PLANETA DESCONHECIDO

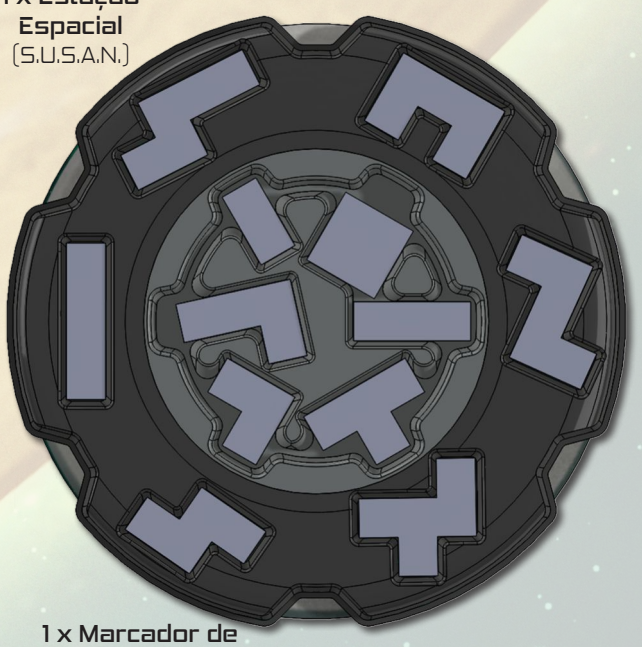
GUIA DO PLANETEIRO

Adam's Apple GAMES

MOSAICO

COMPONENTES

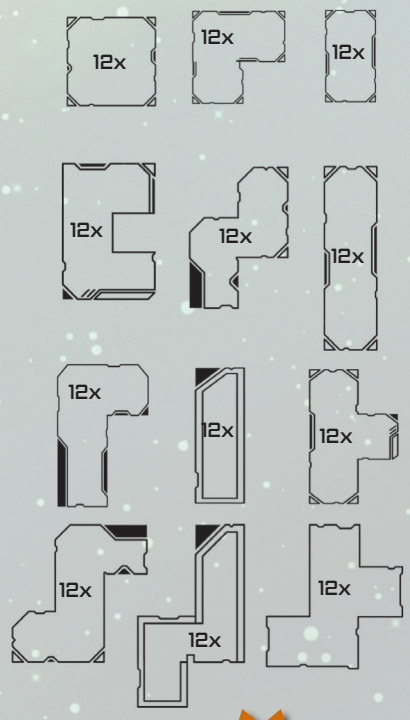
1 x Estação Espacial (S.U.S.A.N.)



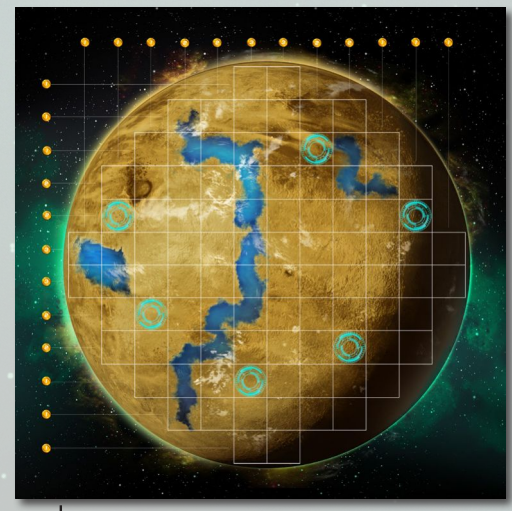
1 x Marcador de Comandante



144 x Peças de Poliminó



6 x Tabuleiros de Planeta



6 x Tabuleiros de Corporação



Frente simétrica
Verso assimétrico

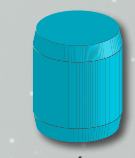
12 x Indicadores de Depósito



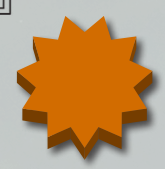
14 x Veículos



36+ Cápsulas Salva-vidas



60+ Meteoritos



60+ Áreas de Biomassa*



30 x Marcadores de Recursos



36 x Cartas de Civ

9 x Classificação 1



9 x Classificação 2



9 x Classificação 3



9 x Classificação 4

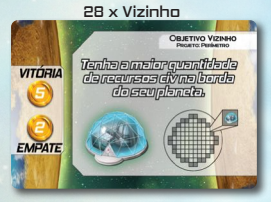


28 x Objetivos

28 x Pessoal



28 x Vizinho

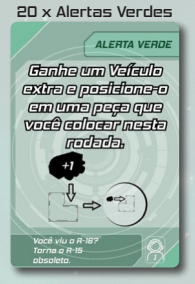


Módulo de Evento

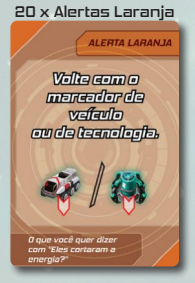
60 x Cartas do Baralho de Eventos



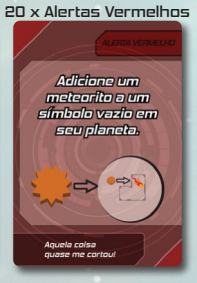
20 x Alertas Verdes



20 x Alertas Laranja



20 x Alertas Vermelhos



1 x Tabela de Pontuação



Atualizações de Componentes * Conteúdo Expansível **

*Componentes Atualizados na Edição Limitada de Luxo.
** Conteúdo Expansível incluso em todas as edições do Kickstarter.







2 x Tabuleiros de Corporação (Página 13)**
6 x Tabuleiros de Planeta (Página 15)**
1 x Marcador de Fluxo**



Índice

Componentes.....2
Preparação.....3
Como Jogar.....4-7
Módulos Opcionais.....8
Modo Solo.....9
Corporações Assimétricas.....10-13
Planetas Assimétricos.....14-15
Guia de Referência Rápida.....16

Começando

Para a melhor experiência do jogador, recomendamos que em sua primeira partida use apenas os tabuleiros simétricos de Planeta e de Corporação. (KSB-4156 e Universal Coalition).

Assim que você entender o jogo simétrico, os planetas e corporações assimétricos serão mais fáceis de se entender e jogar.

VISÃO GERAL

A Terra ficou sem recursos.
Você, como um planeteiro, foi selecionado para terraformar um planeta desconhecido para preservar o futuro da humanidade.

OBJETIVO

Ganhe o jogo marcando o maior número de pontos de vitória através do desenvolvimento eficiente do planeta, avanço no marcador de recursos, coleta de cápsulas salva-vidas, remoção de meteoritos e superação dos planetas vizinhos.

PREPARAÇÃO

1.) Coloque a *Estação Espacial* no centro da mesa. Coloque as ***PEÇAS DE POLIMINÓS*** com base nas instruções de organização da estação espacial.

2.) Dê a cada jogador um ***TABULEIRO DE PLANETA,*** um ***TABULEIRO DE CORPORAÇÃO***, dois ***INDICADORES DE DEPÓSITO*** correspondentes e cinco ***MARCADORES DE RECURSOS*** (um de cada cor: preto, azul, verde, vermelho e branco). Organize cada tabuleiro de corporação, marcadores de recursos, veículos e cápsulas salva-vidas conforme ilustrado à direita.

3.) Cada jogador deve escolher individualmente jogar com o lado simétrico ou o lado assimétrico de seus tabuleiros de corporação e de planeta. O lado simétrico tem um nível de complexidade de 1. O lado assimétrico tem nível de complexidade que pode ser maior que 1.



Ex: Complexidade 3

4.) Cada jogador deve pegar e posicionar o número de ***CÁPSULAS SALVA-VIDAS*** e ***VEÍCULOS*** conforme designado por seus tabuleiros de planeta e de corporação, respectivamente. Cada jogador deve posicionar seu indicador de depósito ao redor da estação espacial separada igualmente e diretamente na frente de uma área de depósito.



Ex: 2 x Veículos

5.) Selecione aleatoriamente ***CARTAS DE CIV*** iguais ao número de jogadores, mais uma para cada classificação de carta civ, 1,2, 3 e 4. Por exemplo, em um jogo de 4 jogadores, deve haver 5 cartas de cada classificação. As cartas devem ser organizadas em pilhas separadas por classificação e colocadas na mesa com a face voltada para baixo. Todas as outras Cartas de Civ devem ser devolvidas à caixa.

6.) ***METEORITOS*** e ***ÁREAS DE BIOMASSA*** devem ser deixados ao lado e estar ao alcance de todos os jogadores.

