



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS REVIRAVOLTA

LIDERANDO A HUMANIDADE ATRAVÉS DE TEMPOS INCERTOS

Mesmo contra os desafios das tempestades de areia e do clima rigoroso, a civilização marciana está crescendo vagarosamente. No centro deste crescimento encontra-se o Comitê de Terraformação, onde corporações e grupos de lobistas lutam para serem ouvidos. É um tempo de reviravoltas, no qual estas corporações deverão navegar através de desastres naturais, movimentos sociais e política de alto nível.

Introdução

Esta expansão para Terraforming Mars introduz eventos globais (os quais são visíveis 3 gerações antes de ocorrerem) que afetam todos os jogadores. Os jogadores também indicarão delegados para o Comitê de Terraformação, de modo a ganhar influência e decidir qual partido irá comandar a próxima geração. Existem 6 diferentes partidos, cada um com seu bônus de governo, de uso único, e sua política (efeito especial ou ação), que são aplicados quando eles tomam o poder. Para conseguir distribuir estes bônus para os jogadores, o Comitê de Terraformação também está revisando os Índices de Terraformação, o que leva os jogadores a perderem 1 IT a cada geração!

Preparação (imagem na próxima página. Esta preparação é realizada após o passo 2 das regras normais)

- 1) **Tabuleiros:** Posicione o Comitê de Terraformação e o Tabuleiro de Eventos Globais ao lado do tabuleiro principal. Se você estiver jogando com o tabuleiro base (Tharsis), substitua o marco Terraformador pelo novo escudo, que reque apenas 26 IT.
- 2) **Delegados:** Cada jogador pega seus 7 delegados e posiciona um no espaço de indicação do Comitê de Terraformação, e os demais na reserva de delegados. Posicione um delegado neutro (cinza) no assento de Presidente, e o restante dos delegados neutros, na reserva neutra. Todos os delegados permanecem no Comitê de Terraformação pelo restante da partida.
- 3) **Eventos Globais:**
 - a) Embaralhe as cartas de Eventos Globais, formando um baralho de compra, com o verso para cima, no espaço reservado do Tabuleiro de Eventos Globais.
 - b) Revele uma carta do baralho de Eventos Globais e posicione-a, com a frente para cima, no espaço marcado como "Próximo Evento Global". Posicione um delegado neutro como Líder do Partido, no partido indicado no canto superior esquerdo desta carta. Este é o partido Majoritário (veja mais na pág. 4) – posicione o marcador de maioria na área para delegados deste partido.
 - c) Revele a carta superior do baralho de Eventos Globais (este é um evento global distante) e posicione um delegado como Líder do Partido no partido mostrado no canto superior esquerdo desta carta. Caso seja o mesmo partido do outro delegado neutro, posicione o novo delegado na área para delegados do partido.
- 4) **4** Posicione todas as 6 Políticas em um monte, no espaço designado do Comitê de Terraformação, com VERDES no topo. Eles começam sendo o partido governante (veja mais na pág. 4) e sua política está ativa durante a próxima fase de ações.
- 5) Embaralhe as 16 novas cartas de projeto de Reviravolta junto com as demais cartas de projeto.



Escudo substitutivo para o Terraformador

Posicione um delegado neutro no partido dos Kelvinistas quando esta carta for revelada.

