

JACOB FRYXELIUS



TERRAFORMING MARS
PRELÚDIO


FRYXGAMES

www.fryxgames.se



www.meeplebrjogos.com.br

Preparação

Durante a preparação do jogo, misture as 7 cartas de projeto no *deck* de projetos e as 5 cartas de corporação no baralho de corporações. O ícone  no canto inferior esquerdo destas cartas indica que elas pertencem à expansão Prelúdio. As outras 35 cartas de prelúdio são embaralhadas formando um monte separado, e sempre que falarmos de cartas de prelúdio estaremos nos referindo apenas a estas cartas.

Variante: distribua uma corporação da expansão Prelúdio e outra das corporações do jogo base para cada jogador. Você pode jogar com as corporações e cartas de projeto da expansão mesmo sem utilizar as cartas de prelúdio.

Cartas de Prelúdio

Quando você distribui as cartas durante a preparação do jogo (veja manual do jogo base, página 7, passo 5), você também entrega 4 cartas de prelúdio para cada jogador. Cada jogador escolhe 2 cartas de prelúdio que manterá, junto com a escolha da sua corporação e das cartas de projeto iniciais (passo 6). As cartas de prelúdio não têm custos para serem mantidas.

Após todas as corporações terem sido reveladas e as cartas de projeto pagas (passo 7) uma rodada extra é realizada (passo 7b), onde cada jogador, seguindo a ordem de jogo, revela o par de cartas de prelúdio escolhido e descarta as 2 cartas de prelúdio restantes. Estas cartas funcionam como cartas verdes, permanecendo em jogo com seis ícones à mostra.

Depois desta rodada extra, o jogador inicial começa a fase de ação (passo 8). Note que toda esta preparação

faz parte da primeira geração.



Ícone Coringa

Depois de ser jogada, sempre que realizar uma ação o ícone coringa é contabilizado como um ícone qualquer à sua escolha. Isto significa que seu efeito não é acionado quando ele entra em jogo, nem conta para receber um prêmio, mas você poderia utilizar ele em uma ação para, por exemplo, reivindicar um marco.

Variante solo com Prelúdio

Se você utilizar as cartas de prelúdio em uma partida solo, então você terá apenas 12 gerações para completar a terraformação. Marque esta informação colocando um cubo dourado na geração 12.

IT solo (nova variante solo)

Esta nova variante para partida solo pode ser utilizada com qualquer expansão. Seu objetivo deixa de ser a completa terraformação e passa a ser atingir um índice de terraformação (IT) 63 em até 14 gerações (12 gerações se você utilizar as cartas de prelúdio). Marque este objetivo colocando um cubo dourado no valor de IT 63. Na variante IT solo existe um novo projeto padrão: DEPÓSITO DE GÁS, o qual custa 16 M\$ e lhe dá 1 IT. Todas as demais regras da variante solo normal são mantidas.



ABASTECIMENTO por GARETT W. KAIDA



CRÉDITOS:

Autor: Jacob Fryxelius
Designer gráfico: Isaac Fryxelius
Capa: Bill Bricker

VERSÃO BRASILEIRA

Tradução: Romir G. E. Paulino
Revisão: Vinícius C. Vieira
Supervisão: Fábio Ribeiro

MEGACRÉDITOS:

Para nossos dedicados parceiros de produção e artistas, em especial Bill Bricker. Para minha mãe e meu pai e para nossos betatesters: Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Cornelius Cremin, Jorrit Sminia, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Tomas Gjåls & Mikael Wicktor e Trollet Eriksson, bem como seus grupos de jogos – um milhão de obrigados pelo testes dedicados e seu feedback!

GIGACRÉDITOS:

Ao criador de nosso sistema solar.
Que nós sejamos sempre bons administradores de Seus mundos!