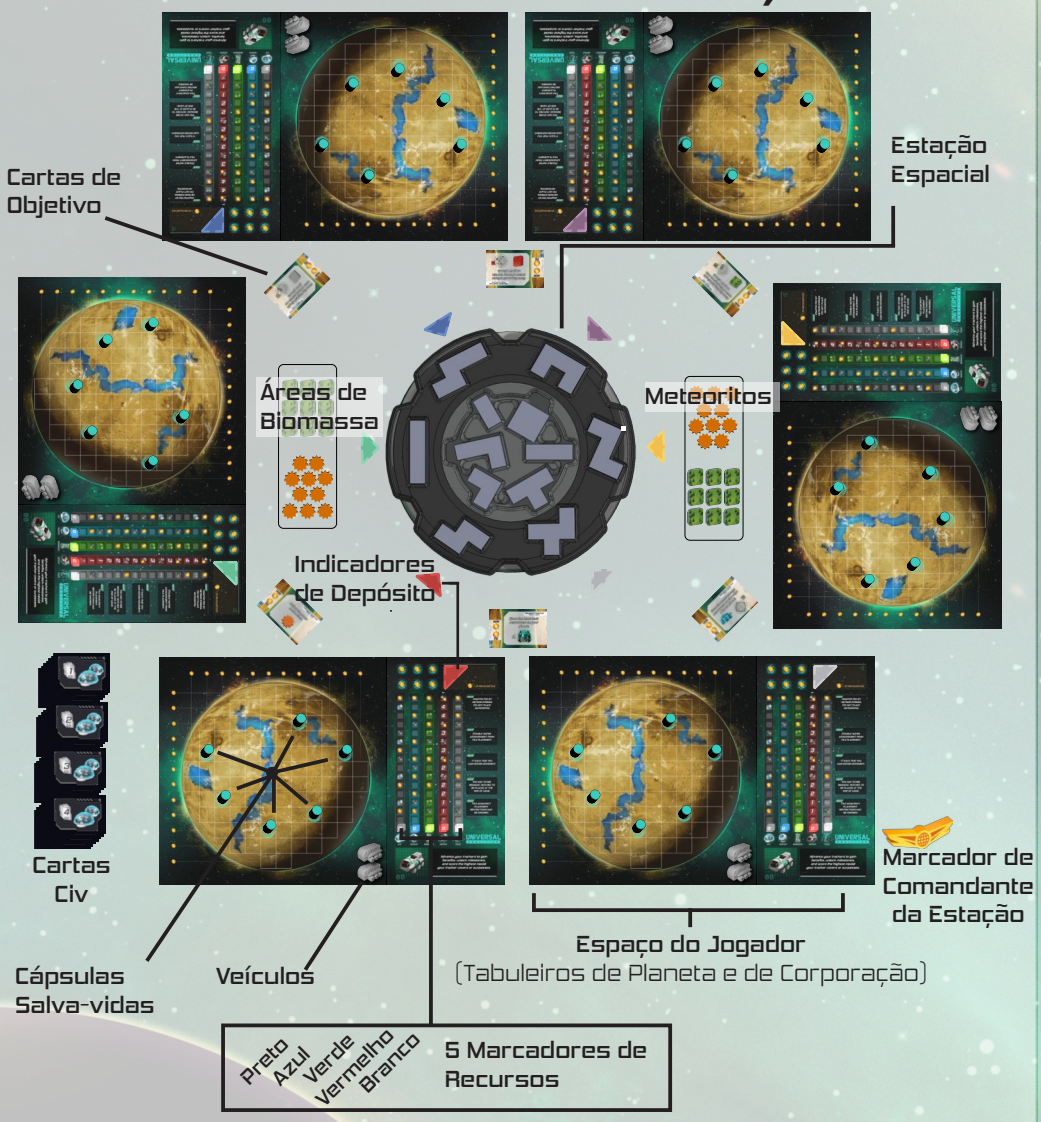
7) Embaralhe e distribua ***CARTAS DE OBJETIVO***. As cartas de objetivo têm dois lados. Use o lado da carta conforme designado pela tabela abaixo.

	Lado da Carta	Preparação do Objetivo
3-6 jogadores	Vizinho(a)	Uma carta posicionada entre cada jogador
2 jogadores	Vizinho(a)	Três cartas posicionadas entre os dois jogadores
Jogo Solo	Particular	Quatro cartas, escolha três para jogar

8.) O último jogador a terraformar um planeta será o comandante da estação (ou escolha de forma aleatória) e dê a essa pessoa o ***MARCADOR DE COMANDANTE DA ESTAÇÃO***.

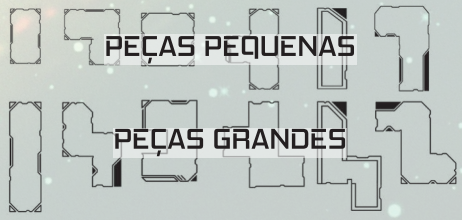


DIAGRAMA DE PREPARAÇÃO



PREPARAÇÃO DA ESTAÇÃO ESPACIAL

Preencha a ***ESTAÇÃO ESPACIAL*** com ***PEÇAS DE POLIMINÓS*** antes de iniciar a partida. Cada seção da estação espacial, chamada de ***DEPÓSITO*** , deve ser carregada com duas pilhas de 12 peças cada. Todas as peças dentro de uma pilha devem ter a mesma forma e a mesma orientação.



As peças devem ser organizadas em um anel interno (peças pequenas) e anel externo (peças grandes). Posicione o anel interno antes de começar a jogar para criar uma organização variável para todo o jogo.

Veja o diagrama acima para a preparação recomendada ou escolha sua própria preparação. Cada depósito tem sempre uma pilha de peças grandes e pequenas.

VOTO DE REGRAS VIVAS

Comprometemo-nos a oferecer suporte a todos os jogos bem após o seu lançamento inicial. Apesar de testes rigorosos e várias rodadas de revisão e edição internas e externas, ocasionalmente a necessidade de correções de regras ou pequenos ajustes de jogo é descoberta apenas alguns meses ou anos após o jogo ser fabricado. Prometemos produzir atualizações de regras em tempo hábil, conforme necessário, juntamente com explicações de perguntas frequentes expandidas, se necessário, disponíveis para download em nosso site em formato PDF digital.

TERMO DE COMPONENTES

Componentes ausentes ou danificados:
Embora tomemos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, os erros de fabricação ainda podem deixálo com um componente ausente ou danificado. Caso isso aconteça, entre em contato conosco para receber substituições rapidamente e com nossas sinceras desculpas.
Suporte ao cliente: somosmosaico@mosaicojogos.com.br

Design de Jogo: Ryan Lambert e Adam Rehberg
Ilustração: Yorgo Manis
Design Gráfico: Yorgo Manis e Adam Rehberg
Agradecimentos especiais: apoiadores do Kickstarter
Versão Brasileira
Tradução: Carine Ribeiro
Revisão: Vinicius C. Vieira, Sthefany Moura, Rafael Brandão, João José
Design Gráfico: Víctor Cast
Supervisão: Fabio Ribeiro
Direitos Autorais da Adam´s Apple Games - Mosaico Jogos 2025. Todos os direitos reservados.

COMO JOGAR

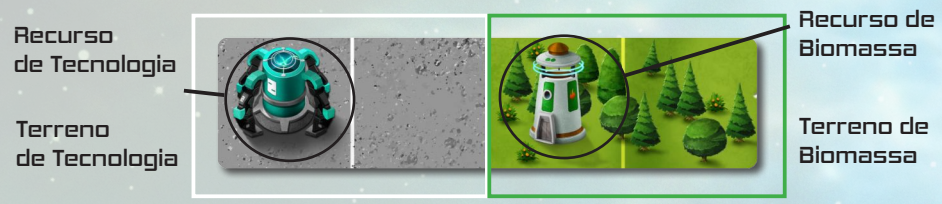
A cada rodada, o comandante da estação pode girar a estação espacial o quanto quiser até que qualquer ***DEPÓSITO*** esteja diretamente na sua frente ou na frente de seu indicador de depósito. Por outro lado, o comandante da estação pode optar por não girar a estação espacial deixando-a exatamente como está.

Assim que o comandante da estação terminar de girar a estação, todos os jogadores devem tirar uma das duas peças do depósito correspondente ao seu indicador de depósito. A compra de peças é simultânea para todos os jogadores.