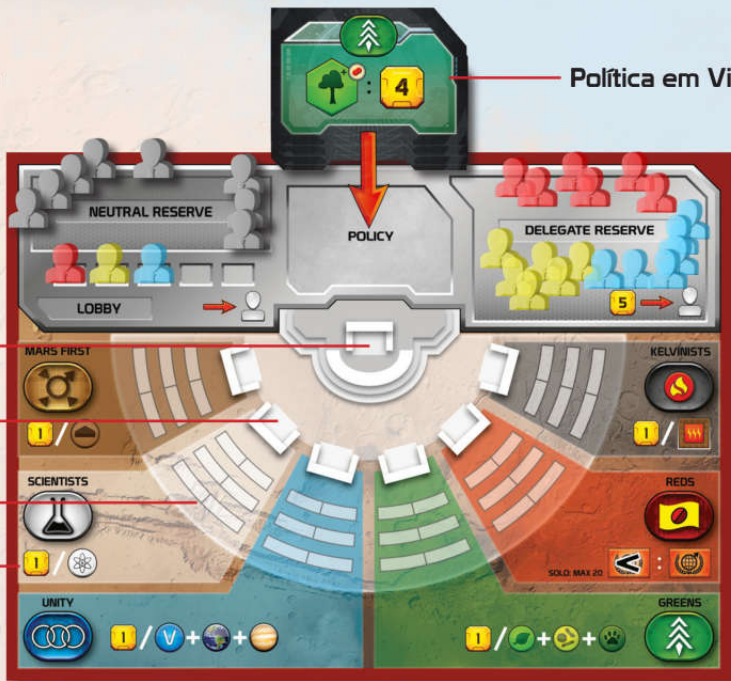
EVENTO GLOBAL



Posicione um delegado neutro no partido Verde quando esta carta tornar-se atual.

Marcador de Maioria

Política em Vigor



Assento do Presidente

Assento do Líder do Partido

Área dos Delegados
Bônus de Governo

COMITÊ DE TERRAFORMAÇÃO

Fase de Reviravolta após produção
(veja pág. 6)

1. TR REVISION
- All players lose 1 TR.

2. GLOBAL EVENT
- Perform the current Global Event effect, taking influence into account.

3. NEW GOVERNMENT
- The dominant party becomes ruling: change policy tile.
- Perform the ruling bonus.
- The dominant party leader becomes chairman, earning 1 TR.
- Move the old chairman and all other delegates from the dominant party to the reserves, and shift dominance.
- Restore lobby.

4. CHANGING TIMES
- Move coming Global Event to the current position (covering the old Global Event). Add its lower neutral delegate.
- Move the distant Global Event to the coming position.
- Reveal a new Global Event in the distant position. Read its flavor text and add its top neutral delegate.

WHEN CARD IS REVEALED, READ FLAVOR TEXT AND ADD NEUTRAL DELEGATE.

DISTANT GLOBAL EVENT
(AND GLOBAL EVENT DECK)

COMING GLOBAL EVENT

WHEN CARD IS MOVED HERE, ADD NEUTRAL DELEGATE.

CURRENT GLOBAL EVENT
(AND GLOBAL EVENT DISCARD)





TABULEIRO DE EVENTOS GLOBAIS

REGRAS E CONCEITOS DO JOGO

INDICAÇÃO (Nova Ação): Este não é um projeto-padrão, mas pode ser realizado qualquer quantidade de vezes durante uma mesma geração. Mova um de seus delegados, da Reserva de Delegados (ao custo de 5 M\$), ou da área de Indicados (gratuitamente!), para a Área dos Delegados do partido de sua escolha no Comitê de Terraformação.


 **DELEGADOS:** Este símbolo significa Delegados, e é representado por um marcador de delegado de sua cor de jogador .

Possuir 1 ou mais delegados no partido Majoritário vale 1 influência. Um delegado também pode ser o Líder do Partido ou o Presidente, o que também vale 1 **influência** cada (toda a influência é também representada por este símbolo  nas cartas).

 **LÍDER DO PARTIDO:** O primeiro delegado posicionado em um partido, automaticamente torna-se o Líder do Partido – movendo este delegado para o assento do Líder do Partido.

Se um jogador (incluindo o jogador neutro), a qualquer momento, possuir mais delegados em um partido que o atual Líder do Partido, então aquele Líder do Partido é substituído por um delegado deste jogador que estava presente no espaço para delegados do partido. (O antigo Líder do Partido torna-se um delegado normal deste partido.)

Note que o Líder do Partido também conta como um delegado deste partido. O Líder do Partido do partido Majoritário conta como 1 influência e se tornará o presidente na fase de Reviravolta.

 **PRESIDENTE:** Quando o partido Majoritário se torna o partido governante, o Líder do Partido torna-se o Presidente (delegado é movido para o assento do presidente) e **recebe 1 IT**. O Presidente não possui nenhuma outra função.

PARTIDO MAJORITÁRIO: O partido com a maior quantidade de delegados é o partido Majoritário, e é identificado por possuir o marcador de maioria na área de delegados.

Caso outro partido, a qualquer momento, possua **mais** delegados que o partido Majoritário, então este partido torna-se Majoritário e recebe o marcador de maioria.

