ele, vai para o lado de seu tabuleiro de Jogador.
  - Qualquer Cristal ganho vai para o espaço abaixo do Depósito; você não pode gastá-lo no mesmo turno que o ganhou. No começo do seu próximo turno, mova esses Cristais para o Depósito. Se não couber todos, devolva os que sobrarem à reserva geral.
- Sempre que você tiver que pagar alguma coisa (Recurso ou Cristal), remova-o de seu tabuleiro de Jogador e coloque-o de volta na reserva geral.
- Um grupo de Construções conectadas do mesmo tipo é um Complexo de Construções. O número de Construções no Complexo indica seu tamanho. Uma única Construção não conectada com outra do mesmo tipo não é um Complexo.
- Qualquer coisa feita na Ordem de Turno significa que você segue a ordem dos Astronautas nos espaços da Ordem de Turno, começando no 1 e terminando no 8.
- Um hexágono vazio é um hexágono no tabuleiro sem absolutamente nada nele.



*Um hexágono vazio.*

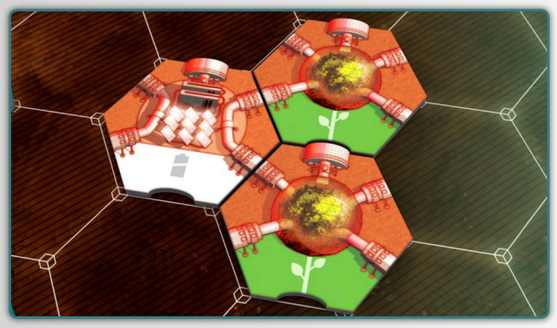
- Nenhum hexágono pode ter mais que uma peça ao fim do turno de qualquer jogador. (Peças são Robôs, Astromóveis, Colonizadores e marcadores de Construção Avançada).

### GANHANDO CRISTAIS



*Cristais ganhos são colocados abaixo do seu Depósito e só vão para o Depósito no começo do seu próximo turno.*

### UM COMPLEXO DE ESTUFAS



*Nota: O Gerador não é um Complexo já que ele é uma Construção isolada de seu tipo.*

# ANDAMENTO DO JOGO

Cada rodada é dividida em duas fases:

### FASE DE COLONIZAÇÃO:

Na ordem de turno, cada jogador tem um turno para fazer 1 Ação Principal e, se quiser, 1 Ação Executiva.

### FASE DE ÔNIBUS ESPACIAL:

O Ônibus Espacial viaja entre a Órbita e a Colônia ou fica mais perto de viajar.

### Ordem de Jogo:

*Na imagem abaixo, a ordem de jogo seria: **Roxo**, **Verde**, **Amarelo**, e **Azul**.*



# FASE DE COLONIZAÇÃO

Nesta fase, todos os jogadores jogam um turno. A ordem em que os jogadores jogam é determinada pela ordem dos Astronautas nos espaços da Ordem de Turno, começando com o mais à esquerda no **lado da Órbita** (1) e indo até o espaço mais à direita no **lado da Colônia** (8).

No seu turno, você faz uma Ação Principal. Você pode também fazer uma Ação Executiva antes ou depois da sua Ação Principal. Ações Executivas são descritas na página 18.

Se você contribuir com alguma carta de Missão, ganhe 1 ou 2 Cristais como descrito na carta. Veja a pág. 19 para mais detalhes sobre as Missões.

Ao terminar seu turno, deite seu Astronauta para indicar que o próximo jogador pode jogar o turno dele.

# AÇÕES DO TABULEIRO PRINCIPAL

Existem várias Ações Principais diferentes que você pode fazer no tabuleiro principal. Se o seu Astronauta estiver no lado da Órbita, somente as ações da Estação Orbital estão disponíveis para você. Igualmente, se o seu Astronauta estiver no lado da Colônia, somente as ações da Colônia estão disponíveis para você.

Algumas ações mostram um ícone de um Colonizador Vermelho e/ou um ícone de Colonizador Verde-azulado e/ou um Cristal.



### COLONIZADOR VERDE-AZULADO:

Este ícone pode ser encontrado na parte inferior de algumas ações e indica que um ou mais Colonizadores podem ser movidos à sua Área de Trabalho para fortalecer a ação. Qualquer Colonizador em sua Área de Trabalho volta para seus Alojamentos ao fim da rodada se você viajar. Veja cada ação para mais detalhes.



### CRISTAL:

Se este ícone estiver impresso na parte inferior da ação, significa que a ação pode ser fortalecida ao gastar Cristais. Veja cada ação para mais detalhes sobre como a ação é fortalecida.

### Exemplo de Colonizador Verde-azulado:

***Azul** escolhe a ação de Reabastecimento e pega 1 Água. Ele fortalece a ação enviando dois Colonizadores Verde-azulados à sua Área de Trabalho para pegar mais 1 Água e também 1 Cristal.*







### COLONIZADOR VERMELHO:

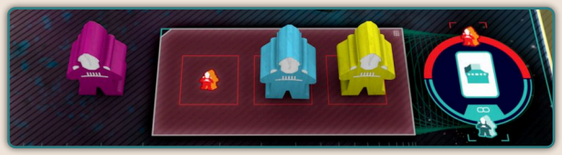
Este ícone pode ser encontrado no topo de algumas ações e indica que para você fazer a ação, você deve colocar um de seus Colonizadores de seus Alojamentos em um dos espaços de Ação.

Se não houver nenhum Colonizador de outro jogador no espaço de Ação, não há custo adicional para fazer esta ação. Caso contrário, para cada outra cor de jogador presente você deve pagar 1 Cristal ou mover um Colonizador de seus Alojamentos para a sua Área de Trabalho. O número de Colonizadores de cada cor é indiferente, somente o número de cores é importante. Se duas ou mais cores de outros jogadores estiverem lá, você pode combinar o pagamento de Cristais e/ou Colonizadores.

2 jogadores: O custo adicional para fazer a ação é 1 Cristal / Colonizador por cada Colonizador (seu e de seu oponente) que já esteja no espaço de Ação.

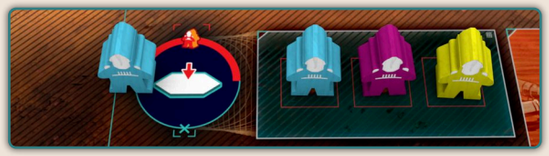
Ações sem este ícone significam que você pode fazer esta ação sem colocar um Colonizador. Simplesmente declare que você está fazendo a ação e faça.

### Exemplos de Alocação:

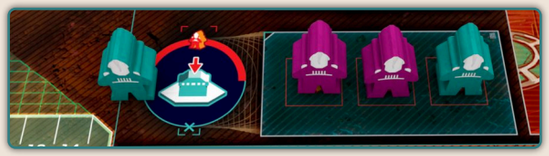


*É o turno do **Roxo** e ele quer fazer a ação de Obter Projeto. Dois dos espaços de Ação já estão ocupados (1 **Azul** e 1 **Amarelo**), então o **Roxo** deve pagar um total de 2 de qualquer combinação de Cristal ou Colonizador movido dos Alojamentos para a Área de Trabalho dele. Ele decide pagar 1 Cristal e mover 1 Colonizador à Área de Trabalho. Ele poderia pagar 2 Cristais ou mover 2 Colonizadores à Área de Trabalho.*

Se todos os espaços de Ação estiverem cheios antes de você fazer a ação, remova todos os Colonizadores do(s) jogador(es) com mais Colonizadores nesses espaços de Ação (podem ser os seus). Coloque os Colonizadores na Área de Trabalho dos seus respectivos jogadores. Então, pague qualquer custo baseado nos Colonizadores que ainda estão lá.



*É o turno do **Azul** e ele quer fazer a ação de Construir uma Construção. Todos os espaços estão cheios (1 **Azul**, 1 **Roxo**, e 1 **Amarelo**). Já que há um empate na maioria, todos os Colonizadores são removidos para suas respectivas Áreas de Trabalho. Agora não há nenhum Colonizador lá, então o **Azul** não precisa pagar nada para fazer a ação.*



*É o turno da **Verde** e ela quer fazer a ação de Aprimorar uma Construção. Todos os espaços estão cheios (2 **Roxos** e 1 **Verde**), então os colonizadores do **Roxo** (o jogador com mais) são removidos para a Área de Trabalho dele. O único Colonizador lá agora é **Verde**, então não há nenhum custo adicional para fazer a ação.*



# AÇÕES PRINCIPAIS DA ESTAÇÃO ORBITAL



### MÓDULO DE ATERRISAGEM:

*Aterrisar usando o módulo é lento, doloroso, caro e solitário, mas as vezes é a sua melhor opção. Use-o com cautela!*

Esta ação lhe permite viajar para a Colônia. Siga as regras descritas na página 20 para a Fase de Ônibus Espacial mas pule o passo 1 (colocar uma ficha de Descoberta). Depois de escolher um espaço da Ordem de Turno no lado da Colônia, deite seu Astronauta para indicar que você já jogou o seu turno nesta rodada. Se o Ônibus Espacial viajar de Marte para a Órbita nesta rodada, você pode viajar normalmente.

**Nota:** Esta ação pode parecer estranha a princípio. O uso desta ação ficará mais claro depois de jogar algumas rodadas.