Todos os jogadores colocam sua peça comprada na grade de seu planeta de acordo com as ***Regras de Posicionamento de Peça***.

Cada peça é dividida em duas seções. Cada seção contém um ***Recurso*** e está coberta com o ***Terreno*** que corresponde a esse recurso.



Depois que a peça for colocada, avance os marcadores de recursos em seu tabuleiro de corporação uma vez para cada recurso na peça, independentemente do tamanho da peça.



Nota: Não há marcador ou trilha de recursos de energia em seu tabuleiro de corporação, pois funciona de forma diferente de Civ, Água, Biomassa, Veículo e Tecnologia.

Sempre que uma peça com um símbolo de meteoro for colocada em seu planeta, coloque *imediatamente* um ***METEORITO*** no topo do símbolo de meteoro. **Quadrados com um meteorito impedem que o planeta marque pontuação da linha e da coluna onde o meteorito está.**



Depois que todos os jogadores tiverem comprado uma peça e terminado de avançar seus marcadores de recursos, passe o marcador de comandante da estação para o próximo jogador no sentido horário e comece uma nova rodada.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando um jogador não conseguir colocar nenhuma peça do seu depósito (A) de acordo com as regras, ou quando um depósito for completamente esvaziado (B) da estação espacial.

A. Quando um jogador não puder colocar legalmente em seu planeta nenhuma das duas peças de seu depósito, todos os jogadores terminam a rodada normalmente e, em seguida, a partida termina. Qualquer jogador que não puder colocar uma peça de acordo com as regras ainda escolhe uma peça e avança suas trilhas para AMBOS os recursos na peça, mas não a coloca em seu planeta. Consulte a seção de pontuação para calcular os pontos de vitória finais.

B. Se ambas as pilhas de peças de um depósito forem completamente esvaziadas, a partida termina no final da rodada em que o depósito foi esvaziado.

Importante: Um jogador que puder comprar uma das duas peças na sua frente deve comprar essa peça e a partida continua.

REGRAS DE POSICIONAMENTO DE PEÇA

PRIMEIRO O PERÍMETRO: A primeira peça a ser colocada no planeta de um jogador deve estar tocando o perímetro da grade do planeta.

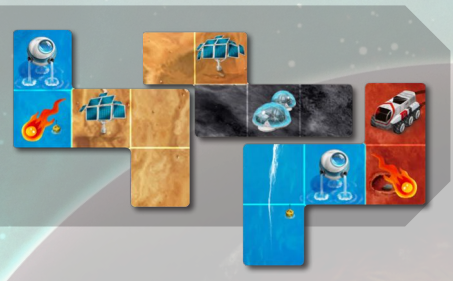
ADJACÊNCIA DE PEÇA: As peças subsequentes a serem colocadas devem ser adjacentes a outra peça (ortogonalmente adjacente a pelo menos uma outra peça já colocada horizontalmente ou verticalmente, mas não na diagonal).

CAMADA ÚNICA: As peças não podem ser colocadas umas sobre as outras.

ALINHAMENTO DA GRADE: As peças devem ser colocadas alinhadas com os quadrados da grade no planeta, as peças não podem sair fora da grade.

DESTRUIR: Se uma peça for colocada em uma cápsula salva-vidas ou veículo, a cápsula salva-vidas ou veículo é destruído e removido da partida permanentemente.

Nota: Existem regras de colocação específicas para as peças de tipo Água e Energia. Consulte as seções Recurso Hídrico e Recurso Energético abaixo.





TRILHAS DE RECURSOS

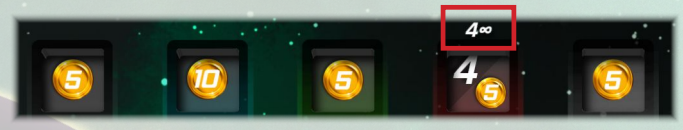


Cada trilha de recursos tem um ***MARCADOR DE RECURSOS*** translúcido correspondente que começa em 0 e avança (move uma posição acima) ao longo da partida. Sempre que um marcador de recursos avança, o jogador reivindica o benefício abaixo do marcador, se possível.

Medalhas (Pontos de Vitória) são reivindicadas no final da partida com base na posição do marcador de recursos. Marque a medalha de maior valor que cada marcador ultrapassou ou cobre atualmente na trilha que ocupa.

Os impulsos de sinergia são reivindicados imediatamente. Ao reivindicar um impulso de sinergia, o jogador deve avançar um único marcador qualquer (obedecendo às regras de marcação de recursos e reivindicando o benefício abaixo do marcador).

Se um marcador de recursos avança para o topo de uma trilha, o jogador obtém as medalhas máximas da trilha no final da partida, mas não se beneficia de colocações de peças adicionais deste recurso. ***O recurso veículo é a exceção a esta regra.***



Além das medalhas e bônus de sinergia, cada trilha de recurso pode ter benefícios únicos associados a ela.

TRILHA - CIV

"A corrida para inovar e descobrir requer pessoas."

Marco de Civ

Quando um jogador avança seu marcador para um marco de Civ, ele pega todas as cartas de Civ restantes da classificação correspondente do centro da mesa e deve selecionar uma para ficar consigo. Devolva todas as Cartas de Civ restantes viradas para baixo no centro da mesa.

Uma vez que uma carta é escolhida, ganhe quaisquer benefícios da carta escolhida imediatamente apenas se ela for rotulada como ***Imediata***.

Se uma carta for rotulada como ***Final da Partida,*** mantenha-a ao lado do seu tabuleiro de corporação como informação secreta a ser revelada no final da partida.

Se dois ou mais jogadores atingirem o marco de Civ de mesma classificação durante uma rodada, eles devem selecionar suas cartas no sentido horário a partir do comandante da estação.

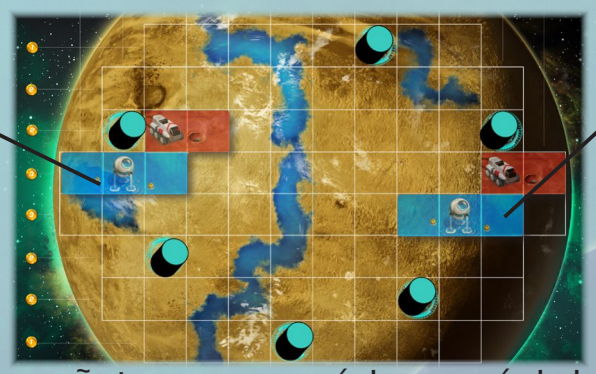
É possível que uma classificação de Cartas de Civ tenha zero cartas restantes se estiver jogando com módulos ou corporações assimétricas. Neste caso, o jogador que atingir o marco não é capaz de reivindicar uma carta Civ.

TRILHA - ÁGUA

"A água não é um marco, mas é essencial para a própria vida."

Uma peça com um recurso de água obedece às regras normais de colocação de peça, mas tem uma regra de colocação adicional necessária para avançar o marcador de água. Qualquer quadrado de terreno de água na peça deve ser colocado diretamente no gelo planetário para avançar o marcador de água como resultado do recurso de água da peça. Se o terreno de água da peça não for colocado sobre o gelo planetário, ele ainda pode ser colocado de acordo com as regras, mas o marcador de água não avança.

Exemplo: Colocação legal que avança o marcador de água.



Exemplo 2: Colocação legal que não avança o marcador de água.

A trilha de água não tem um marco único, mas é cheia de medalhas.

TRILHA - VEÍCULO

"A equipe de limpeza de meteoritos está sempre pronta para o serviço."



Marco de Veículo

Quando um jogador avança seu marcador em um marco de veículo, ele coloca imediatamente um ***Veículo*** de seu tabuleiro de corporação em qualquer quadrado da grade da última peça que colocou. Se a última peça que ele colocou inclui um meteorito, ele pode colocar seu veículo no meteorito, coletando-o imediatamente.

Movimento de Veículo: Quando um jogador avança seu marcador de veículo em um número, ele move seu(s) veículo(s) um total de quadrados combinados igual a este número.

Vários Benefícios: Ganhe 3 movimentos de veículo e um impulso de sinergia.



- O movimento de Veículo é ortogonal adjacente e deve seguir a grade do planeta, onde um movimento é um quadrado na grade do planeta.
- O movimento de veículo pode ser dividido entre vários veículos.
- Veículos podem se mover tanto em peças quanto na grade do planeta.
- Veículos podem recuar.
- Se o marcador de veículo atingir o topo da trilha, você ainda ganha movimento toda vez que coloca uma peça de veículo subsequente. (***X∞***)



Exemplo: Um movimento de veículos de 4 é dividido entre dois veículos(1-3) e (4) coletando uma cápsula salva-vidas (2) no processo.