O partido Majoritário se tornará o partido governante para a próxima geração. Quando um partido torna-se governante, seus delegados são removidos e o marcador de maioria é posicionado no próximo partido com a maioria de delegados (Reviravolta 3c). Caso mais de um partido encontre-se empatado neste quesito, mova o marcador de maioria para o primeiro partido, entre os empatados, no sentido horário a partir do antigo partido Majoritário.



PARTIDO GOVERNANTE: A Política atual mostra qual é o partido governante. Quando um partido torna-se governante, ele também indica o novo Presidente e aplica seus Bônus de Governo (veja adiante).

TORNANDO-SE GOVERNANTE: Durante o passo 3 da Reviravolta, dentro da Fase Solar (Novo Governo), o partido Majoritário torna-se governante, substituindo o antigo partido governante. Posicione a Política do partido no topo do monte de políticas (Reviravolta 3a) – esta será a política ativa durante a próxima fase de ações. Então o Bônus de Governo do novo partido governante é aplicado a todos os jogadores (Reviravolta 3b). Depois, o antigo Presidente e todos os delegados, com exceção do Líder do Partido, do partido Majoritário retornam para a reserva de delegados (Reviravolta 3c). O Líder do Partido Majoritário torna-se o novo Presidente – mova-o para o assento do Presidente – e este jogador recebe 1 IT (Reviravolta 3d). O esvaziamento do partido Majoritário causa a movimentação do marcador de maioria (Reviravolta 3e, veja Partido Dominante). Finalmente a área de indicados é completada (Reviravolta 3f).

ÁREA DE INDICADOS: Cada jogador começa cada geração com 1 delegado da reserva posicionado na área de indicados do Comitê de Terraformação. Este delegado pode ser posicionado em um partido como uma ação gratuita de Indicação (veja Indicação). Ao final de cada geração, cada delegado utilizado da área de indicados é repostado com um delegado proveniente da reserva de delegados (Reviravolta 3f). Caso um jogador não possua nenhum delegado na reserva de delegados, então este jogador não adicionará novos delegados à área de indicados.

DELEGADOS NEUTROS: Os Eventos Globais posicionam novos delegados no Comitê de Terraformação. Os delegados neutros cinzas não pertencem a nenhum jogador, contando como um jogador adicional. Estes delegados neutros podem se tornar Líderes do Partido e Presidentes..

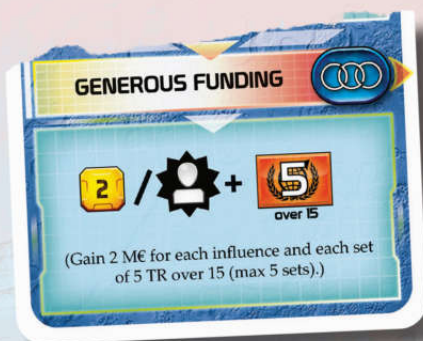
REQUISITO DE CARTAS DE PROJETO: Os requisitos são explicados no texto das próprias cartas. Caso o requisito mostre o ícone de um dos partidos do Comitê de Terraformação, então esta carta pode ser utilizada somente se o respectivo partido é o partido governante (verifique a Política atualmente visível), OU se você possuir pelo menos 2 delegados neste partido.

 **INFLUÊNCIA e LIMITE MÁX 5:** Qualquer Evento Global que conte alguma coisa (recursos, produção, cartas, peças, ícones, IT etc.), conta apenas até o máximo de 5. Isto é especificado no texto das cartas, porém não iconograficamente. Esta quantidade (máx 5) pode, então, ser modificada para cima ou para baixo (mesmo acima de 5) pela sua influência ().

Um jogador pode ter 0 a 3 influências, baseado nos critérios abaixo:

- Possuir o Presidente vale 1 influência.
- Possuir o Líder do partido Majoritário vale 1 influência.
- Possuir 1 ou mais delegados, excluindo o Líder do Partido, no partido dominante vale 1 influência.

Exemplo 1: Financiamento Generoso traz 2 M\$ para cada 5 IT acima de 15. Letícia possui 42 IT, o que significa que ela possui 5 grupos de 5 IT acima de 15. Ela também possui o Presidente e 2 delegados não-líderes (ou seja, pelo menos 1 delegado que não é Líder do Partido) no partido Majoritário, valendo-lhe 2 influências. Então ela conta $5+2=7$ vezes 2 M\$, totalizando 14 M\$.



