



EM BUSCA DO
PLANETA X

MANUAL DE REGRAS

NOS CONFINS DO NOSSO SISTEMA SOLAR...

... pode se esconder um planeta misterioso. Neste jogo competitivo de raciocínio lógico, os jogadores fazem o papel de astrônomos e vasculham o céu noturno, tentando deduzir a localização desse planeta oculto.

Você é capaz de encontrar o Planeta X?

Objetivo do Jogo

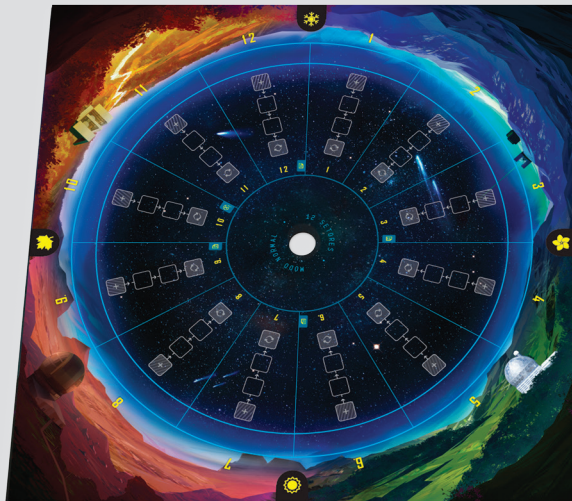
Ganhe renome ao localizar o Planeta X e apresentar teorias corretas sobre a localização de outros objetos no sistema solar. O jogador que fizer mais contribuições para essa investigação astronômica marcará mais pontos e vencerá a partida!

Por Dentro da Ciência: Em janeiro de 2016, Konstantin Batygin e Michael E. Brown publicaram a hipótese do “Planeta Nove”. Eles usaram um modelo computacional para demonstrar que um planeta distante poderia explicar as órbitas peculiares de objetos observáveis no sistema solar.

Modos de Jogo

O jogo tem dois modos: o Normal e o Especialista. No Modo Especialista, o sistema solar tem mais setores e o jogo é mais desafiador. As diferenças entre os dois modos de jogo são indicadas no decorrer deste manual.

Componentes



1 TABULEIRO DO SISTEMA SOLAR (DUPLA-FACE)



1 TABULEIRO DA TERRA



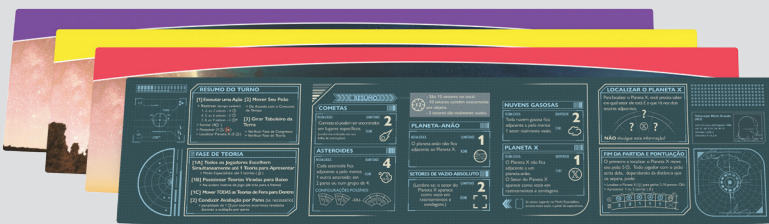
1 DISCO SOLAR DE MADEIRA



48 MARCADORES DE TEORIA (12 POR JOGADOR)



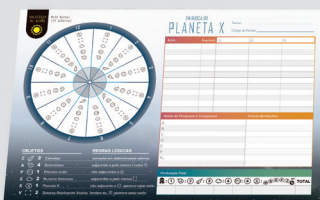
8 MARCADORES DE SONDAGEM (2 POR JOGADOR)



4 BIOMBOS INDIVIDUAIS



4 PEÕES INDIVIDUAIS



1 BLOCO DE FOLHAS DE ANOTAÇÕES (DUPLA-FACE)



4 PAINÉIS DE ESPECIALISTAS

Importante! Além dos componentes que vêm com o jogo, vocês vão precisar de alguns lápis e de um ou mais aparelhos eletrônicos com acesso ao aplicativo-guia:

Visite www.meeplebr.com/PlanetaX para baixar o aplicativo.