Coletar Meteorito/Cápsula Salva-Vidas: Mova seu veículo até ou através de um meteorito/cápsula salva-vidas para coletá-lo e colocar o componente coletado no seu tabuleiro do jogador.

Um componente (peça, área de biomassa, meteorito de carta de evento) **que é colocado em um veículo destrói o veículo**.

É possível que um jogador destrua todos os seus veículos. É possível que um veículo não esteja disponível no tabuleiro de corporação ao reivindicar um marco de veículo.

TRILHA - TEC

"A tecnologia é o que nos separa do nosso meio ambiente."



Marco TEC

Quando um jogador avança sua trilha de tecnologia em um marco de tecnologia, ele desbloqueia uma tecnologia poderosa que pode ser usada a cada rodada pelo resto da partida (a menos que indicado de outra forma).

Exemplos de Níveis de tecnologia: Universal Coalition

Nv 1: As restrições de colocação de peças adjacentes podem ser ignoradas.
Nv 2: Você pode armazenar áreas de biomassa para serem colocadas no Final da Partida.
Nv 3: Toda vez que ganhar movimento de veículo, ganhe +1 de movimento.
Nv 4: Toda vez que colocar uma peça de água no gelo planetário mova seu marcador duas vezes.
Lvl 5: Você não é afetado por ataques de meteoritos. Não coloque meteoritos.

Explicações:
Nv 4: Avance o seu marcador de água 2 vezes em vez de 1 vez quando o avanço ocorrer devido à colocação de peças. Receba normalmente por cada avanço. Não avance 2 vezes o seu marcador de água como resultado de impulsos de sinergia, cartas de evento ou peças que você não colocar.



RECURSO DE ENERGIA

"Quando aproveitada, a energia transforma a deficiência em eficiência."

Não há nenhuma trilha de recursos de energia representada no tabuleiro de corporação. Quando uma peça contendo um recurso de energia é colocada, o recurso de energia avança outro recurso de sua escolha limitado às seguintes opções.

1.) O recurso que não for energia da peça que você acabou de colocar.

2.) O recurso de qualquer terreno que seja ortogonalmente adjacente ao terreno de energia conectado estabelecido a partir da sua colocação de peças.

Exemplo 1:
Uma peça contendo um recurso de energia é colocada e está adjacente à outras peças. Por padrão, o recurso de energia avançaria o marcador Civ. O recurso Civ da peça avançaria o marcador Civ também de acordo com as regras normais.



Exemplo 2:
Uma peça contendo um recurso de energia é colocada e não está adjacente a qualquer outra peça. Opte por avançar um recurso com base nos terrenos ortogonalmente adjacentes à área do terreno de energia estabelecida a partir da sua colocação.
(Civ, Tec, Água)



O recurso Veículo no "Exemplo 2" não pode ser avançado porque não se conecta com a área do terreno de energia.

Explicações:
O terreno de água não precisa estar em cima do gelo planetário para ser escolhido para o avanço de um recurso de energia.

TRILHA - BIOMASSA



"Biomassa é a certeza de que nada se perde."



Marco de Biomassa

Quando um jogador avança seu marcador para um marco de biomassa, ele ganha uma ***Área de Biomassa*** e a coloca imediatamente em seu planeta seguindo as regras normais de posicionamento.

As áreas de biomassa contêm terreno de biomassa, mas não contêm um recurso de biomassa e não avançam o marcador de biomassa. As áreas de biomassa ajudam você a completar linhas e colunas em seu planeta.

PONTUAÇÃO DE FINAL DE PARTIDA

Antes de pontuar, certifique-se de que todos os jogadores colocaram todas as áreas de biomassa que eles têm, executaram quaisquer tecnologias corporativas de final de partida e avançaram quaisquer marcadores devido a Cartas de Civ de Final de Partida.

Total de Medalhas = Pontuação Final
A.) Marque medalhas para CADA LINHA E COLUNA COMPLETAS do seu planeta, desde que não tenha um meteorito ou grade vazia. Cada linha e coluna pontua 1PV, 2PV ou 3PV com base na medalha ao lado ou acima dela, respectivamente.

B.) Marque a medalha de maior valor que cada marcador ultrapassou ou cobre atualmente na trilha que ocupa.

C.) Marque medalhas para as cápsulas salva-vidas e meteoritos coletados em sua área de pontuação. Uma medalha por cápsula salva-vidas é o padrão. Uma medalha a cada três meteoritos, arredondando para baixo é o padrão.
(É possível melhorar essas proporções por meio de Cartas de Civ etc.)

D.) Marque medalhas para suas Cartas de Civ rotuladas como ***Final de Partida***.

E.) Marque medalhas com base na carta de objetivo particular para **qualquer um dos seus objetivos particulares completos** (apenas se jogar com o Módulo de Objetivo Particular ou no modo solo).

F.) Finalmente, marque medalhas com base nas cartas de objetivo vizinho **se o seu planeta for o vencedor ao comparar o seu planeta com o planeta do seu vizinho** (pule esta etapa se estiver jogando no modo solo).

No caso de empate, o jogador com o menor número de quadrados de grade descobertos ganha. Se ainda houver um empate, o jogador com menos meteoritos restantes em seu planeta ganha.

PERGUNTAS FREQUENTES

Posso pegar uma peça para ver se cabe no meu planeta? Sim. No entanto, pegar uma peça permite que os jogadores vejam a peça abaixo dela. Se isso se tornar uma preocupação, a mesa deve criar uma regra da casa para partidas futuras.

Posso virar a peça para colocá-la? Sim. Há imagens idênticas em ambos os lados, então virar uma peça é parte de suas escolhas.

Posso escolher qual marcador avançar primeiro? Sim. Pode ser benéfico durante certas situações avançar um marcador antes do outro.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

O Final da Partida foi acionado devido ao jogador não ser capaz de colocar legalmente qualquer peça de seu depósito. O jogador escolheu a peça retratada e avançou seu marcador de água duas vezes com base nos recursos de sua peça escolhida. Como a peça não foi colocada, ele não recebeu o desbloqueio da Tecnologia Nv 4 ao avançar seu marcador de água. Além disso, o símbolo do meteorito foi ignorado porque a peça não foi colocada em seu planeta.

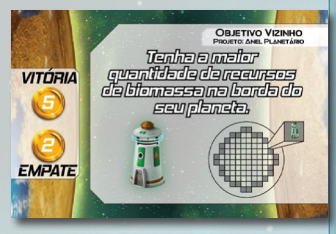


Todos os jogadores confirmaram que terminaram de avançar seus marcadores de recursos e colocaram todas as áreas de biomassa armazenadas. É útil neste ponto remover veículos e cápsulas salva-vidas não coletadas do planeta para garantir que o planeta seja marcado corretamente.



F(1). Objetivo Vizinho
21 quadrados de terreno com veículo é mais do que o vizinho à esquerda.
5 medalhas

F(2). Objetivo Vizinho
3 x recursos de biomassa na borda empatam com o vizinho à direita.
2 medalhas



A. Planeta
15 medalhas

C(1). Cápsulas Salva-vidas
4 medalhas

c(2.) Meteoritos
1 medalha

B. Trilhas de Recursos
Marcador Civ
1 medalha

Marcador de água
7 medalhas

Marcador de biomassa
1 medalha

Marcador de Veículo
5 medalhas

Marcador tecnológico
1 medalha

Total = *15 medalhas*







D. Cartas de Civ
1 medalha

Planeta *(1 | 2 | 3 por linhas / colunas)*	15
Trilhas de Recursos *(de maior valor ultrapassada ou coberta)*	15
Cápsulas Salva-vidas *(para cada uma na área de pontuação)*	4
Meteoritos *(/ 3 Meteoritos coletados *)*	1
Cartas civ *Cartas de Final de Partida)*	1
Objetivos *(particulares e vizinhos)*	7
** Valor pode ser aprimorado por cartas civ.*	
TOTAL	43

MÓDULOS OPCIONAIS

VARIANTE DE DOIS JOGADORES

Para maximizar a estratégia e o planejamento especificamente em uma partida para dois jogadores, a estação espacial deve ser girada em um depósito no sentido horário a cada rodada, em vez de o comandante da estação escolher sua orientação. A cada rodada subsequente, a estação deve ser girada em um depósito. Todas as outras regras são iguais.