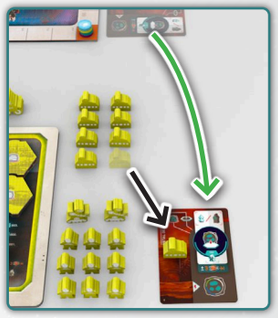
## Exemplo de Obter um Projeto:

***Amarelo*** *quer um Projeto. Como o* ***Roxo*** *já tem um Colonizador lá, ela precisa decidir se vai pagar 1 Cristal ou enviar um Colonizador de seus Alojamentos para sua Área de Trabalho.*

*Ela decide enviar o Colonizador.*



*Ela pega o Projeto de Depósito de Metal da amostra e coloca um de seus marcadores de Construção Avançada nele.*





*Ela então ganha 1 Mineral que é colocado no Estoque.*

*Como a ação pode ser fortalecida, ela poderia enviar o seu último Colonizador à Área de Trabalho dela para pegar um Projeto adicional.*

## Exemplo: Aprender nova Tecnologia



***Roxo*** *quer aprender uma nova tecnologia. Ele escolhe a tecnologia de Água e paga 1 Bateria pois ela está na linha do meio da Tabela de Tecnologia. Ele a coloca no espaço inferior da coluna 1 de seu Laboratório e ganha o benefício do espaço (1 Cristal).*



## OBTER PROJETO:

*A Terra envia projetos para aprimorar as construções e deixá-las mais efetivas. Mais projetos ficarão disponíveis quando a Colônia crescer em tamanho e liberarem maiores financiamentos.*

Esta ação lhe permite pegar 1 carta de Projeto entre as disponíveis na amostra. Esses Projetos são necessários para aprimorar as Construções (ver página 16) que liberarão novas Ações Executivas. Coloque a carta virada para cima perto de seu tabuleiro de Jogador e ganhe o Recurso ou Cristal exibido no canto inferior direito da carta. Por último, coloque um de seus marcadores de Construção Avançada disponíveis na carta. Se você não tiver nenhum marcador de Construção Avançada sobrando, você não pode pegar o Projeto. Não reabasteça a amostra.

**Nota:** Enquanto o marcador de Construção Avançada estiver na carta, a ação descrita não pode ser feita. O marcador é removido quando você aprimora uma Construção usando o Projeto.

**Ação fortalecida:** Por cada Colonizador que você enviar à sua Área de Trabalho ao fazer essa ação, você pode pegar um Projeto adicional, seguindo as mesmas regras citadas anteriormente.






## APRENDER NOVA TECNOLOGIA:

*Fichas de Tecnologia lhe deixam fazer ou reforçar certas ações. Quanto mais desenvolvida a Tecnologia, mais poderosa ela se torna. Fichas de Tecnologia também valem pontos ao final da partida.*

Pegue 1 ficha de Tecnologia da Tabela de Tecnologia e coloque-a em um espaço vazio na coluna mais à esquerda de seu Laboratório. Se ambos espaços estiverem ocupados, você não pode fazer esta ação.

O custo de pegar a ficha depende da posição na Tabela. Pegar uma ficha de um dos espaços inferiores é grátis; pegar uma dos espaços do meio custa 1 Bateria; pegar uma dos espaços superiores custa 1 Bateria e 1 Recurso de sua escolha. Fichas de Tecnologia não são reabastecidas até que o nível da Colônia aumente (ver página 16).

Após colocar a ficha no seu Laboratório, você pode imediatamente ganhar o benefício exibido na imagem impressa no espaço. Alguns dos benefícios também mostram um ícone de Colonizador Verde-azulado, indicando que a ação pode ser fortalecida ao usar Colonizadores adicionais como sempre. Veja o livro de Referência para detalhes sobre essas imagens.

**Ação fortalecida:** Você pode enviar um Colonizador à sua Área de Trabalho ao fazer esta ação para pegar uma 2ª Tecnologia seguindo as mesmas regras citadas anteriormente.

**Nota:** Cada jogador só pode ter 1 ficha de Tecnologia de cada tipo.




## PESQUISA E DESENVOLVIMENTO (P&D):

*Todos os desenvolvimentos tecnológicos acontecem na Estação Orbital de Marte. Essas tecnologias serão úteis na superfície do planeta.*

Esta ação lhe permite desenvolver Tecnologias em seu tabuleiro de jogador, movendo-as para a direita. Você pode desenvolver 1 tecnologia duas vezes ou 2 Tecnologias uma vez cada. Se você desenvolver 1 Tecnologia duas vezes, resolva cada movimento individualmente.

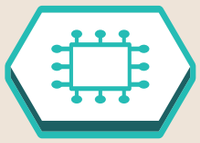
Para desenvolver uma Tecnologia, mova-a para um espaço vazio adjacente à direita de sua posição atual e pague o custo indicado acima da coluna para onde a Tecnologia está se movendo.

Se você mover uma Tecnologia a um espaço com uma imagem, você pode imediatamente ganhar o benefício indicado (veja o livro de Referência).

**Nota:** Se o desenvolvimento lhe der Recursos, você pode usar esses Recursos para pagar por outro desenvolvimento.

**Nota:** O número acima da coluna é o nível da tecnologia de cada ficha nesta coluna. Ao fim da partida, cada Tecnologia vale os POs indicados abaixo da coluna.

**Ação fortalecida:** Por cada Colonizador que você enviar à sua Área de Trabalho ao fazer esta ação, desenvolva 1 Tecnologia em seu Laboratório uma vez. Você pode desenvolver a mesma ficha várias vezes desta forma, e você pode desenvolver uma ficha mesmo se não a desenvolveu na Ação Principal.



## USANDO TECNOLOGIA:

Em várias ocasiões do jogo, como ao fazer uma ação ou ganhar um benefício, se existir uma Tecnologia relevante (com o mesmo ícone) com qualquer jogador, o efeito dessa ação / benefício pode ficar mais poderoso. Quanto maior o nível da Tecnologia, mais poderoso é o efeito.

Sempre que voce usar Tecnologia, você pode usar uma ficha sua **ou de qualquer outro jogador.**

Se você usar a Tecnologia de outro jogador, esse jogador recebe 1 Oxigênio da reserva geral e coloca-o no topo do tabuleiro de jogador dele.

Ao fim do seu turno, esse jogador tem a opção de imediatamente desenvolver a Tecnologia que foi usada, sem custo (ele pode até receber o benefício do novo espaço da ficha). Se ele fizer isso, o Oxigênio que ele tinha pego volta à reserva geral. Se ele não puder ou não quiser desenvolver a Tecnologia, ele ganha o Oxigênio.





## REABASTECIMENTO:

*Recursos da Terra etão em falta e há um espaço limitado no armazém. Mais recursos chegarão quando a colônia crescer.*

Esta ação lhe permite pegar qualquer Recurso ou 1 Cristal do Armazém e colocar em seu Estoque/ Depósito.

**Ação fortalecida:** Por cada Colonizador que você enviar à sua Área de Trabalho ao fazer esta ação, pegue 1 Cristal ou Recurso adicional do Armazém.

**Lembre-se:** Você tem uma capacidade limitada para guardar Cristais (o número de espaços vazios no seu Depósito) e Recursos (igual ao número de Abrigos que você tenha, mais um).

**Nota:** Você não pode pegar algo do Armazém se não tiver espaço para armazená-lo.

## Exemplo: Desenvolvendo Tecnologia

***Verde*** *escolhe esta ação e coloca um Colonizador no Espaço de Ação. Como não há nenhum outro Colonizador lá, não há nenhum custo extra para fazer esta ação. Seu primeiro desenvolvimento é subir a Tecnologia de Água para o nível 3 (pagando 1 Oxigênio), movendo a ficha para o espaço com a imagem de um Mineral e ganhando 1 Mineral.*




*Ela queria desenvolver mais uma vez a Tecnologia de Água, mas os dois espaços adjacentes estão ocupados, então ela desenvolve a Tecnologia do Gerador para o nível 5 pagando o Mineral que ela acabou de ganhar (no lugar do Oxigênio) e uma Planta. Ela move a ficha ao espaço com a imagem de um Projeto e usa o benefício do espaço para obter 1 ou mais Projetos. Por fim, ela pode escolher enviar Colonizadores à sua Área de Trabalho para desenvolver mais, desde que ela tenha os recursos para pagar.*

## Exemplo de Reabastecimento:

***Verde*** *escolhe a ação de Reabastecimento que a permite pegar 1 Recurso ou 1 Cristal. Contudo, ela fortalece a ação ao enviar dois Colonizadores à sua Área de Trabalho, o que a permite pegar 2 itens adicionais do Armazém.*



*Ela decide pegar 2 Cristais e 1 Água. Note que como ela só tem 1 Abrigo no tabuleiro, seu limite atual de Recursos no Estoque é 2.*



# AÇÕES PRINCIPAIS DA COLÔNIA




## CENTRAL DE CONTROLE:

*O primeiro astromóvel robótico que pousou com sucesso em Marte foi o Sojourner em Julho de 1997. Depois, os Astromóveis Spirit e Opportunity pousaram em Janeiro de 2004. O Curiosity pousou em 2012 e ainda está ativo. Astromóveis são responsáveis pela maioria das informações que temos da superfície de Marte.*

Esta ação lhe deixa mover seus Robôs e seu Astromóvel. Você tem 2 Pontos de Movimento (PM) para mover os Robôs e 2 PM para mover o Astromóvel. Você pode intercalar, ou seja, você pode mover um Robô 1 hexágono, depois o Astromóvel, depois outro Robô (ou o mesmo Robô que moveu antes).

Cada PM lhe deixa mover o Robô / Astromóvel para um hexágono adjacente.

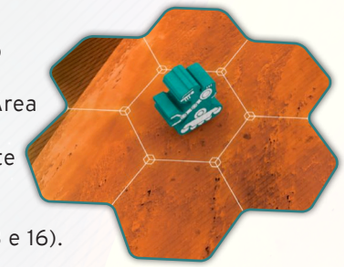
Cada Cristal que você tenha no Depósito antes de fazer esta ação pode ser gasto para ganhar 1 PM extra seja para os Robôs ou para o Astromóvel.

**Nota:** Robôs e Astromóveis atravessam, mas não terminam o turno em, um espaço com 1 Construção Avançada, 1 Colonizador, outro Robô ou outro Astromóvel.



**ROBÔS:** Robôs são limpadores e construtores. Se um Robô terminar seu turno em um espaço com 1 ficha de Descoberta ou Pesquisa, a ficha é destruída e removida do jogo. Se terminar seu turno em um espaço com 1 Cristal, o Cristal volta à reserva geral.

O hexágono do Robô e os adjacentes são classificados como Área de Construção do Robô. Isso é relevante para a Construção e Aprimoramento de Construções (pág. 13 e 16).





**ASTROMÓVEL:** Astromóveis viajam pelo mapa coletando Cristais só de passar por eles, ou fichas de Desoberta e Pesquisa se terminarem o turno nelas.