PRINCÍPIOS DE ASTRONOMIA

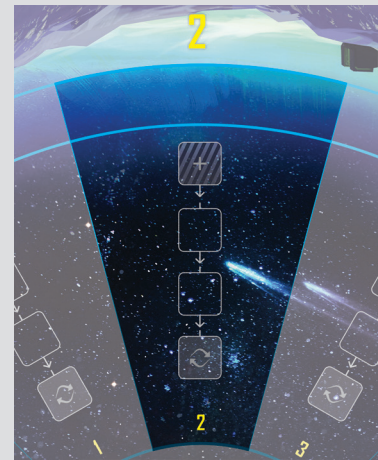
A cada partida, o aplicativo-guia determina aleatoriamente a localização de cada objeto no sistema solar, seguindo regras lógicas preestabelecidas.

Setores

O sistema solar se divide em setores numerados e dispostos em ordem numérica. O total de setores varia de acordo com o modo de jogo: Normal (12 setores) ou Especialista (18 setores). Cada setor contém apenas um objeto OU então está realmente vazio.

Objetos

Existem cinco tipos de objetos: asteroides, cometas, planetas anões, nuvens gasosas e o Planeta X propriamente dito. Cada tipo de objeto segue algumas regras lógicas. As regras ditam onde os objetos de um determinado tipo podem estar localizados em relação a outros objetos ou setores.



☄ COMETAS = 2 NO TOTAL

Todo cometa fica em um dos setores específicos indicados na sua folha de anotações:

Modo Normal: 2, 3, 5, 7, ou 11

Modo Especialista: 2, 3, 5, 7, 11, 13, or 17

☾ ASTEROIDES = 4 NO TOTAL

Todo asteroide fica adjacente a pelo menos um outro asteroide. (Ou seja, os asteroides aparecem separados em dois ou em um grupo de quatro.)

☁ NUVENS GASOSAS = 2 NO TOTAL

Toda nuvem gasosa fica adjacente a pelo menos um setor realmente vazio.

☐ SETORES VAZIOS = 2 NO TOTAL*

* No Modo Especialista, são 5 setores realmente vazios, e não 2.

♁ PLANETAS ANÕES = 1 NO TOTAL *

Nenhum planeta anão fica adjacente ao Planeta X.

* No Modo Especialista, são 4 planetas anões, e não 1. Situados numa faixa de exatos 6 setores, com um planeta anão em cada extremidade.

⊗ PLANETA X = 1 NO TOTAL

O Planeta X não fica adjacente a um planeta anão.

Em procuras e sondagens, o setor que contém o Planeta X aparece como vazio.



Há uma diferença entre setores que *parecem* vazios e setores *realmente* vazios. O setor que contém o Planeta X parece estar vazio em procuras e sondagens, mas é óbvio que não está realmente vazio, pois contém o Planeta X!