Jogador 2



Jogador 1



MÓDULO DE OBJETIVO PARTICULAR

As cartas de objetivo têm dois lados. O lado de objetivo vizinho é sempre usado no modo multijogador. O lado de objetivo particular é sempre usado na partida solo.

No modo multijogador, você pode opcionalmente usar objetivos particulares além dos objetivos vizinhos. Cada jogador deve escolher uma das duas cartas de objetivo particular distribuídas para eles e devolver a outra carta para a caixa.

Uma vez que todos os jogadores tenham escolhido um objetivo particular, os objetivos vizinhos podem ser distribuídos. Objetivos particualres podem ser mantidos virados para baixo até o Final da Partida. As cartas de objetivo particulares são pontuadas se concluídas no Final da Partida.





MÓDULO DO BARALHO DE EVENTOS

O ***BARALHO DE EVENTOS*** consiste em 20 cartas de eventos. Uma carta é revelada e executada a cada rodada para simular as dificuldades que podem ser enfrentadas durante o desenvolvimento de um planeta.

O baralho de eventos pode ser adicionado ao modo multijogador e deve sempre ser usado durante a partida solo.

Importante: Todas as cartas de evento devem ser executadas por todos os jogadores, se possível, mas devem ser ignoradas se a carta de evento for a única responsável por acionar o final da partida.

ORGANIZAÇÃO DO BARALHO DE EVENTOS

1.) Separe o baralho de eventos em três pilhas de cartas separadas por tipo de evento (alertas verde, laranja, vermelho).

2.) Se houver mais de um jogador, remova todas as cartas de evento "Somente Modo Solo".

3.) Crie um baralho de evento de 20 cartas para ser usado durante a partida, selecionando aleatoriamente cartas dos três tipos de evento. O baralho de eventos pode ser personalizado selecionando mais dos alertas vermelhos, mais punitivos, ou os alertas verde e laranja, menos punitivos.



JOGO COM O BARALHO DE EVENTOS

1. A cada rodada, uma vez que a estação espacial tenha parado toda a rotação, compre imediatamente a próxima carta de evento e execute a ação da carta. Todas as ações devem ser executadas, se possível, para todos os eventos e todos os jogadores.

2. Jogue o resto da rodada de acordo com as regras normais de Planeta Desconhecido.

Condição de Final de Partida Adicional: A última carta de um baralho de eventos ativa a última rodada da partida como uma condição de final de partida adicional.

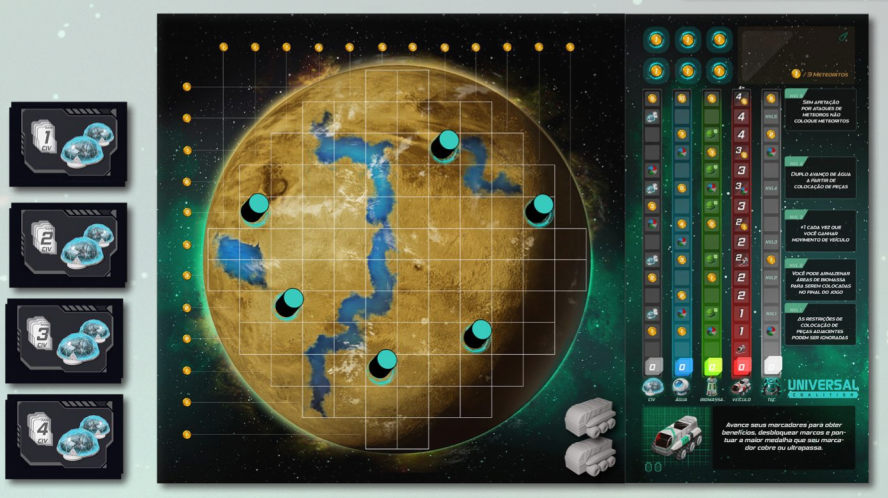
ORGANIZAÇÃO DO MODO SOLO

1.) Monte o planeta, o tabuleiro de corporação, as Cartas de Civ, as áreas de biomassa, os meteoritos e as cápsulas salva-vidas seguindo a organização de uma partida no modo multijogador. Gire a estação espacial para que haja um Depósito aleatório de frente para você.

2.) Embaralhe e compre 4 cartas de objetivo. Olhando para o lado Objetivo Particular da carta, escolha 3 das 4 cartas para estabelecer os objetivos para esta partida.

3.) Organize o baralho de eventos com base no nível de desafio que você escolher aceitar (consulte Organização do Baralho de Eventos e Jogo com o Baralho de Eventos).





JOGO EM MODO SOLO

A partida solo segue as mesmas regras de uma partida no modo multijogador. No entanto, em vez de escolher de qual depósito retirar as peças a cada rodada, gire a estação espacial no sentido horário em um depósito.

1. Gire a estação espacial no sentido horário em um depósito.
2. Compre e execute um novo evento, se possível.
3. Termine o resto da rodada de acordo com as regras normais de Planeta Desconhecido.

PONTUAÇÃO ALVO NO MODO SOLO

A pontuação-alvo preliminar para a partida solo é de 60 medalhas, e sua pontuação-alvo final é ajustada com base na composição do baralho de eventos.

	Pontuação Alvo Preliminar		60 Medalhas
	Alertas Vermelhos	Alertas Laranja	Alertas Verdes
0-2	Zero	Zero	Zero
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Exemplo de Baralho de Evento	8 Alertas Vermelhos (-7 medalhas)	3 Alertas Laranja (-1 medalhas)	9 Alertas Verdes (+6 medalhas)

Pontuação Alvo Preliminar	60 Medalhas
Exemplo de Ajustes do Baralho de Eventos	-7 - 1 +6 = -2 Medalhas
Exemplo de Pontuação Alvo Final	58 Medalhas

Quando a partida for concluída, compare sua pontuação final com a pontuação alvo final. Encontre seu resultado abaixo.

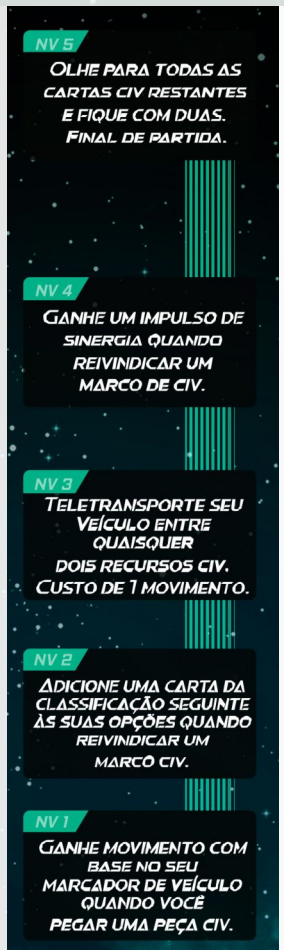
-15 medalhas	Falha Crítica. Vamos precisar de outro Planeta.
-10 medalhas	Algum sinal de outros sobreviventes?
-5 medalhas	Baixa capacidade, mas pelo menos sobrevivemos.
Pontuação Alvo	Missão Cumprida e trabalho bem feito.
+5 medalhas	Excelente trabalho, você ganhou uma promoção.
+10 medalhas	Este pode ser o melhor planeta que já vimos.
+15 medalhas	Todas as estrelas se alinharam por sua causa, Planeteiro.

Corporações Assimétricas

Cada tabuleiro de corporação têm um lado simétrico e um lado assimétrico. O lado simétrico permite que todos os jogadores joguem o mesmo jogo com as mesmas regras. O lado assimétrico permite que cada jogador controle uma corporação única com um conjunto único de regras. Cada corporação única é explicada abaixo. Os jogadores podem jogar com tabuleiros simétricos ou assimétricos ou uma combinação de ambos.

Republic

Tec Nv 5	Olhe para todas as Cartas de Civ restantes e fique com duas. Final de partida
Tec Nv 4	Ganhe um impulso de sinergia quando reivindicar um marco de Civ.
Tec Nv 3	Teletransporte seu Veículo entre quaisquer dois recursos Civ. Custo de 1 Movimento
Tec Nv 2	Adicione uma carta da classificação seguinte às suas opções quando reivindicar um marco de Civ.
Tec Nv 1	Ganhe movimento com base no seu marcador de veículo quando você pegar uma peça Civ.



Republic: Você deve regredir outro marcador cada vez que avançar um marco da trilha Civ. Não reivindique benefícios quando regredir.