No começo do jogo, embora a peça representando seu Astromóvel esteja perto de seu tabuleiro de jogador, ele está na verdade na Minia Inicial no centro do tabuleiro. Quando você mover o Astromóvel pela primeira vez, primeiro coloque-o na Mina Inicial e conte os hexágonos a partir dali.

Você também pode usar uma Tecnologia de Astromóvel para ganhar Pontos de Movimento extras igual ao nível da ficha de Tecnologia.

Você pode coletar quaisquer Cristais nos hexágonos que você passe ou pare. Pegue-os do tabuleiro e coloque-os no espaço abaixo de seu Depósito como se você tivesse ganho (você não pode utilizá-los neste turno).

Após fazer todo o seu movimento, se tiver uma ficha de Descoberta ou Pesquisa onde seu Astromóvel está, você pode remover essa ficha do tabuleiro e ganhar o benefício desde que você cumpra as seguintes condições:

- Você não pode já ter pego uma ficha de Pesquisa desta mesma cor e letra.
- Você deve pagar qualquer custo associado ao benefício.
- Você deve ser capaz de pegar ao menos uma parte do benefício. Se você não puder, seu Astromóvel não pode encerrar seu movimento nesse hexágono.

Se ganhar uma ficha, a resolva imediatamente pagando qualquer custo associado, e então coloque-a na sua área de jogo (deixe as fichas de Descoberta viradas para baixo). Fichas de Descoberta e Pesquisa podem ser necessárias para concluir uma Missão ou um Objetivo Particular.

Veja o livro de Referência para ter a lista detalhada de fichas de Descoberta e de Pesquisa.

### USAR TECNOLOGIA DE ASTROMÓVEL



Ao mover o Astromóvel, você pode aumentar seu alcance usando a Tecnologia dele (ver as regras sobre Usar Tecnologia na pág. 11).

### Exemplo:




*Se você usar uma Tecnologia de Astromóvel nível 3, você soma 3 PM para um total de 5.*



*Um Astromóvel anda 5 hexágonos, coletando um Cristal no caminho e pegando a ficha de Descoberta.*



## CONSTRUIR UMA CONSTRUÇÃO:

*A construção de Construções críticas é essencial para o desenvolvimento da Colônia e a chegada de novas naves, recebendo mais colonizadores no planeta. Os níveis de produção de energia, água, comida e oxigênio devem ser ampliados para suprir a necessidade de autossuficiência dos habitantes de Marte. As empresas que contribuirem para isso serão recompensadas com recursos e reconhecimento.*

Esta ação lhe permite adicionar uma nova Construção em Marte. Você pode construir:

a. Adjacente a uma Construção existente do mesmo tipo (criando um Complexo - é necessário usar uma Tecnologia), ou

b. Exatamente há 2 espaços de distância de uma Construção existente do mesmo tipo (e não adjacente a outra Construção do mesmo tipo).

**Nota:** Seus Abrigos e os Abrigos de seus oponentes são considerados Construções de tipos diferentes.

Siga esses passos:

1. Escolha qual Construção você quer construir. Pode ser uma das que ficam perto do tabuleiro (Mina, Gerador, Extrator de Água, Estufa, Condensador de Oxigênio) ou o Abrigo na posição inferior de seu tabuleiro de jogador.
2. Pague o custo exibido no tabuleiro de amostra de Construções. Para Minas, veja os pontos abaixo. Para Abrigos, o custo é 1 Oxigênio (impresso nas fichas de Abrigo).
3. Coloque a nova ficha virada para baixo (na mesma orientação das outras já posicionadas) em um espaço sem Construção e que esteja dentro da área de construção de um dos seus Robôs (no espaço do Robô ou adjacente a ele).
   - Se você colocou uma Construção adjacente a uma ou mais Construções do mesmo tipo (fazendo ou aumentando o tamanho de um Complexo), você deve usar uma Tecnologia do tipo e nível relacionado (ver pág. 14).
   - Se você colocou a ficha exatamente há 2 espaços de distância de uma Construção do mesmo tipo, não é necessário Tecnologia. Não foi criado um Complexo.
4. Se a Construção que você colocou possui setas nela, coloque 1 Cristal da reserva em cada hexágono vazio adjacente para onde as setas apontam. Então, vire a ficha para cima, mantendo a orientação anterior.

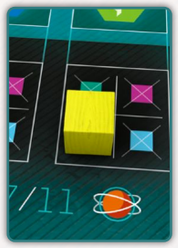


5. Ganhe um número de Recursos do mesmo tipo da Construção igual ao tamanho do Complexo (ou seja, o número de Construções conectadas que sejam iguais à Construção que você acabou de colocar). Se a Construção não estiver adjacente a nenhuma outra do mesmo tipo, ganhe 1 Recurso.

   Se você colocou um Abrigo, ganhe Cristais ao invés de Recursos.

Siga as seguintes regras ao Construir:

- A 1ª vez no jogo que você criar ou ampliar o tamanho de um Complexo, mova seu cubo de Progresso da parte inferior do tabuleiro de jogador na Construção correspondente e coloque-o no espaço da sua cor abaixo da Construção correspondente na área de Progresso.

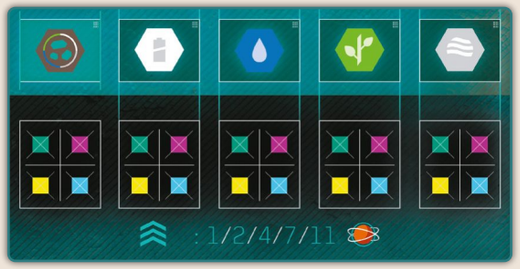


**Nota:** Voce só pode mover um cubo de Progresso se criar ou ampliar o tamanho de um Complexo (2 ou mais Construções conectadas do mesmo tipo). Construir uma Construção isolada não conectada à outra Construção do mesmo tipo **não** lhe deixa mover um cubo de Progresso.

**Nota:** Construir um compleo de Abrigos **não** lhe deixa mover um cubo de Progresso.

### ÁREA DE PROGRESSO:

No canto inferior direito do tabuleiro principal está a Área de Progresso. Cubos de Progresso colocados aqui serão pontuados durante a 1ª e a 2ª evolução da Colônia (ver a barra lateral na página 16) e ao fim do jogo.




- Se você colocou uma Mina, você deve enviar 1 Colonizador de seus Alojamentos para a Mina. Se você não tiver 1 Colonizador em seus Alojamentos, você não pode construir a Mina. O Colonizador agora é um Minerador e produzirá Minerais quando você viajar à Órbita (ver pág. 20).



- Se você construiu uma Construção da LSS, mova o marcador correspondente na trilha da LSS 1 espaço para cima, se possível. Isso pode ativar as Recompensas da LSS (ver página 15).

### CONSTRUÇÕES DA LSS:

Uma Construção da LSS é uma das Construções críticas para a Colônia. Elas são exibidas na área LSS do tabuleiro.



Gerador | Extrator de Água | Estufa | Condensador de Oxigênio

### REGRA DE DESLOCAMENTO:

- Se construir ou aprimorar uma Construção em cima de um Cristal, devolva-o para a reserva geral.
- Se construir ou aprimorar uma Construção em cima de uma ficha de Descoberta ou Pesquisa, devolva-a para a caixa.
- Se construir ou aprimorar uma Construção em cima de um Robô ou Astromóvel, essa peça deve ser movida pelo jogador que a controla para o hexágono disponível mais próximo (que esteja vazio ou com uma Construção sem outra peça nela).




Colonizadores vivem em Abrigos; para construir Abrigos é preciso Oxigênio; para gerar Oxigênio é preciso Plantas; para cultivar Plantas é preciso Água; para extrair Água é preciso Energia; para gerar Energia é preciso Minerais; e para Minerar é preciso Colonizadores.

## Exemplo de Construção:





*Roxo quer construir um Condensador de Oxigenio. Isso custa 1 Planta que é paga para a reserva geral.*




*Os quatro locais possíveis para a construção estão identificados acima.*

1. *Se qualquer jogador tiver a Tecnologia de Oxigênio, o Roxo pode usar essa Tecnologia para criar um Complexo de Condensador de Oxigênio em um desses espaços (Complexo tamanho 2).*
2. *Se ninguém tiver a Tecnologia de Oxigênio, ou o Roxo escolher não usá-la, o Roxo pode construir um Condensador de Oxigênio isolado.*




*Para o resto do exemplo, digamos que o Roxo tem a Tecnologia de Oxigênio e pode criar um Complexo.*



*Roxo escolhe colocar o novo Condensador de Oxigênio junto o outro já existente, criando um Complexo.*



*Cristais são adicionados aos hexágonos vazios indicados pelas setas no verso da nova Construção. Depois, a ficha é virada para cima.*

*Roxo ganha 2 Oxigênios (pois é um Complexo de Condensador de Oxigênio tamanho 2). Mas ele só tem espaço para mais 1, então 1 deles volta para a reserva.*



*Como essa é a primeira vez no jogo que o Roxo criou ou ampliou o tamanho de um Complexo de Condensador de Oxigênio, ele move um de seus cubos de Progresso de seu tabuleiro para a Área de Progresso.*





*O marcador de Oxigênio na LSS move um espaço para cima pra mostrar que agora existem 2 Condensadores de Oxigênio em Marte. Isso ativa as recompensas da LSS, que serão descritas na próxima página.*

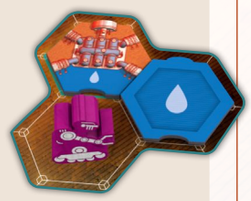
### USANDO TECNOLOGIA PARA CONSTRUIR:

Se você construir uma Construção que cria ou amplia o tamanho de um Complexo (ou seja, você está colocando uma Construção adjacente a uma Construção do mesmo tipo), você deve usar uma Tecnologia equivalente. Para colocar uma Estufa adjacente a outra Estufa, você precisa usar uma Tec. de Estufa.

