

# PARTIDA SOLO

Você pode disputar uma partida solo de **Em Busca do Planeta X** contra uma inteligência artificial que chamaremos de adversário automático. O aplicativo cuida das ações do automático e das teorias que essa IA apresenta.

## Preparação

Complete os Passos 1-10 mencionados no manual de regras para fazer a preparação do Tabuleiro e os Preparativos do Jogador.

### Preparação do Automato

11. Escolha uma cor para seu adversário automático. Pegue o peão da cor correspondente e coloque-o à frente do seu peão no setor 1 da trilha do tempo. (O primeiro turno será o seu.)
12. Coloque os 12 marcadores de teoria da cor do automático virados para cima ao lado do tabuleiro. (Serão usados sempre que uma teoria do automático estiver virada para cima no tabuleiro.)
13. Escolha uma outra cor para representar as teorias ainda não avaliadas do automático. Ao lado do tabuleiro, forme um monte com os 12 marcadores

de teoria dessa segunda cor, todos virados para baixo. (Serão usados sempre que uma teoria do automático estiver virada para baixo no tabuleiro.)

### Preparação do Aplicativo

14. Complete o passo 11 mencionado no manual para instalar o aplicativo. Pressione o botão “Iniciar Partida Solo” na tela inicial do aplicativo.
15. Siga as instruções do aplicativo (completando passos parecidos com o 12 e os de 15 a 16 do manual) e então pressione o botão “Iniciar Partida”.

## Andamento da Partida

Quando você é o jogador da vez (ou seja, quando seu peão está mais atrás na trilha do tempo), você resolve seu turno normalmente: execute uma ação, mova seu peão e gire o tabuleiro da Terra.

Quando o automático é o jogador da vez, você usa o aplicativo para resolver o turno dele. No Menu de Jogo, pressione o botão “Automato: Realizar Turno”.

Confirme se o peão do automático está no setor correto da trilha do tempo e pressione o botão “Revelar”. Então mova o peão do automático e gire o tabuleiro da Terra, normalmente. (Recomendamos prestar atenção nas ações executadas pelo automático. Você pode registrá-las na coluna mais à direita da sua folha de anotações.)

## Fase de Teoria

### I. APRESENTAÇÃO DE TEORIAS

Na fase de teoria, você vai escolher e posicionar sua(s) teoria(s) primeiro, de acordo com as regras do modo de jogo selecionado. Em seguida, o automático vai escolher e posicionar a(s) teoria(s) dele. No Menu de Jogo, pressione o botão “Automato: Apresentar Teoria”.

Se o automático apresentar uma teoria, pegue um marcador de teoria da segunda cor do seu adversário automático e coloque-o virado para baixo no setor apropriado. (Não importa qual objeto está indicado no marcador.)




**Nota.** O automático só apresenta teorias que ele sabe que estão corretas.

→ *Partida Solo (continuação)*

## 2. AVALIAÇÃO POR PARES

Você conduz a avaliação por pares das suas teorias usando o aplicativo, como de costume. (Mesmo que tenha certeza de que sua teoria está correta, você precisa usar o aplicativo para que o autômato saiba que o setor foi confirmado.)

Ao avaliar as teorias apresentadas pelo autômato, não vire os marcadores dele para cima. (Lembre-se: você escolheu aleatoriamente o marcador, sem saber qual era o objeto indicado nele.) No Menu de Jogo, pressione “Avaliação por Pares”. Selecione o setor, como de costume, mas escolha o ícone do autômato () na lista de objetos.

O aplicativo vai relevar o objeto para as teorias confirmadas do autômato. (Lembre-se: o

autômato só apresenta teorias que ele sabe que estão corretas.) Pegue o marcador de teoria da outra cor do autômato que corresponde ao objeto em questão e coloque-o virado para cima sobre o marcador de teoria virado para baixo que acabou de ser avaliado.

Setor: 12

### SELECIONAR OBJETO



## Fim da Partida

O fim da partida acontece normalmente. Se você for o primeiro a encontrar o Planeta X, mova o seu peão, como de costume. O aplicativo vai perguntar a você em qual setor da trilha do tempo seu peão está agora. Especifique o setor. No Menu de Jogo, pressione o novo botão “Autômato: Realizar Ação

Final” para ver o que seu adversário autômato fará nessa última oportunidade de pontuar.

Se o autômato for o primeiro a encontrar o Planeta X (e seu peão estiver pelo menos um setor atrás do dele), você poderá fazer uma última tentativa de pontuar, como de costume.

## Revelar Objetos

Complete o passo “Revelar Objetos” para as suas teorias, como de costume. No caso das teorias do autômato, não vire os marcadores para cima. Em vez disso, pegue um marcador de teoria na cor do autômato que corresponda ao objeto no setor

em questão e coloque-o virado para cima sobre o marcador de teoria virado para baixo. (Lembre-se: o autômato só apresenta teorias que ele sabe que estão corretas.)

## Pontuação Final/Vencendo

*Some seus pontos e os do adversário autômato, como de costume. Se tiver obtido mais pontos, você será o vencedor!*