Vantagem: 7 x Marcos de Civ
Fraqueza: 1 x Veículo, Regressão

Você deve regredir outro marcador cada vez que avançar um marco da trilha civ. Não reivindique benefícios quando regredir.

Explicações:

"Investimos nos melhores talentos para vencer a corrida pela descoberta e inovação."

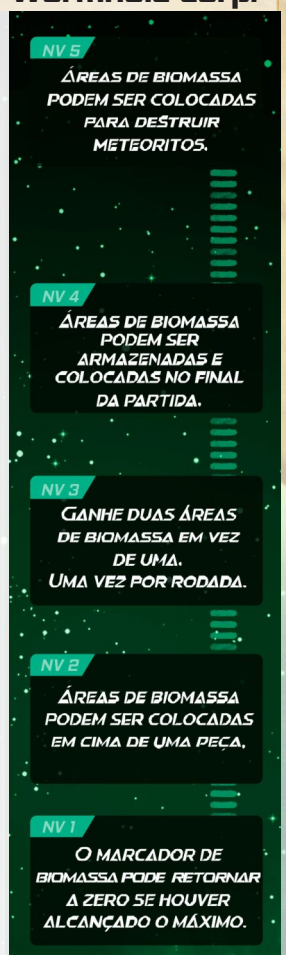
Tecnologia Nv 1 é um ganho imediato de movimento antes mesmo de colocar sua peça. Se o seu marcador de veículo não estiver em uma posição com o movimento do veículo, então não ganhe nenhum movimento.

Exemplo de Tec Nv 2:
Com Tec Nv 2 desbloqueada, o jogador reivindica um marco de Civ de classificação 3. O jogador pega todas as cartas da classificação 3 mais 1 carta aleatoriamente da classificação 4 e escolhe uma para manter. Todas as outras cartas são então devolvidas às suas respectivas pilhas de classificação.

Regredir outro marcador ( ) - Mova qualquer rastreador de recursos não-Civ uma posição para baixo na trilha de recursos. Não reivindique benefícios.

Wormhole Corp.

Tec Nv 5	Áreas de biomassa podem ser colocadas para destruir meteoritos.
Tec Nv 4	Áreas de biomassa podem ser armazenadas e colocadas no final da partida.
Tec Nv 3	Ganhe duas áreas de biomassa em vez de uma. Uma vez por rodada.
Tec Nv 2	Áreas de biomassa podem ser colocadas em cima de uma peça.
Tec Nv 1	O marcador de biomassa pode retornar a zero se houver alcançado o máximo.



Wormhole: avance seu marcador de biomassa a partir da colocação de peças somente quando você expandir uma área de terreno de biomassa. Escolha apenas um benefício cada vez que avançar o marcador de biomassa.

Vantagem: Áreas de biomassa extra
Fraqueza: restrições de colocação de peças

Avance seu marcador de biomassa a partir da colocação de peças somente quando você expandir uma área de terreno de biomassa.

Escolha apenas um benefício cada vez que avançar o marcador de biomassa.

Explicações:

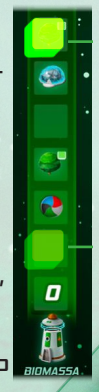


Tecnologia Nv 2 pode ser usada para obter conexões de terreno de biomassa, mas você não pode colocar uma área de biomassa em um meteorito.

Tecnologia Nv 5 permite que você coloque uma área de biomassa em um meteorito no Final da Partida, destruindo assim o meteorito.

Exemplo:
O jogador avança o marcador e escolhe ganhar uma área de biomassa em vez de um avanço grátis de seu marcador Civ.

Sempre há duas opções ao avançar. As medalhas não estão incluídas nas escolhas, mas pontuadas no final da partida de acordo com as regras normais de pontuação do marcador de recursos.



"Encontramos uma maneira de acelerar o acúmulo de biomassa no planeta."

Corporações Assimétricas

Cosmos Inc.

Tec Nv 5	Reposicione uma cápsula salva-vidas coletada. Uma vez por rodada.
Tec Nv 4	Veículos que se moverem em terreno de energia não gastam movimento.
Tec Nv 3	Reposicione uma cápsula salva-vidas coletada quando colocar uma peça de energia.
Tec Nv 2	Reposicione imediatamente 3 cápsulas salva-vidas coletadas. Uma vez por partida.
Tec Nv 1	Seu veículo pode se mover na diagonal.

NV 5 — Reposicione uma cápsula salva-vidas coletada. Uma vez por rodada.

NV 4 — Veículos que se moverem em terreno de energia. Não gastam movimento.

NV 3 — Reposicione uma cápsula salva-vidas coletada quando colocar uma peça de energia.

NV 2 — Reposicione imediatamente 3 cápsulas salva-vidas coletadas. Uma vez por partida.

NV 1 — Seu veículo pode se mover na diagonal.

Cosmos Inc.: Escolha entre posicionar uma cápsula salva-vidas coletada em uma trilha de recursos ou em sua área de pontuação. Seus marcadores pulam as cápsulas salva-vidas ao avançar. Benefícios e medalhas cobertos por cápsulas salva-vidas são ignorados.

Vantagem: Mecânica de avanço
Fraqueza: Pontuação de Cápsula salva-vidas, 1 x Veículo, benefícios cobertos pelas cápsulas

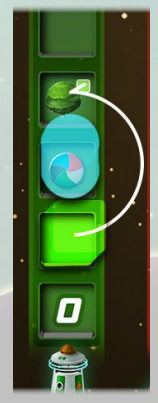
Escolha entre posicionar uma cápsula salva-vidas coletada em uma trilha de recursos ou em sua área de pontuação. Seus marcadores pulam as cápsulas salva-vidas ao avançar. Benefícios e medalhas cobertos por cápsulas salva-vidas são ignorados.

"Planejamos criar impulso usando tudo o que estiver à nossa disposição. O design da cápsula salva-vidas é especialmente intrigante."

Explicações:

1.) Você pode posicionar as cápsulas salva-vidas de modo que um marcador pule mais de uma cápsula salva-vidas de cada vez.
2.) As cápsulas só marcam medalhas se estiverem na sua área de pontuação no Final da Partida. Você pode usar sua tecnologia para reposicioná-las na área de pontuação mais tarde na partida.

Exemplo:
Você avança o marcador de biomassa uma vez e pula a cápsula salva-vidas porque a cápsula ocupa a próxima posição na trilha. Não ganhe o impulso de sinergia sob a cápsula, mas reivindique o marco da biomassa.



Horizon Group

Tec Nv 5	Avance seu marcador de veículo. Uma vez por rodada.
Tec Nv 4	Destrua um meteorito ao entregá-lo em um terreno de água.
Tec Nv 3	Ganhe uma área de biomassa ao coletar um meteorito.
Tec Nv 2	Ganhe um movimento para cada veículo carregando um meteorito no início da rodada.
Tec Nv 1	As peças de veículo podem ser posicionadas ignorando as restrições de adjacência na colocação.

NV 5 — Avance seu marcador de veículo. Uma vez por rodada.

NV 4 — Destrua um meteorito ao entregá-lo em um terreno de água.

NV 3 — Ganhe uma área de biomassa ao coletar um meteorito.

NV 2 — Ganhe um movimento para cada veículo carregando um meteorito no início da rodada.

NV 1 — As peças de veículo podem ser posicionadas ignorando as restrições de adjacência na colocação.

Horizon Group: Para coletar um meteorito, seu veículo deve pegá-lo e entregá-lo a um recurso de veículo em seu planeta.

Vantagem: 4 x Veículos
Fraqueza: requisitos de coleta e entrega

Para coletar um meteorito, seu veículo deve pegá-lo e entregá-lo a um recurso de veículo em seu planeta.

"Estamos prontos para partir com uma frota dupla de Veículos ao seu comando."

Explicações:

Cada veículo pode conter um meteorito sobre si. Um veículo pega um meteorito quando é colocado, se move até ou se move através do meteorito [A]. Um veículo entrega um meteorito que carrega quando se move até ou através de um recurso de veículo [B]. Um veículo destrói um meteorito que carrega quando se move para o terreno de água [C].



Recolhe meteorito e coloca no tabuleiro corporativo.

Destrói o meteorito desde que Tecnologia Nv 4 esteja desbloqueada.