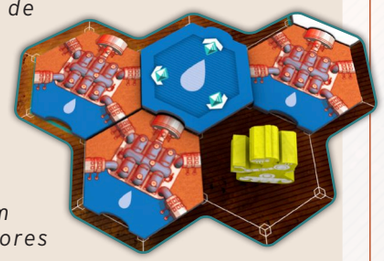
O nível da Tecnologia utilizada deve ser igual ou maior que o número total de Construções que você está conectando. Ao conectar com um complexo já existente, cada Construção nesse Complexo vale como 1, mesmo se a Construção não estiver diretamente conectada à nova Construção. Ver a pág. 11 para os detalhes de Usar Tecnologia.

## Exemplos:

*Construir um Extrator de Água perto de outro Extrator de Água requer a utilização de uma Tecnologia de ao menos nível 1, pois você está se conectando com 1 outro Extrator de Água.*



*Construir um Extrator de Água entre um único Extrator de Água e um Complexo de dois Extratores de Águar requer a utilização de uma Tecnologia de ao menos nível 3, pois você está se conectando com outros 3 Extratores de Água.*



*Construir um Extrator de Água adjacente a ao menos uma ficha de um Complexo de Extratores de Água tamanho 3 requer a utilização de uma Tecnologia de ao menos nível 3, pois você está se conectando (direta e indiretamente) com outros 3 Extratores de Água.*





**MINAS:**

*Mineração de Recursos será uma das indústrias mais lucrativas em Marte. Empresas privadas competirão pelos direitos de minerar as regiões mais lucrativas do planeta.*

As Minas funcionam de forma diferente. Elas não são parte da LSS e os Minerais que elas produzem não podem ser adquiridos no Armazém. Minas são construídas da mesma forma que as outras Construções, mas ao invés de pagar um Recurso para colocá-las no mapa, você move 1 Colonizador de seus aposentos para a Mina. Se você não tiver 1 Colonizador em seus Aposentos, você não poderá construir a Mina.

Além dos Minerais que você recebe ao colocar uma Mina, cada um de seus Colonizadores em uma Mina também produzem 1 Mineral sempre que você viaja para a Órbita. (ver pág. 20).

Criar ou ampliar o tamanho de um Complexo de Minas permite que você coloque seu cubo de Progresso na área de Progresso normalmente.

Mesmo se um Colonizador estiver trabalhando em uma Mina, a mina não é controlada por nenhum jogador. Portanto, qualquer jogador pode aprimorar uma Mina com o Colonizador de outro jogador nela (veja a página 16).

### Exemplo: Construindo uma Mina



***Amarelo*** *quer construir uma nova Mina. A Tecnologia de Mina não está em jogo, então ele não pode criar um Complexo de Minas.*



*Em vez disso, ela constrói uma nova Mina isolada.*



*Para fazer isso, ela move um de seus Colonizadores de seus aposentos para a Mina. O Robô é deslocado para um hexágono próximo.*



*Ela ganha 1 Mineral.*

# SISTEMA DE SUPORTE À VIDA (LSS)



*A linha ocupada pelo marcador de nível da Colônia representa a atual necessidade da Colônia. No começo do jogo, existe uma de cada Construção no mapa e a Colônia quer dois de tudo. Os jogadores que ajudarem com essa necessidade (fazendo a construção necessária) ganharão um bônus. Contudo, fazer mais da mesma construção antes que o marcador de nível da Colônia avance não lhe dará nada pois a Colônia não quer essa Construção agora.*

A LSS representa as construções essenciais necessárias para a sobrevivência em Marte e permitir que mais Colonizadores cheguem. Ela também mostra o atual nível da Colônia, que é a linha abaixo de onde o marcador de nível da Colônia está. No começo do jogo, o marcador está na 2ª linha, então a Colônia está no nível 1.

Cada coluna representa um subsistema da LSS e registra o número de construções construídas do correspondente tipo no mapa. Cada vez que uma Construção for colocada no tabuleiro, mova o marcador da respectiva coluna 1 espaço para cima, a menos que ele já esteja no topo.

A 1ª vez que uma Construção da LSS de cada tipo for construída (ou seja, mover o marcador da linha de baixo para a próxima linha de cima), o jgador que fez essa Construção ganha 2 PO.

Também, se o marcador estiver abaixo da linha do marcador de nível da Colônia antes de ser movido, o jogador que avançou o marcador ganha dois benefícios:

1. PO de acordo com a Recompensa da LSS que está no topo da coluna do marcador movido. Não remova a ficha da LSS.



2. Um dos benefícios exibidos no canto superior esquerdo da LSS.



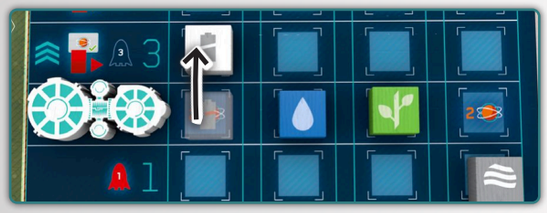
As Recompensas da LSS e outros benefícios são explicados no livro de Referência.

O nível atual da Colônia também determina a frequência da viagem do Ônibus Espacial. Veja a próxima página para mais detalhes.

### Exemplos de recompensas da LSS



*Um Gerador é construído. Como o marcador estava abaixo do marcador de nível da Colônia, aplicam-se as recompensas da LSS.*



*Outro Gerador é construído. Como o marcador não estava abaixo do marcador de nível da Colônia, não há recompensas da LSS.*

# ATUALIZAR SITUAÇÃO DA COLÔNIA

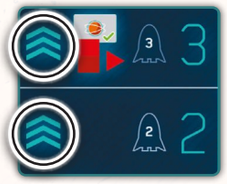
Quando os marcadores chegarem (ou passarem) na linha com o marcador de nível da Colônia a Situação dela é atualizada ao final do turno.

Siga esses passos:

1. Mova o marcador de nível da Colônia uma linha para cima.
2. Novas cartas de Projeto podem ser adicionadas à amostra.
   - Se a colônia chegou no Nível 2, remova todos os Projetos restantes na amostra (devolva-os para a caixa do jogo), adcione as 12 cartas do topo do baralho de Projetos à amostra (ou seja, as 6 restantes do Nível 1 mais 6 do Nível 3).
   - Se a colônia chegou no Nível 3, remova todos os Projetos de Nível 1 da amostra (devolva-os para a caixa do jogo) e adicione os 6 projetos restantes de Nível 3 à amostra.
3. Preencha qualquer espaço vazio na Tabela de Tecnologia com novas Tecnologias da pilha (preencha os espaços de baixo para cima).

   **Nota:** Pule este passo num jogo de 2 jogadores.
4. Preencha o Armazém com Cristais e Recursos da reserva geral até que existam 3 de cada.

   **Nota:** Em um jogo com 2 jogadores, só preencha até 2 recursos de cada.
5. Nas primeiras duas vezes que o Nível da Colônia subir, cada jogador ganha 1/2/4/7/11 pontos por ter 1/2/3/4/5 cubos na Área de Progresso.







6. Se o Nível da Colônia agora for 3 ou mais, mova o marcador de Missões Restantes um espaço para a direita (ver página 19). Se o marcador de Missões Restantes já estiver no espaço 1, o fim do jogo é ativado.






## APRIMORAR UMA CONSTRUÇÃO:

*A única forma de ter uma colônia autossustentável em Marte é aprimorando as construções básicas usando as mais avançadas tecnologias marcianas e terráqueas.*

Esta ação lhe permite usar um Projeto que você possua para transformar uma das Construções no mapa em uma Construção Avançada.

- Cada Construção só pode ser aprimorada uma vez.
- Cada Projeto só pode ser utilizado uma vez.

Construções Avançadas produzem Recursos quando você viaja para a Órbita e também possuem uma ação especial que pode ser usada como uma Ação Executiva (ver página 18).

O ícone no topo do projeto indica o tamanho mínimo da construção que pode ser aprimorada. O ícone na parte inferior indica o tipo.

Um Projeto de nível 1 pode ser utilizado para aprimorar qualquer Construção equivalente.

Um Projeto de nível 3 pode ser utilizado para aprimorar uma Construção equivalente desde que ela esteja em um Complexo de tamanho 3 ou mais.

Para aprimorar uma Construção, ela deve estar na Área de Construção de um de seus Robôs.

Ao aprimorar um Abrigo você só pode aprimorar um de seus Abrigos, não o de outro jogador.

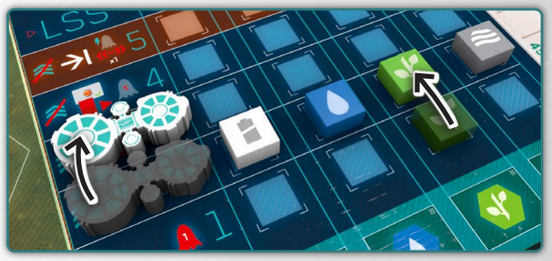
Para aprimorar, siga esses passos:

1. Escolha um Projeto e uma Construção equivalente.
2. Pague 1 Mineral à reserva geral.
3. Pegue o marcador de Construção Avançada do Projeto e coloque-o na Construção que você está aprimorando.
   - Se tinha um Robô ou Astromóvel lá, siga as regras de Deslocamento na página 13.
   - Se tinha um Colonizador lá, mova o Colonizador aos Alojamentos de seu respectivo jogador. Se não houver espaços nos Alojamentos, devolva-o à reserva do jogador.



Se usar uma Tecnologia de Aprimoramento (sua ou de outro jogador) ao fazer esta ação, você pode repetir esse processo um número de vezes igual ao nível da Tecnologia utilizada. Ou seja, se a Tecnologia for nível 2, você pode fazer até 3 aprimoramentos.