Exemplo 2: Tumultos causam ao jogador perder 4 M\$ para cada cidade. Gustavo possui 7 cidades e 3 delegados não-líderes no partido Majoritário, o que vale 1 influência. Primeiro ele conta suas cidades, levando ao máximo de 5, e reduz 1 devido a sua influência, chegando a 4. Ele deve pagar 4 vezes 4 M\$ = 16 M\$ para o banco.

REVISÃO DO IT: No início da Reviravolta, depois da fase de produção, **TODOS** os jogadores pedem 1 IT, simulando uma constante revisão dos critérios de IT feitos pelo Comitê de Terraformação e aos méritos antigos tornarem-se obsoletos com o tempo. Lembre-se que o Comitê de Terraformação entrega bônus generosos, e o orçamento para isto deve sair de algum lugar.

EVENTO GLOBAL DISTANTE: Quando uma nova carta de Evento Global é revelada, posicione um delegado neutro no partido indicado no canto superior esquerdo da carta. Leia o texto da carta e o Evento Global mostrado na parte inferior dela. Este Evento Global ocorrerá daqui a 3 gerações.

PRÓXIMO EVENTO GLOBAL: Quando uma carta passa de Próximo Evento Global para Evento Global Atual, posicione um delegado neutro no partido indicado no centro direito da carta.

EVENTO GLOBAL ATUAL: Na Reviravolta ao final de uma geração, o Evento Global Atual é realizado. Note que, caso o evento permita que o “primeiro jogador” realize alguma ação (por exemplo, posicionar um oceano), este primeiro jogador não recebe nenhum bônus ou IT decorrente desta ação.

CASOS ESPECIAIS: Caso um parâmetro global esteja no máximo, então ele não pode ser mais afetado durante o restante da partida.

Caso Erupções Vulcânicas acionem o bônus de oceano a 0oC, então o primeiro jogador decide onde o oceano será posicionado, mas não recebe nenhum bônus por isto.

Caso Cobertura de Neve diminua a temperatura abaixo de 0oC, nada acontece, mas o bônus de oceano poderá ser acionado uma segunda vez caso a temperatura suba novamente!

PONTUAÇÃO FINAL: Quando a partida terminar, a Reviravolta não é realizada. Como um último passo durante a pontuação, **TODOS** os Líderes de Partido e o Presidente trazem 1 PV cada para o respectivo jogador.

MARTE PRIMEIRO



Focada no desenvolvimento de Marte em sua independência.

BÔNUS DE GOVERNO: Todos os jogadores recebem 1 M\$ para cada ícone de construção que eles possuam.

POLÍTICA: Quando você posiciona qualquer peça em Marte, você recebe 1 aço.

CIENTISTAS



Tecnologia é a porta para o futuro, e os cientistas irão fazer tudo para abri-la.

BÔNUS DE GOVERNO: Todos os jogadores recebem 1 M\$ para cada ícone de ciência que eles possuam.

POLÍTICA: Pague 10 M\$ para comprar 3 cartas. Só pode ser utilizado uma vez por geração por jogador!

UNIDADE



A humanidade deve prosperar em todo o sistema solar.

BÔNUS DE GOVERNO: Todos os jogadores recebem 1 M\$ para cada ícone de Vênus, Terra ou Joviano que eles possuam.

POLÍTICA: Titânio vale 1 M\$ extra.

KELVINISTAS



Forçando a rápida terraformação, usualmente aplicando uma estratégia de calor primeiro.

BÔNUS DE GOVERNO: Todos os jogadores recebem 1 M\$ para cada produção de calor que eles possuam.

POLÍTICA: Pague 10 M\$ para aumentar sua produção de calor e de energia em 1 passo cada. Pode ser utilizada qualquer quantidade de vezes.

VERMELHOS



Deseja preservar o planeta vermelho. Eles terão bastante dificuldade em fazer isto.

BÔNUS DE GOVERNO: O jogador com o menor IT recebe 1 IT. Empates são amigáveis. No jogo solo, você recebe 1 IT caso você possua IT 20 ou menos.

POLÍTICA: Você perde 3 M\$ para cada IT que você suba. Caso você não tenha M\$, você não pode aumentar sua IT

VERDES



Quer ver uma nova Terra o mais cedo possível.