Corporações Assimétricas

Jump Drive

Tec F	Compre 3 objetivos e escolha um pelo qual todos os jogadores competem. Uma vez por partida.
Tec E	Escolha um marcador e reivindique todos os benefícios em sua coluna. Uma vez por partida.
Tec D	Você pode tratar um recurso de tecnologia como energia durante a colocação da peça.
Tec C	Avance o marcador 2 vezes ao usar um impulso de sinergia. Uma vez por rodada.
Tec B	Teletransporte um veículo para uma peça de mesmo terreno. Custo de 1 movimento. Uma vez por rodada.
Tec A	Ganhe um impulso de sinergia em vez de uma área de biomassa. Uma vez por rodada.

Jump Drive: escolha colocar uma cápsula salva-vidas coletada em sua área de tecnologia ou pontuação. Uma cápsula na tecnologia desbloqueia sua tecnologia em qualquer ordem.

Vantagem: Flexibilidade, 6 x Tecnologia
Fraqueza: Pontuação da Cápsula Salva vidas, 1 x Veículo

Compre 3 objetivos e escolha um pelo qual todos os jogadores competem. Uma vez por partida.

Escolha um marcador e reivindique todos os benefícios em sua coluna. Uma vez por partida.

Você pode tratar um recurso de tecnologia como energia durante a colocação da peça.

Avance o marcador duas vezes ao usar um impulso de sinergia. Uma vez por rodada.

Teletransporte um veículo para uma peça de mesmo terreno. Custo de 1 movimento. Uma vez por rodada.

Ganhe um impulso de sinergia em vez de uma área de biomassa. Uma vez por rodada.

JUMP DRIVE

Escolha entre colocar uma cápsula salva-vidas coletada em sua área de tecnologia ou pontuação.

Uma cápsula na tecnologia desbloqueia sua tecnologia em qualquer ordem.

Explicações:
Uma tecnologia pode ser usada imediatamente quando é liberada.

"Estabelecemos uma conexão com outra Civ galáctica. Eles estão prontos para nos equipar com tecnologia poderosa às custas de nossas cápsulas salva-vidas."

Esteja ciente de que o Jump Drive tem pouco incentivo para avançar em seu marcador de recursos de tecnologia, pois eles ganham menos medalhas quanto mais avançam em tecnologia.

Tecnologia D: Tratar o recurso de tecnologia como um recurso de energia durante a colocação da peça só se aplica à colocação da peça e não aos recursos de final de partida.

Tecnologia E: Uma linha consiste em cinco posições de marcação de recursos que abrangem todas as trilhas de recursos do tabuleiro de corporação, conforme designado pela posição atual do marcador.

Oasis Ultd.

Tec Nv 5	Ganhe um impulso de sinergia ao colocar uma peça de recursos de água.
Tec Nv 4	Ganhe uma área de biomassa quando colocar uma peça de recursos de água.
Tec Nv 3	Avance seu marcador de água uma vez se você colocar sua peça em um local que não cubra gelo.
Tec Nv 2	Ganhe um movimento para cada veículo começando a rodada no terreno de água.
Tec Nv 1	Pule outro marcador bloqueando seu avanço.

Oasis Ultd.: Avance seu rastreador de água uma vez para cada quadrado de terreno aquático que cobre o gelo planetário. Obtenha os benefícios de avançar seu marcador de água, mesmo quando ele avança em outra trilha.

Vantagem: Manipulação de marcador, Medalhas na trilha de água
Fraqueza: trilha de água longa e sinuosa

NV 5 — Ganhe um impulso de sinergia ao colocar uma peça de recursos de água.

NV 4 — Ganhe uma área de biomassa quando colocar uma peça de recursos de água.

NV 3 — Avance seu marcador de água uma vez se você colocar sua peça em um local que não cubra gelo.

NV 2 — Ganhe 1 de movimento para cada veículo que comece a rodada em um terreno de água.

NV 1 — Pule outro marcador bloqueando seu avanço.

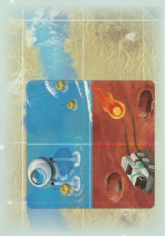
OASIS ULTD.

Avance seu marcador de água uma vez para cada quadrado de terreno de água que cobre o gelo planetário.

Obtenha os benefícios de avançar seu marcador de água, mesmo quando ele avança em outra trilha.

Explicações:
Em vez de simplesmente avançar para cima, seu marcador de água avança em direção ao final da trilha de recursos, sempre seguindo o caminho irregular.

"Temos o potencial de aproveitar a eletrólise e complementar outras funções centrais do planeta, mas o caminho à frente ainda não está totalmente claro."





Cada marcador de recursos só marca medalhas uma vez com base em sua trilha de recursos correspondente.

Tecnologia Nv 1: Um marcador deve permanecer em sua trilha correspondente.

Exemplo:
A peça é colocada de modo que o terreno de água cubra dois quadrados de gelo planetário. Observe que o marcador de biomassa bloqueia o marcador de água, impedindo que o marcador de água avance duas vezes.

No entanto, se Tecnologia Nv 2 estiver desbloqueada, avance o marcador de água duas vezes na pista de água. Especificamente, pule o marcador de biomassa para a interseção água/veículo e, em seguida, avance novamente para a interseção água/tecnologia e reivindique o benefício do movimento do veículo.

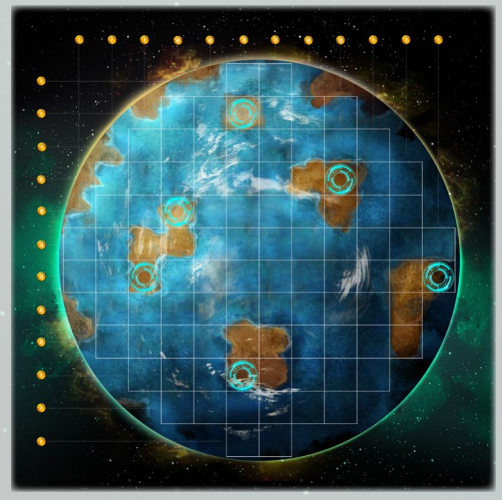
Cada tabuleiro de planeta tem um lado simétrico e um lado assimétrico. O lado simétrico permite que todos os jogadores joguem o mesmo jogo com as mesmas regras. O lado assimétrico permite que cada jogador desenvolva um planeta único, às vezes contendo restrições únicas de grade ou de colocação de peças. Cada uma delas é descrita a seguir.

Importante: As regras de colocação de peças dos planetas assimétricos devem ser seguidas, se possível, mas devem ser ignoradas se elas se tornarem as únicas responsáveis por desencadear o Final da Partida.

Planetas Assimétricos



273 é o ponto de congelamento da água em graus Kelvin.

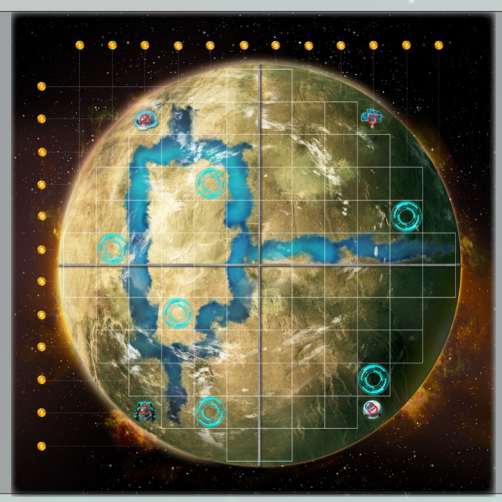


"O desafio único de K-273 é o gelo. É instável e parece mudar de lugar. É melhor você evitar qualquer sobreposição."



Deusa grega cujas viagens são o motivo das 4 estações.

Você pode jogar uma peça que atravessa quadrantes, desde que obedeça a restrições.

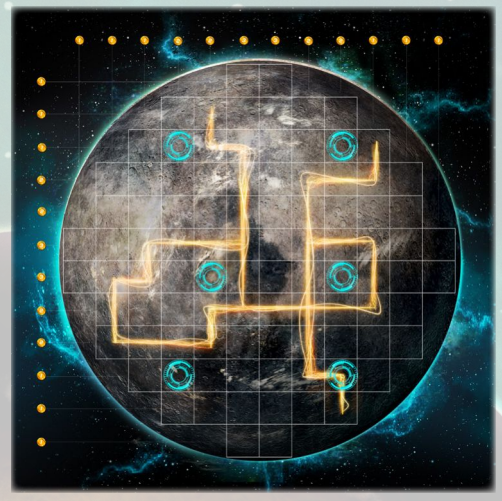


"Separados em quadrantes por climas severos, os elementos só estão conosco quando não estão contra nós."



A palavra grega para Pedra ou Rocha.