### Exemplo: Subir Nível da Colônia




*Uma Estufa é construída e agora existem dois de cada construção da LSS em Marte. A Colônia sobe para o nível 2!*

### Exemplo: Pontuação da Área de Progresso



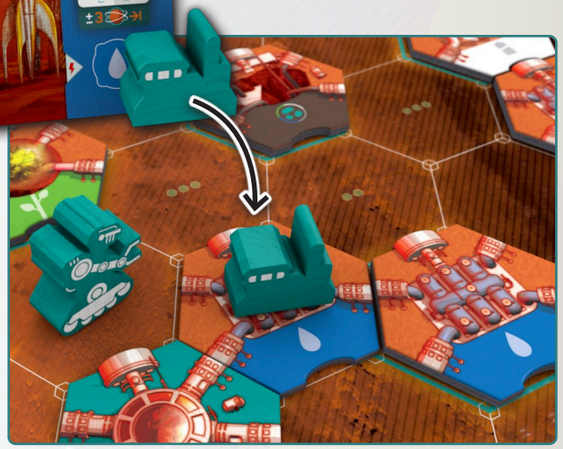

***Roxo*** *tem 3 cubos de Progresso e faz 4.*
***Amarelo*** *tem 1 cubo de Progresso e faz 1.*
***Verde*** *tem 1 cubo de Progress e faz 1.*
***Azul*** *não tem cubos de Progresso e faz 0.*

### Exemplo: Aprimorar Construção




***Verde*** *aprimora o Extrator de Água com o projeto da Nave Particular.*

*Isso custa 1 Mineral.*



***Verde*** *move o marcador de Construção Avançada da carta para a Construção.*



## RECEBER UMA NAVE:

*Uma vez que condições sustentáveis estejam criadas na colônia, novas naves chegarão com a próxima geração de colonizadores e máquinas para ajudar a expansão colonial.*

Esta ação lhe permite mover uma de suas Naves Particulares de seu Depósito para o seu Hangar. O custo disso é 1 Planta e 1 Água (há um lembrete deste custo à esquerda do seu Depósito).

Ao fazer isso, você ganha:

- 1 Colonizador e 1 Robô, ou
- 2 Colonizadores.

Coloque os novos Colonizadores em espaços vazios nos seus Alojamentos, se possível.

Coloque um novo Robô em um de seus Abrigos que esteja atualmente vazio. Se nenhum dos seus Abrigos estiver vazio, coloque o Robô no espaço vazio mais próximo a um de seus Abrigos.

**Ação fortalecida:** Por cada Colonizador que você enviar à sua Área de Trabalho ao fazer esta ação, mova 1 Nave adicional. Você deve pagar 1 Água e 1 Planta para cada nave e receber seus benefícios normalmente.

**Nota:** Você não pode fortalecer esta ação com Colonizadores que recebeu neste mesmo turno.

O número **total** de naves que podem ter sido removidas do seu Depósito é igual ao nível atual da Colônia.

Naves em seu Hangar valem pontos ao fim da partida, mas você pode descartar uma durante a Fase de Ônibus Espacial para viajar (ver pág. 19).

### Exemplo de Receber Nave:



*O nível atual da Colônia é 3. Você já recebeu 2 Naves anteriormente, uma delas você já descartou para viajar, te deixando apenas com 1 Nave no seu Hangar. Se você escolher essa ação de novo, você só pode receber 1 Nave nova (não poderá fortalecer a Ação), pois você já tinha tirado 2 naves de seu Depósito e o limite atualmente é 3.*



## CONTRATAR UM CIENTISTA OU PEGAR UM CONTRATO DA TERRA:

*É um erro tentar construir uma colônia sustentável em um planeta distante sem nenhum cientista. O conhecimento e estudo do desconhecido está na mão deles. Na verdade, eles serão os líderes de todas as expedições, seja na Terra ou em algum planeta distante.*

No começo do jogo, só os 6 cientistas estão na amostra. Conforme eles forem sendo contratados, eles serão substituídos por cartas de Contrato.

Esta ação só tem um espaço disponível por jogador. Você não pode fazer esta ação se já tiver um Colonizador aqui. Você ainda paga qualquer custo adicional baseado nos Colonizadores de outras cores nos espaços de Ação.



**Nota:** Diferente de outras ações, estes espaços de Ação não são esvaziados quando encherem. Você deve retirar os Colonizadores de outras formas (como quando você viaja – ver pág. 20).

1. Escolha uma carta na amostra e pague o custo indicado no tabuleiro de amostra (o custo para contratar a Geóloga é enviar 2 Colonizadores dos seus Alojamentos à sua Área de Trabalho).
2. Pegue a carta e coloque-a virada para cima em sua frente. Se você contratou um Cientista, pegue o Marcador de Cientista correspondente e coloque-o na carta.
3. Ao fim do seu turno, preencha o espaço vazio na amostra com uma Carta de Contrato da sua escolha. Você pode olhar todo o baralho e escolher a que você quiser. Coloque o Contrato na parte inferior do espaço (cobrindo o custo do Cientista que foi contratado, e deixando o Cristal no espaço visível).



*Cientistas são explicados na próxima página*

### CONTRATOS DA TERRA

Custo para pegar: 1 Cristal.

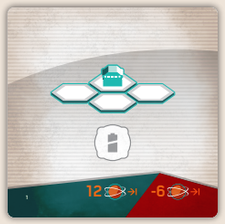
Se você completar um Contrato ao fim do jogo, você ganhará os PO descritos. Se você não completar, você perderá os PO descritos.

Existem dois tipos de Contrato:




**Contratos de Entrega:** Uma vez que você tenha um destes contratos, você pode mover Cristais e Recursos dos tipos descritos do seu tabuleiro de jogador para a carta em qualquer momento.

Qualquer coisa que você ganhar que seja pedida pelo Contrato pode ser colocada diretamente na carta, ignorando o seu tabuleiro de jogador. Para completar este Contrato, todos os itens devem estar na carta ao fim do jogo. Minerais não podem ser usados como outro tipo de Recurso para este fim.




**Cont. de Aprimoramento:** Para completar este tipo de Contrato, no fim do jogo você deve ter um marcador de Construção Avançada em uma Construção do tipo indicado e que seja parte de um complexo de tamanho 4 ou maior.

### CRISTAIS MARCIANOS (MARSINUM):

No começo do jogo, você tem espaço no seu Depósito para guardar 3 Cristais. Esse espaço será ampliado quando você Receber novas Naves. Cristais são necessários para pagar por Ações Executivas.

**Lembre-se:** Qualquer Cristal ganho é colocado abaixo do seu Depósito; você não pode usar o Cristal no mesmo turno em que o ganhou.

*Marsinum é um novo cristal descoberto em Marte. Ele é feito de isótopos radiativos que formam uma estrutura cristalina nunca antes vista. Sua estrutura lhe permite concentrar uma grande quantidade de energia em sua superfície, fazendo com que ele não somente seja radioativo mas como também ele é altamente instável e, portanto, muito perigoso. Contudo, se manuseado com cuidado, ele providencia uma fonte de energia que a humanidade nunca viu antes.*

*A principal utilização do Marsinum e alimentar os Robôs e Astromóveis, mas ele também é utilizado para comprar favores. Esses Cristais estão lentamente se tornando muito valiosos em Marte. Eu escolhi criar esses cristais como uma moeda do jogo pois eu acredito que não usaremos dinheiro nos primeiros 100 anos da colonização de Marte. Eu gosto de imaginar uma energia que não conheceremos até chegar em um outro planeta, e esta é a históriai que eu queria contar neste jogo.*

*Se você preferir uma aproximação mais realista, os cristais podem representar Urânio, um metal muito radioativo, que tem sido utilizado como fonte de energia concentrada e já foi encontrado em Marte. É raro, poderoso e pode facilmente ser negociado.*

## Exemplo: Ações Executivas



*Antes no jogo, o **Roxo** Recebeu 1 Nave. Ele agora tem quatro Ações Executivas disponíveis para ele.*

## Exemplo: Usando um Cientista



*Em seu turno, o **Azul** quer fazer a ação da Nave Particular que a **Verde** possui.*

*O **Azul** tem o Hidrólogo, então ele pode fazer isso. O **Azul** coloca o Hidrólogo no Projeto da **Verde** e então faz a ação gratuitamente. No turno dela, a **Verde** também pode fazer a ação da construção sem custo como sua Ação Executiva.*

# AÇÕES EXECUTIVAS

Uma vez por turno, antes ou depois de sua Ação Principal, você pode fazer uma das Ações Executivas disponíveis para você.

Suas Ações Executivas são exibidas perto dos espaços no seu Depósito. Uma ação está disponível desde que não tenha uma nave no espaço (ou seja, no começo do jogo, você só tem acesso às 3 Ações Executivas inferiores).

Cada ação tem um custo em Cristais associado com ela e você deve pagar esse número de Cristais para fazer a ação.

As diferentes Ações Executivas são descritas no livro de Referência.




### FORTALECER TEC. COM COLONIZADORES

Algumas ações de Construções Av. mostram o ícone do Colonizador Verde-azulado, dizendo que você pode enviar Colonizadores à Área de Trabalho para temporariamente aumentar o nível da Tecnologia ao fazer a ação.

### Por exemplo:

*Você está ativando a Ação Executiva do Concentrador. Isso lhe deixa construir um Condensador de Oxigênio. Você quer aumentar o tamanho de um Complexo de Condensador de Oxigênio atual de 3 para 4. Para isso, você precisa de uma Tecnologia Nível 3, mas você só tem uma Tecnologia relacionada de Nível 2. Você move 1 Colonizador de seus Alojamentos à sua Área de Trabalho para contar como o nível que está faltando.*

# CIENTISTAS E CONSTRUÇÕES AVANÇADAS



Uma das Ações Executivas é usar uma de suas Construções Avançadas ao custo de 2 Cristais. Contudo, se você tiver um Cientista, você pode colocá-lo para trabalhar em uma Construção Avançada que seja da mesma especialidade dele, **mesmo se for a Construção de outro jogador.**

Para fazer isso, mova o Cientista de onde quer que ele esteja para o projeto que você quer usar, e então faça a Ação Executiva indicada.

Enquanto um Cientista estiver em uma Construção, tanto o dono do Cientista quanto o dono da Construção podem fazer a Ação Executiva sem custo nenhum.

Um Cientista deve ficar em uma Construção até que ele seja movido para outra Construção.

Cientistas também dão PO ao fim da partida de acordo com o número de Construções Avançadas em Marte que sejam do tipo indicado.