BÔNUS DE GOVERNO: Todos os jogadores recebem 1 M\$ para cada ícone de planta, micróbio ou animal que eles possuam.

POLÍTICA: Receba 4 M\$ cada vez que você posicionar uma vegetação.

PARTIDA SOLO com REVIRAVOLTA: Use todas as regras solo normais para o jogo base e as expansões utilizadas.

A Fase Solar

A Fase Solar tem lugar **após a fase de produção** de cada geração:

PASSO 1: Verificação do Fim da Partida

Verifique as condições de encerramento da partida: se temperatura, oxigênio e oceanos estiverem no máximo, a partida chegará ao fim e a pontuação final começará com a conversão de plantas, como de costume. Nenhum outro passo da fase solar é executado.

PASSO 2: Terraformação pelo Governo Mundial (se jogando com Venus Next)

O jogador inicial (a ordem dos jogadores ainda não se alterou) escolhe um parâmetro ainda não maximizado e o aumenta em 1 passo, ou posiciona um oceano. Nenhum IT ou qualquer outro bônus é entregue para o primeiro jogador. Mas pode ser que outras cartas, como **Algas Árticas** ou a corporação de Vênus, **Aphrodite**, sejam acionadas.

Variante: Pule este passo para um jogo mais longo.

PASSO 3: Produção nas Colônias (se jogando com Colônias)

Retorne todas as frotas mercantes presentes nas peças de colônia para a peça de frotas mercantes. Mova o marcador branco de cada peça de colônia um espaço para a direita na respectiva trilha.

PASSO 4: REVIRAVOLTA

1) Revisão do IT

TODOS os jogadores perdem 1 IT

2) Evento Global

Realize os efeitos do Evento Global **Atual**, levando em conta a **influência** (pág. 5)

3) Novo Governo

- O partido Majoritário torna-se governante. **Altere a Política.**
- Realize o **Bônus de Governo** (afeta todos os jogadores).
- Retorne** o antigo Presidente e todos os delegados não líderes do partido Majoritário para a reserva.
- O Líder do Partido Majoritário torna-se o **novo Presidente**, recebendo 1 IT.
- Marcador de maioria** vai para o novo partido Majoritário (sentido horário caso empate).
- Preencha a Área de Indicados** de modo que cada jogador tenha 1 delegado, proveniente da reserva.

4) Mudança nos Tempos

- Mova a carta de Próximo Evento Global para cima da carta de Evento Global Atual. Adicione um **delegado neutro** indicado no lado direito central da carta.
- Mova** a carta de Evento Global Distante para o espaço de Próximo Evento Global.
- Revele a carta do topo do baralho de Eventos Globais, adicione o **delegado neutro** indicado no canto superior esquerdo, e leia o **texto**.



CRÉDITOS:

Autor: Jacob Fryxelius
Design Gráfico: Isaac Fryxelius
Assistente de Design: FryxGames
Tradução: Romir G. E. Paulino
Revisão: Vinícius Carlos Vieira
Diagramação: Víctor Cast

MEGACRÉDITOS:

Para nossos dedicados parceiros de produção, e nossos testadores:
Florian Ruckeisen, Trollet Eriksson, Jorrit Sminia, Shiyue Xu, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Cornelius Cremin, Marius Ihlar, Kalle Palm, Austin Robles, Mike Talviste, George Avgouleas, Rita Kiss, Iris Clark, Katarzyna Młynarczyk, Loes Vollenbroek, Tomas Gjals e Mikael Wicktor, bem como seus grupos de jogos - um milhão de obrigados pelos seus testes e feedbacks!
Obrigado também a Bill Bricker, Garrett W. Kaida e T.R. Knight, da Stronghold games.

GIGACRÉTIDOS:

Ao criador de nós, humanos.
Que sejamos sempre bons regentes de Seus mundos!

COMPONENTES:

16 cartas de projeto
5 cartas de corporação
2 cartas de referência
31 cartas de eventos globais
6 peças de política
35 delegados (7 em cada cor)
14 delegados neutros
Escudo de Terraformador
Tabuleiro do Comitê de Terraformação
Tabuleiro de Eventos Globais
Estas regras

FRYXGAMES



meeplebr