As correntes elétricas contam como terreno de energia se descobertas no Final da Partida.

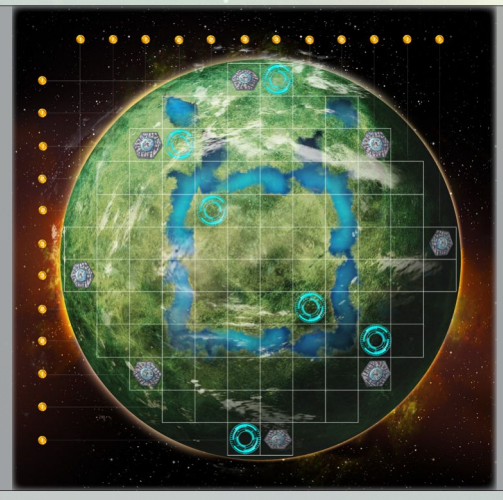


"Vazia de gelo, mas irradiando com uma grade de energia. Use essa energia a seu favor."



Personificação da Terra na mitologia Grega.

Você pode cobrir uma cidade com a sua colocação de peças, mas isso afetará a sua pontuação.

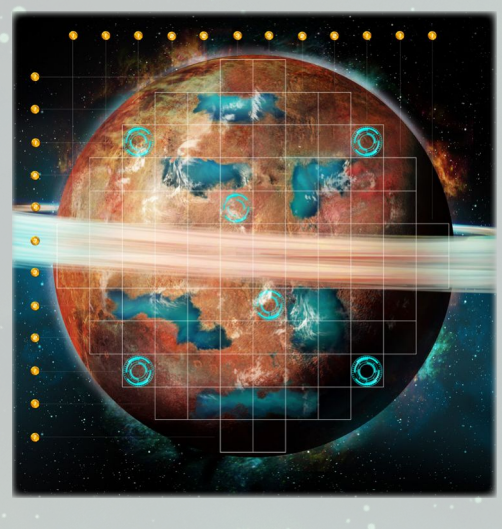


"Esta Civilização é pacífica por enquanto, mas talvez não seja se for tentado ou forçado a eliminar suas cidades."



A palavra japonesa para Tempestade.

O anel do planeta ocupa as duas maiores fileiras horizontais. As áreas de biomassa não podem ser colocadas cobrindo o anel.

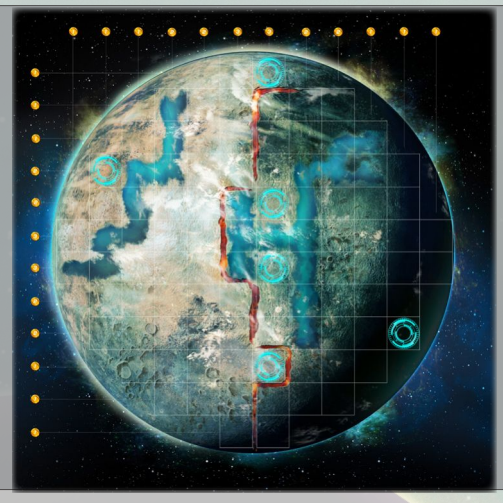


"O vento sob o anel é implacável. Certifique-se de estar ancorado antes de testá-lo."



O abismo profundo na mitologia grega.

Existem dois pontos do abismo que podem ser cruzados se seus veículos tiverem tecnologia de movimento diagonal.



"Há um abismo gigante no centro que tornará as manobras e a colocação inconvenientes. "

GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

Benefício - Qualquer ícone que não seja de medalha em sua trilha de recursos.

Medalha - O número na medalha contribui para a sua pontuação de final de partida.

Impulso de Sinergia - Avance qualquer trilha de recursos uma vez.

Avançar - Mova um marcador de recursos uma posição para cima na trilha de recursos. Reivindique o benefício abaixo do marcador, se possível.

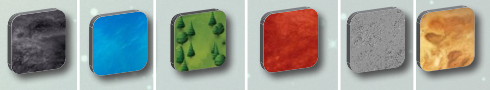
Regredir - Mova um marcador de recursos uma posição para baixo na trilha de recursos. NÃO reivindique benefícios.



Peça - Poliminó de papelão composto por dois recursos e dois terrenos correspondentes.



Recurso - Um dos dois ícones em um bloco.



Terreno - Seis tipos de terreno, um correspondente a cada recurso.

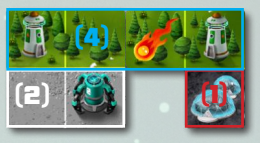


Marco - Benefício em uma trilha de recursos que aciona uma mecânica específica para essa trilha.

Quadrado - área 1x1 correspondente à grade do planeta, uma seção 1x1 de uma peça ou o tamanho de uma área de biomassa.



Área de Biomassa - ficha quadrada de 1x1 que contém terreno de biomassa, mas nenhum recurso de biomassa. Coloque as áreas de biomassa imediatamente, a menos que você tenha uma tecnologia que permita armazená-las até o Final da Partida. Uma área de biomassa é um quadrado, mas não uma peça.



Área do Terreno - Um grupo contínuo de terreno constituído por uma ou mais peças do mesmo tipo de recurso que se tocam ortogonalmente (não diagonalmente). O tamanho da área é definido pelo total de quadrados do mesmo terreno no grupo.

Movimento de Veículo - O movimento de veículo pode ser dividido entre vários veículos. Veículos podem se mover tanto em peças quanto na grade do planeta. Veículos podem recuar.

Coletar - Pegue um componente do seu planeta e coloque-o no seu tabuleiro de corporação.



Destruir - Remova um componente destruído do jogo.



Não, não deve ou não pode - Este símbolo descreve restrições adicionais de jogo. As restrições adicionais devem ser seguidas, se possível, mas devem ser ignoradas caso se tornem as únicas responsáveis pelo desencadeamento do Final da Partida.

Falas comuns de Tecnologia e da Corporação:

No início da rodada (Oasis, Horizon): Execute imediatamente a ação no início de cada rodada se o requisito condicional da tecnologia for cumprido.

Carregar (Horizon): Um veículo que fisicamente tem um meteorito em cima do veículo no processo de entrega ou destruição de meteoritos.

Entregar / entregando (Horizon): Um veículo carregando um meteorito chega ao seu destino e o jogador move o meteorito do veículo para o tabuleiro da corporação.

Ganhar uma área de biomassa (Oasis, Horizon, Wormhole): Pegue uma área de biomassa do suprimento e coloque-a imediatamente (ou armazene-a se tiver desbloqueado esta tecnologia).

Ganhar movimento (Republic, Oasis, Horizon): Adicione movimento ao seu movimento total do veículo nesta rodada.

Ignorar restrições de colocação de adjacência de peça (Universal Coalition, Horizon): Remova a restrição para colocação de peça ortogonalmente adjacente. Regras para colocação nos quadrados da grade do planeta e dentro do perímetro do planeta ainda devem ser seguidas. Quaisquer outras restrições de colocação postas em prática por planetas assimétricos, corporações ou cartas de evento devem ser seguidas.

Posicionar a cápsula salva-vidas (Cosmos, Jump Drive): coloque uma cápsula que foi adquirida ou coletada na área de pontuação ou em outra área designada do seu tabuleiro de corporação.

Armazenar área de biomassa (Universal Coalition, Wormhole): Mantenha a área de biomassa junto ao seu conselho corporativo até um ponto futuro, conforme indicado pela corporação.

Teletransportar um veículo (Jump Drive, Republic): Pegue um veículo de um quadrado e coloque-o em outro quadrado. O veículo não se move no planeta entre o quadrado inicial e final.

+X movimento de veículo (Universal Coalition): Adicione X ao número abaixo do marcador de veículo cada vez que você ganhar movimento de veículo.



Complexidade - Uma complexidade maior é dada para planetas assimétricos e tabuleiros de jogadores que criam mais restrições de regras ou planejamento avançado.



Somente Modo Solo - Um componente que só deve ser usado durante o modo solo.



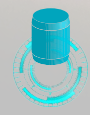
Imediato - Execute quaisquer efeitos imediatamente.



Final da partida - Execute quaisquer efeitos de final de partida. Inclua medalhas em sua pontuação se você atender a todas as condições necessárias.



Exemplo de Benefícios Múltiplos: Ganhe 3 movimento de veículo e um impulso de sinergia.



Cápsula salva-vidas em seu planeta

Assista ao vídeo "Como jogar" disponível em www.mosaicojogos.com.br/planetadesconhecido.html