# MISSÕES

*Missões são enviadas da Terra e determinam os passos mais importantes da colonização.*



Na Preparação, 3 cartas de Missão foram colocadas no tabuleiro. Cada carta de Missão mostra um objetivo para a colônia. Se você contribuir para este objetivo, ganhe os Cristais exibidos na carta por cada contribuição e coloque-os abaixo do seu Depósito. Também mova o Indicador da Missão 1 espaço para trás. Quando a missão for completada (o cubo chega no espaço de confirmação), remova a carta do jogo e mova o Marcador de Missões Restantes 1 espaço para a direita.

Veja o livro de referência para detalhes das Missões.



Quando as 3 Missões forem completadas coletivamente por todos os jogadores, o fim do jogo é ativado (ver página 21).

**Nota:** O número de Missões necessárias para ativar o fim do jogo pode ser reduzidao pelo nível da Colônia (ver a barra lateral).





Se a Colônia chegar no nível 3, o número de Missões Completas para terminar o jogo é 2.



No nível 4 da Colônia, o número de Missões Completas para terminar o jogo é 1.



No nível 5 da Colônia, o fim do jogo é ativado, mesmo se nenhuma missão foi completada.

Em cada caso, avance o Marcador de Missões Retantes um espaço na trilha para verificarmos quantas missões ainda são necessárias.

# OBJETIVOS PARTICULARES

*Cada empresa tem suas próprias prioridades.*



Você começa o jogo com 3 Objetivos Particulares, cada um indicando o que é necessário para completá-lo. Cada Objetivo Particular é explicado detalhadamente no livro de Referência.

Durante seu turno na Fase de Colonização, se em algum momento você tiver preenchido os requerimentos da carta, você pode completar o Objetivo ao colocá-lo virado para cima perto de seu tabuleiro de jogador e receber uma das recompensas indicadas.

Cada jogador só pode completar um Objetivo Particular no jogo.

Além disso, no seu turno, você pode descartar um Obj. Particular da sua mão (devolva-o para a caixa do jogo) e usá-lo como se fosse um Cristal. Você pode fazer isso antes e depois de completar o seu Obj. Particular (você pode não completar nenhum Obj. e usar todos como se fossem Cristais).

**Nota:** Você descarta a carta e a usa como se fosse um Cristal. Você **não** descarta a carta e ganha um Cristal.

# FASE DE ÔNIBUS ESPACIAL

No começo desta fase, mova o Ônibus Espacial um espaço em direção ao meio do tabuleiro seguindo as setas. Se o Ônibus Espacial já estiver no espaço vermelho de Viagem mais perto do meio do tabuleiro, ele viaja.

Se o Ônibus Espacial viajar, mova-o para o espaço de Viagem do lado oposto indicado pelo nível atual da Colônia.

*Conforme a colônia fica mais autossuficiente, ela depende menos dos recursos da Terra e por isso as viagens do Ônibus Espacial ficam menos frequentes.*

Depois, na ordem de turno, os jogadores decidem se vão viajar ou não. Os jogadores podem viajar nesta fase, quer o Ônibus tenha viajado ou não.

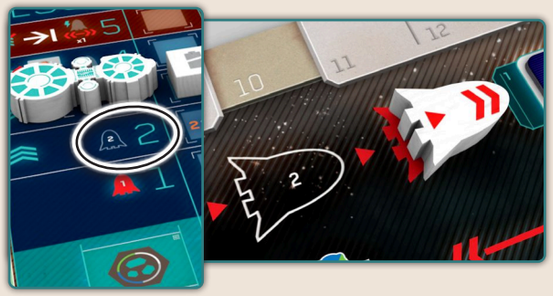
Se o Ônibus Espacial viajou, e seu Astronauta estiver no lado de onde o Ônibus saiu, você pode pegar uma carona e viajar de graça. Caso contrário, você ainda pode viajar, mas precisa remover uma Nave do seu Hangar (devolva a Nave à caixa do jogo).

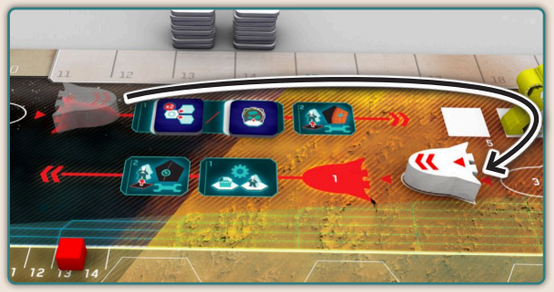
Se você decidir não viajar, levante o seu Astronauta. Você não ganha o bônus do espaço da Ordem de Turno de novo.

Se decidir viajar, siga os passos descritos na próxima página:

### Exemplo Ônibus Espacial:

*O nível atual da Colônia é 2 e o Ônibus Espacial está no espaço de viagem 1 do lado da Órbita.*





*Na fase de Ônibus Espacial, o Ônibus viaja e é colocado no espaço de Viagem 2 do lado da Colônia.*

## Colocando uma Ficha de Descoberta



*Esses são os hexágonos possíveis para que o **Roxo** coloque uma ficha de Descoberta.*

## Exemplo: Produção



*Quando a **Amarela** viajar para a Óribta, sua Mina e Gerador de Energia produzirão. Ela ganha 1 Mineral e 1 Bateria.*

# VIAGEM PARA A COLÔNIA

1. Mova seu Astronauta para o espaço de Exploração.



   a. Coloque 1 das fichas de Descoberta do espaço de Exploração em um hexágono vazio há exatamente 3 espaços de distância do seu Astromóvel. Se seu Astromóvel não estiver no mapa, conta-se como se ele estivesse na Mina inicial no centro do tabuleiro. Se não houver um hexágono disponível, ela não é colocada. Pule o passo b.

   b. Prencha o espaço vazio com uma nova ficha da pilha, virada para cima.

2. Mova seu Astronauta para o espaço de Remover Colonizadores.



   a. Mova todos os seus Colonizadores dos espaços de Ação do lado da Colônia do tabuleiro para os seus Alojamentos (se você começou o jogo no lado da Órbita, a primeira vez que você viajar você não vai ter nenhum Colonizador para remover).

   b. Mova todos os Colonizadores de sua Área de Trabalho para seus Alojamentos.

**Nota:** Ao retornar os Colonizadores, se não houver espaço em seus Alojamentos, coloque os que sobrarem de volta em sua reserva pessoal perto de seu tabuleiro de jogador.

3. Mova seu Astronauta para um espaço vazio da Ordem de Turno no lado da Colônia.

   Você pode ganhar o bônus impresso no espaço (ver livro de Referência). Se o bônus der outro bônus, ganhe ele também. Contudo, se algum bônus tiver um custo associado a ele, o custo deve ser pago para que você receba o bônus.




# VIAGEM PARA A ÓRBITA

1. Mova seu Astronauta para o espaço de Produção.



   Cada uma de suas Construções Avançadas em Marte produz 1 Recurso correspondente ao tipo da Construção. Cada Construção Avançada que você tenha em um Abrigo produz um Cristal, e cada um de seus Colonizadores/Construções Avançadas nas minas produzem 1 Mineral.

2. Mova seu Astronauta ao espaço de Remover Colonizadores.



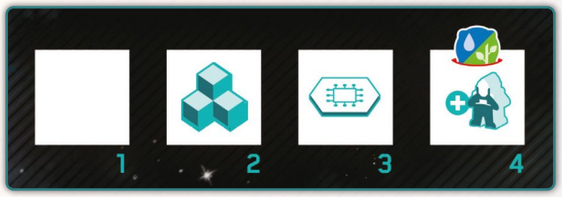
   a. Mova todos os seus Colonizadores do lado da Órbita do tabuleiro de volta aos seus Alojamentos.

   b. Mova todos os Colonizadores em sua Área de Trabalho de volta aos seus Alojamentos.

**Nota:** Ao retornar os Colonizadores, se não houver espaço para eles, coloque os que sobrarem de volta em sua reserva pessoal perto de seu tabuleiro de jogador.

3. Mova seu Astronauta para um espaço vazio da Ordem de Turno no lado da Órbita.

   Você pode ganhar o bônus impresso no espaço (ver livro de Referência). Se o bônus der outro bônus, ganhe ele também. Contudo, se algum bônus tiver um custo associado a ele, o custo deve ser pago para que você receba o bônus.



# FIM DO JOGO

Ao fim da Fase de Colonização, se o marcador de Missões Restantes tiver chegado no fim de sua trilha (seja por completar 3 missões, pelas evoluções de nível da colônia ou uma combinação dos dois), o fim do jogo é ativado.



Quando o fim do jogo é ativado, jogue até o fim da rodada atual, e então jogue mais 1 rodada. Pule a fase de Ônibus Espacial na rodada final.

Os jogadore movem os Cristais ganhos na última rodada para o seu Depósito normalmente.

Depois, eles somam os pontos da seguinte forma:

1/2/4/7/11 PO por ter 1/2/3/4/5 Cubos de Progresso na Área de Progresso, como fez ao subir o nível da Colônia.

3 PO por cada Nave que você tenha em seu Hangar.

Remova todos os Colonizadores do lado do tabuleiro onde o seu Astronauta está e também da sua Área de Trabalho, e coloque-os em seus Alojamentos. Os espaços nos Alojamentos são preenchidos de baixo para cima. Se não tiver espaço suficiente, os que sobrarem ficam em sua reserva pessoal. Você faz PO igual ao número perto do Colonizador mais acima.

Cada Tecnologia em seu Laboratório vale um número de PO como indicado abaixo da coluna dela.

PO por Construções Avançadas, 3 PO por Nível 1 e 5 PO por Nível 3. Perca 3 PO por cada carta não construída de Nível 1 e 5 PO por cada carta não construída de Nível 3.

Cada Cientista faz 3 PO por cada Construção Avançada do tipo indicado em Marte, **feita por qualquer jogador**.

Ganhe ou perca PO por cada Contrato da Terra conforme exibido na carta, de acordo com você ter completado ou não (você pode transferir quaisquer Recursos ou Cristais para os Contratos agora).

Após somar esses pontos com os pontos feitos na partida, o jogador com mais Pontos de Oportunidade é declarado o vencedor.

No caso de empate, o jogador com mais Cristais é o vencedor. Se o empate persistir, o jogador com mais construções avançadas é o vencedor. Se o empate persistir, o jogador com mais Cubos de Progresso na Área de Progresso é o vencedor. Se ainda assim o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

## EXEMPLOS DE PONTUAÇÃO

### Colonizadores





***Verde*** *faz 10 PO pelos seus Colonizadores.*

### Tecnologia



***Verde*** *faz 18 PO pelas Tecnologias (1 + 4 + 4 + 9).*



### Construções Avançadas

***Verde*** *faz 8 PO pelas Construções Avançadas (3 + 3 − 3 + 5).*

### Contratos da Terra

***Verde*** *perde 4 PO por ter um Contrato da Terra incompleto (falta 1 Água).*






### Cientistas

***Verde*** *faz 6 PO pelo Hidrólogo (2 Estufas Aprimoradas).*



# JOGO SOLO

No jogo solo, você competirá diretamente contra um oponente: Lacerda.

Para vencer o jogo, você deve cumprir os requerimentos de qualquer um dos objetivos exibidos na próxima página.

Jogue com as regras para 2 jogadores com as seguintes exceções:

## PREPARAÇÃO

Escolha uma cor para você e outra para o Lacerda. Prepare os 2 tabuleiros de jogador e o tabuleiro principal como se fosse uma partida para 2 jogadores com duas exceções:

- O Lacerda não recebe Objetivos Particulares.
- Em vez de colocar os Robôs do Lacerda no Abrigo dele, coloque-o no ícone da Mina na Área de Progresso.

Além disso, embaralhe o baralho solo e deixe-o virado para baixo perto do tabuleiro.

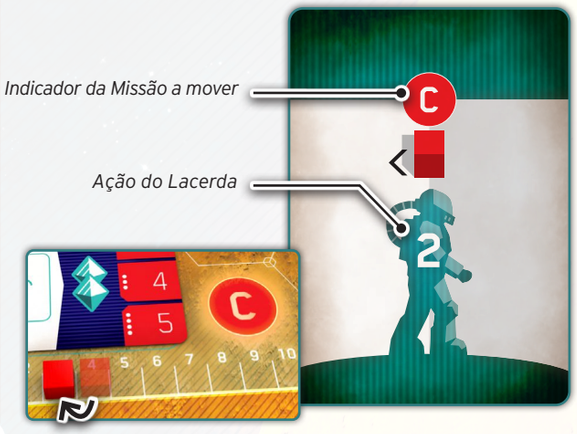


Misture as fichas de 1os Colonizadores e pegue uma. Este é o espaço inicial do Lacerda na Ordem de Turno. Depois, escolha a sua Ordem de Turno (ou sorteie uma), ganhando os benefícios normalmente. O Ônibus Espacial começa no espaço vermelho do mesmo lado do Lacerda.

## FASE DE COLONIZAÇÃO

No turno do Lacerda, revele a carta do topo do baralho solo. Ele faz uma ação (detalhadas na próxima página) e então a carta é descartada.

Quando o baralho solo acabar, no próximo turno do Lacerda, reembaralhe a pilha de descarte para fazer um novo baralho e revele a carta do topo normalmente. Depois de ter embaralhado as cartas (na 2ª vez que você tiver passando pelas cartas), além de fazer a ação, mova o Indicador da Missão citada um espaço. Ele ganha os Cristais por ter contribuído com a missão normalmente.




## FASE DE ÔNIBUS ESPACIAL



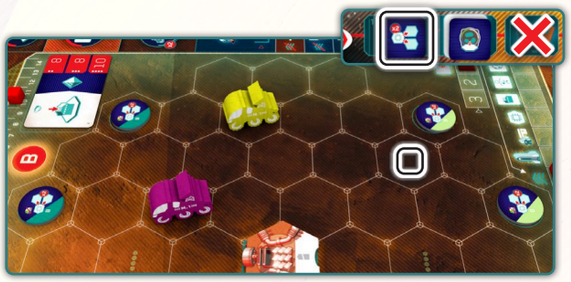
- O Lacerda sempre escolhe viajar com o Ônibus, a menos que a carta mais recente tenha um X perto do cubo no topo dela, nesse caso ele não viaja.

Quando o Lacerda viaja, sorteie um espaço disponível da Ordem de Turno. Faça os passoas da viagem normalmente, com essas mudanças:

- Ao viajar à Órbita, o Lacerda pula os dois passos.




- Ao viajar à Colônia, o Lacerda coloca uma ficha de Descoberta mas pula o passo de remover Colonizadores.
- Ao colocar uma ficha de Descoberta, o Lacerda sempre escolhe a ficha mais à esquerda no espaço de Exploração. Ela é colocada há 3 espaços de distância do Astomóvel dele e o mais distante possível do seu **seu** Astromóvel. Ao viajar à Colônia, após "escolher" a Ordem de Turno, ele faz uma Construção seguindo as regras da Ação 1 - Construir uma Construção (próxima pág.).



*Lacerda coloca uma ficha de Descoberta.*

## REGRAS ESPECIAIS DO LACERDA

- Lacerda sempre tem os Colonizadores que ele precisa. Ao fim da partida, todos os espaços dos Alojamentos dele são considerados ocupados para a pontuação.
- Lacerda não faz Ações Executivas.
- Quando a Colônia sobe de nível, ao fim do turno do jogador atual, o Lacerda constrói um Abrigo (um Complexo, se posível) e Recebe uma nova Nave. Ele nunca gasta suas Naves, elas ficarão no Hangar para pontuar.
- Lacerda nunca pega ou guarda Recursos. Ele nunca paga Recursos para fazer uma ação.
- Lacerda ganha Cristais normalmente (Construindo Abrigos, pegando Projeto de Abrigo, contribuir com Missões, etc.). O número de Cristais que ele pode ter é limitado aos espaços no Depósito dele.
- Quando o Lacerda fizer uma Construção da LSS, se ele tiver um Colonizador na ação de Contratar um Cientista, ele escolhe a recompensa de pegar esse Colonizador. Se ele não tiver um Colonizador lá, ele ganha 1 Cristal.



- Quando o Lacerda pontuar essa ficha, trate os Alojamentos dele como cheios.
- Lacerda sempre usa Tecnologia se for possível. Você ganha um Oxigênio normalmente se ele usar a sua Tecnologia.
- Quando ele mover o Robô dele, mova-o para o próximo ícone na sequência da LSS (Mina > Gerador > Extrator de Água > Estufa > Condensador de Oxigênio > volta pra Mina, etc.).

## BENEFÍCIOS DOS ESPAÇOS DA ORDEM DE TURNO



Lacerda pega o que tiver mais. Em caso de empate, ele pega o mais à esquerda (Cristais primeiro). Qualquer Recurso pego vai para a reserva geral.



Lacerda pega a Tecnologia como descrito na ação APRENDER NOVA TECNOLOGIA na próxima página.



Já que o Lacerda sempre tem os Colonizadores que precisa, ele move o Astromóvel em vez disso (ver abaixo).




Mova o Robô do Lacerda usando as regras descritas acima.



Lacerda pega um Projeto como descrito na ação OBTER PROJETO na próxima página.

### CUSTO DE ALOCAÇÃO DE COLONIZADOR E MOVIMENTOS ILEGAIS

Lacerda sempre tem que colocar um Colonizador nas ações que mostram um Colonizador Vermelho. Ele paga o custo adicional com Cristais, ele não pode pagar com Colonizadores. Se ele não tiver Cristais para pagar, ou se o movimento que ele está fazendo é ilegal por algum motivo (sem espaço no Laboratório para mais Tecnologias, sem Projetos disponíveis, etc.), ele move o Astromóvel em vez de fazer a ação.

## MOVER O ASTROMÓVEL DO LACERDA

Sempre que o Lacerda mover seu Astromóvel, ele se move em direção à ficha mais próxima (seja de Pesquisa ou Descoberta) que ele pode coletar. Desconsidere fichas de Descoberta que dão Recursos pois elas são inúteis para ele. Se empatado, verifique a regra de Ambiguidades. Ele usa qualquer Tecnologia disponível e gasta Cristais adicionais se necessário. Se ele alcançar uma ficha, resolva a ficha imediatamente.

## LADO DA ÓRBITA - AÇÕES DO LACERDA

O Número na imagem do Astronauta indica a ação que o Lacerda vai fazer.

**AÇÃO 1. OBTER PROJETO:**
Pegue o Projeto do tipo que pontue com os Cientistas do Lacerda. Se empatado, pegue a carta mais à esquerda da fileira com mais cartas nela (fileira de baixo se empatado).

**AÇÃO 2. APRENDER NOVA TECNOLOGIA:**
Ele pega a mais barata, mais à esquerda se tiver opção. Coloque-a no Laboratório dele, 1º no espaço de cima, recebendo o benefício (prioridade do Armazém descrita na ordem de turno).

**AÇÃO 3. PESQUISA E DESENVOLVIMENTO (P&D):**
Lacerda desenvolve a Tecnologia mais desenvolvida que pode ser desenvolvida uma vez, e depois a menos desenvolvida que pode ser desenvolvida uma vez. Se empatado, desenvolva a de baixo.

**REABASTECIMENTO:**
Lacerda só faz essa ação na Fase de Ônibus Espacial quando seu astronauta for colocado no espaço de Reabastecimento da ordem de turno, ou ao colocar uma Tecnologia no espaço apropriado do Laboratório dele.

**MÓDULO DE ATERRISAGEM:**
Ele nunca faz isso.

## LADO DA COLÔNIA - AÇÕES DO LACERDA

**AÇÃO 1. CONSTRUIR UMA CONSTRUÇÃO:**
Lacerda sempre faz a Construção do ícone em que o Robô dele está, mas só se o marcador desta Construção na LSS estiver abaixo do marcador de nível da Colônia.

Se o Robô estiver num ícone cujo marcador esteja acima do nível atual da Colônia, ele constrói a próxima Construção na sequência, a menos que o marcador dela também esteja acima do nível da Colônia, e assim por diante. Ele sempre constrói uma Mina se essa for a próxima na sequência.

Ao construir, o Lacerda sempre tenta fazer o maior Complexo possível usando qualquer Tecnologia disponível. Se tiver mais que um local de Construção possível, veja a regra de Resolvendo Ambiguidades.

Após construir, mova o Robô ao próximo ícone na sequência após a Construção que acabou de ser construída.

**AÇÃO 2. APRIMORAR UMA CONSTRUÇÃO:**
Lacerda usa um de seus Projetos e Aprimora uma Construção em qualquer lugar do Mapa. Se a Tec. de Aprimoramento estiver em jogo, ele a usa para aprimorar quantas construções conseguir. Caso tenha mais que um Projeto para aprimorar, ele dá preferência ao que dará mais PO pelos Cientistas dele.

**AÇÃO 3. CONTRATAR UM CIENTISTA OU PEGAR UM CONTRATO DA TERRA:**
Lacerda contrata o Cientista que potencialmente dará mais PO para ele baseado no número de Projetos que cada jogador possui (estejam já aprimorados ou não). Se ele já tiver dois Cientistas, ele pega um Contrato (o que vale mais PO). Os Contratos dele são considerados automaticamente completos. Após pegar o Cientista ou carta de Contrato, ele embaralha o baralho de Contratos e preenche a amostra com a carta do topo.

## AUMENTO DE NÍVEL DA COLÔNIA

Sempre que isso acontece, ele faz um Abrigo seguindo as regras de construção. Depois, pega 1 Robô que é posicionado no tabuleiro de jogador dele. Ele nunca vai para Marte, mas conta para as recompensas da LSS ou Missões.

## RESOLVENDO AMBIGUIDADES

No jogo, existem momentos em que o Lacerda tem mais do que uma escolha. Nesses casos, você deve sempre escolher a opção que dê a maior vantagem ao Lacerda. Se não houver uma opção clara, dê um número a cada uma das escolhas e revele cartas do baralho solo até que um desses números apareçam e então escolha esta opção. Depois, embaralhe as cartas reveladas de volta no baralho.

### Exemplo de Construção



*O Robô dele está no ícone de Planta. Contudo, a Colônia é nível 1 e já existem 2 Estufas no tabuleiro, então ele considera construir um Condensador de Oxigênio em vez disso. Porém, também já existem 2 Condensadores no mapa, então ele constrói uma Mina.*

# OBJETIVOS SOLO

Esses são os objetivos do jogo:

### Nível 1 - Primeiros Colonizadores

- Alcance ao menos o nível 3 da Colônia
- Complete ao menos 1 Contrato
- Complete 1 carta de Objetivo Particular
- Tenha uma Tecnologia de nível 6
- Tenha mais PO que o Lacerda

### Nível 2 - Próxima Geração

- Alcance ao menos o nível 3 da Colônia
- Complete ao menos 2 Contratos, 1 de cada tipo
- Complete 1 carta de Objetivo Particular
- Tenha ao menos 2 fichas de Pesquisa
- Tenha ao menos 4 Abrigos construídos
- Derrote o Lacerda por 10 PO ou mais

### Nível 3 - Bonitão

- Alcance ao menos o nível 4 da Colônia
- Complete ao menos 2 Contratos, 1 de cada tipo
- Complete 1 carta de Objetivo Particular
- Tenha Colonizadores e/ou marcadores de Construções Avançadas em ao menos 3 Minas
- Tenha ao menos 5 Construções Avançadas
- Derrote o Lacerda por 20 PO ou mais

### Cenário de sobrevivência: Batata Marciana

- Alcance ao menos o nível 3 da Colônia
- Complete o Contrato de Estufa tamanho 4
- Complete o Contrato de Entrega com Plantas e Minerais (#11)
- Contrate o Bioquímico
- Tenha ao menos 3 Estufas Avançadas
- Amplie um Complexo de Estufa ao tamanho 5 no mínimo
- Tenha ao menos 5 Plantas no estoque
- Tenha ao menos 2 fichas de Pesquisa
- Tenha a Tecnologia de Estufa no nível 6
- Termine o jogo na Órbita
- Derrote o Lacerda por 30 PO ou mais

# JOGO DE 2 JOGADORES

1. Na preparação, coloque só 2 Cristais e 2 de cada Recurso no Armazém.
2. Na preparação, devolva as 8 Tecnologias restantes para a caixa do jogo.
3. Veja a página 6 para saber a disposição inicial dos Abrigos.
4. O custo adicional de colocar um Colonizador em um espaço de Ação é igual ao número de Colonizadores que já estão nos espaços de Ação (somando os dois jogadores).
5. Pule o passo de preencher a Tabela de Tecnologias já que não existem Tecnologias para isso.
6. Ao preencher o Armazém com Cristais e Recursos da reserva geral, mantenha no máximo 2 de cada.

### VARIANTE DA SINGULARIDADE ESPACIAL

Nesta variante, quando o fim do jogo é ativado, jogue somente até o fim da Fase de Colonização atual. Esteja ciente que se o último jogador a fazer uma ação na Fase de Colonização ativar o fim do jogo, o jogo terminará imediatamente ao fim do turno dele.

# VARIANTE DOS PRIMEIROS COLONIZADORES

Ao jogar pela primeira vez, recomendamos que usem as 3 cartas de Missões mostradas abaixo, as fichas de Primeiros Colonizadores e as cartas de Primeiros Colonizadores.

1. Use as seguintes cartas de Missão:




Os indicadores de Missão devem ser colocados nas seguintes ações: Obter um Projeto, Contratar um Cientista e Central de Controle.

2. **Fichas de Primeiros Colonizadores:** Em vez de escolher a Ordem de Turno, misture as fichas e dê uma para cada jogador. Os jogadores colocam o seu Astronauta no espaço da Ordem de Turno indicado e recebem o benefício do espaço (como descrito no livro de Referência).
3. **Cartas de Primeiros Colonizadores:** Na preparação, embaralhe as cartas 'A' e dê uma para cada jogador que a manterá secreta. Devolva as outras cartas para a caixa do jogo. Embaralhe as cartas 'B' e coloque-as viradas para baixo perto do tabuleiro. Cada carta 'A' mostra 4 tipos de Consturção. Assim que você construir uma Construção de um desses tipos, você revela e descarta a carta. Feito isso, você compra 2 cartas do baralho 'B', as mantendo secretas.







Cada carta 'B' mostra uma tarefa. Se você completar essa tarefa, revele a carta, ganhe a recompensa e descarte a carta. Você só pode completar uma tarefa por turno.

**Exemplo:** *Obter 1 Projeto, ganhar 1 Cristal.*

*Em Marte, a maioria dos humanos serão tomadores de decisão, cientistas, políticos, poetas, filósofos ou artistas. Eles provavelmente terão trabalhos intelectuais, deixando os trabalhos braçais para as máquinas. Qualquer atividade física que eles façam será apenas por prazer e saúde, como praticar esportes e exercícios.*

*A radiação, o frio e a falta de oxigênio manterá todos eles dentro dos abrigos.*

# CRÉDITOS

Design do Jogo:
**Vital Lacerda**

Arte do Jogo:
**Ian O'Toole**

Ilustrações 3D & Design Gráfico:
**Ian O'Toole**

Ilustrações 3D & Livro de Regras:
**João Tereso, Vital Lacerda**

Texto das Regras em Inglês:
**Johnny Hollander, Paul Grogan, Vital Lacerda**

Edição das Regras em Inglês:
**Paul Grogan - Gaming Rules!**

Localização das Regras em PT-BR:
**João José Gois**

GAMING RULES!

Vídeo Oficial de Regras:
**Gaming Rules!**

Revisão:
**Brendan Irvin, Chris Spath, David Digby, Graham Charlton, Ori Avtalion, Phil the Sheep**

Gerentes do Projeto:
**Randal Lloyd, Rick Soued**

Testadores Principais:
**Emanuel Diniz, Julián Pombo, Krys Bigosinski, Matthew Kury, Paul Eugene Gipson III, Rafael Pires, Renuka Bhalerao**

O Autor agradece encarecidamente aos testes, comentários e sugestões dos seguintes:

Alan Castree, Brandon Graham, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, Cassandra Witiver, Chris Arnold, Chris Giovingo, Christophe Gaudin, Dan Zilkha, Dave Fazekas, David Bock, David Kwee, Euan Denniston, Gert Delen, Ian Gent, Ian O'Toole, Inês Pires, Jake Blomquist, Jason Grantz, João José Gois, João Tereso, Johnny Hollander, Juan Ottonello, Larry Eisenstein, Luca Giordano, Govind Krishna, Kiran Wagle, Malcolm King, Marcos Pereira da Silva, Marlene Fernández, Marne Braun, Mateusz Kaczmarczyk, Max Zehentbauer, Mitchell Chiappalone, Michael Varela Da Silva, Mohamad Sobh, Neilan Naicker, Nicola Bocchetta, Nicholas P, Nils Urdahl, Nikola Stojanovski, Pablo Fontanilla, Paul Grogan, Paul Incao, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Peter Dringautzki, Randal Lloyd, Rand Lemley, Ricardo Almeida, Roman Babkin, Russ DeLuca, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, W. Shan Cheng, Warren Adams, William Aukes, Sharaf Alshareef, Shay Rickman, Thomas Berggren, Tim Kirkwood.

*Um grande agradecimento também ao meu grupo do Discord pelas sugestões e longas discussões sobre o design; obrigado também à comunidade do BGG pelo apoio de sempre. Sem essas pessoas, esse jogo não seria possível.*

*Todo o meu amor às minhas lindas filhas Catarina e Inês e para a minha musa e melhor amiga, minha esposa Sandra, por sua paciência, apoio e inspiração.*

Caso precise, nos contate em:
customer-service@eagle-gryphon.com

Curta-nos no Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon/

Siga-nos no Twitter: @EagleGryphon

EAGLE-GRYPHON GAMES

©2019 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754

Todos os Direitos Reservados.

www.eagle-gryphon.com