Sistema Solar

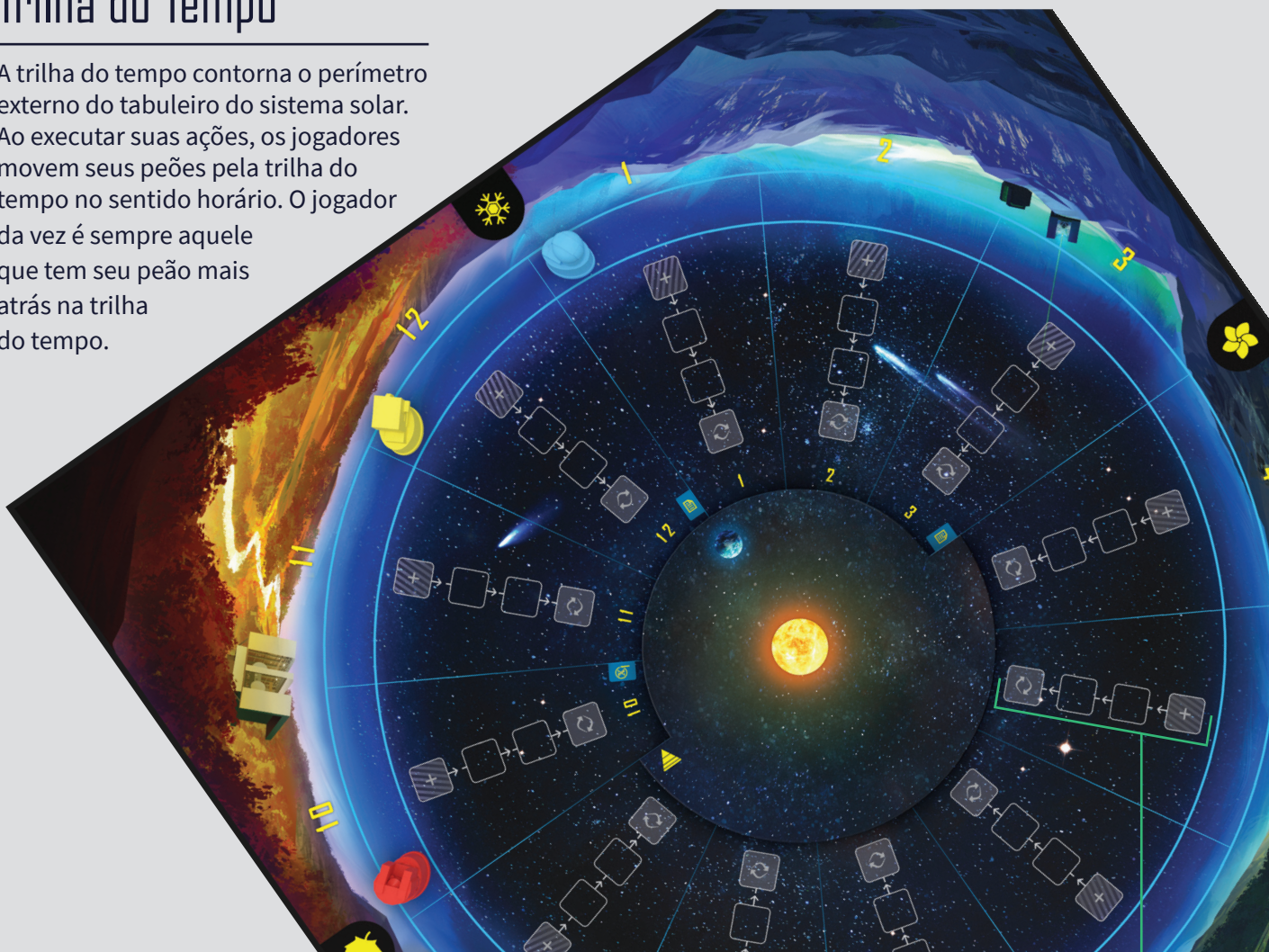
O sistema solar é formado pelo tabuleiro de mesmo nome e pelo tabuleiro da Terra. O tabuleiro da Terra gira em torno do próprio eixo no sentido horário (Rotação) para representar seu movimento enquanto orbita o Sol (Translação). Uma das metades do tabuleiro da Terra tem um recorte para que os números dos setores permaneçam visíveis.

Céu Observável

O céu observável é o intervalo dos setores que têm números visíveis no círculo interno do tabuleiro do sistema solar. O céu observável corresponde sempre à metade exata do total de setores no sistema solar. Quando o tabuleiro da Terra gira, o céu observável muda.

Trilha do Tempo

A trilha do tempo contorna o perímetro externo do tabuleiro do sistema solar. Ao executar suas ações, os jogadores movem seus peões pela trilha do tempo no sentido horário. O jogador da vez é sempre aquele que tem seu peão mais atrás na trilha do tempo.



Teorias

Os jogadores podem apresentar teorias sobre qual objeto eles imaginam ficar num determinado setor. As teorias apresentadas serão avaliadas por pares posteriormente, provando-se corretas ou incorretas. No fim da partida, os jogadores marcarão pontos pelas teorias corretas que apresentaram.

Trilhas de Avaliação por Pares

Cada setor tem uma trilha de avaliação por pares exclusiva, formada por quatro espaços conectados por setas. Quando se apresenta uma teoria, o marcador correspondente é posicionado no espaço mais externo [+], sendo então movido de fora para dentro até chegar ao espaço mais interno [⚙], para então passar pela avaliação por pares.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Escolha um Modo de Jogo

1. Antes de qualquer coisa, você precisa escolher um modo de jogo: Normal ou Especialista. Recomendamos o Modo Normal para sua primeira partida. Assim que todos conhecerem bem o jogo, vocês poderão passar para o Modo Especialista. (Mas, se os jogadores tiverem alguma experiência com jogos de dedução ou enigmas lógicos, fiquem à vontade para começar no Modo Especialista.)

Preparação do Tabuleiro

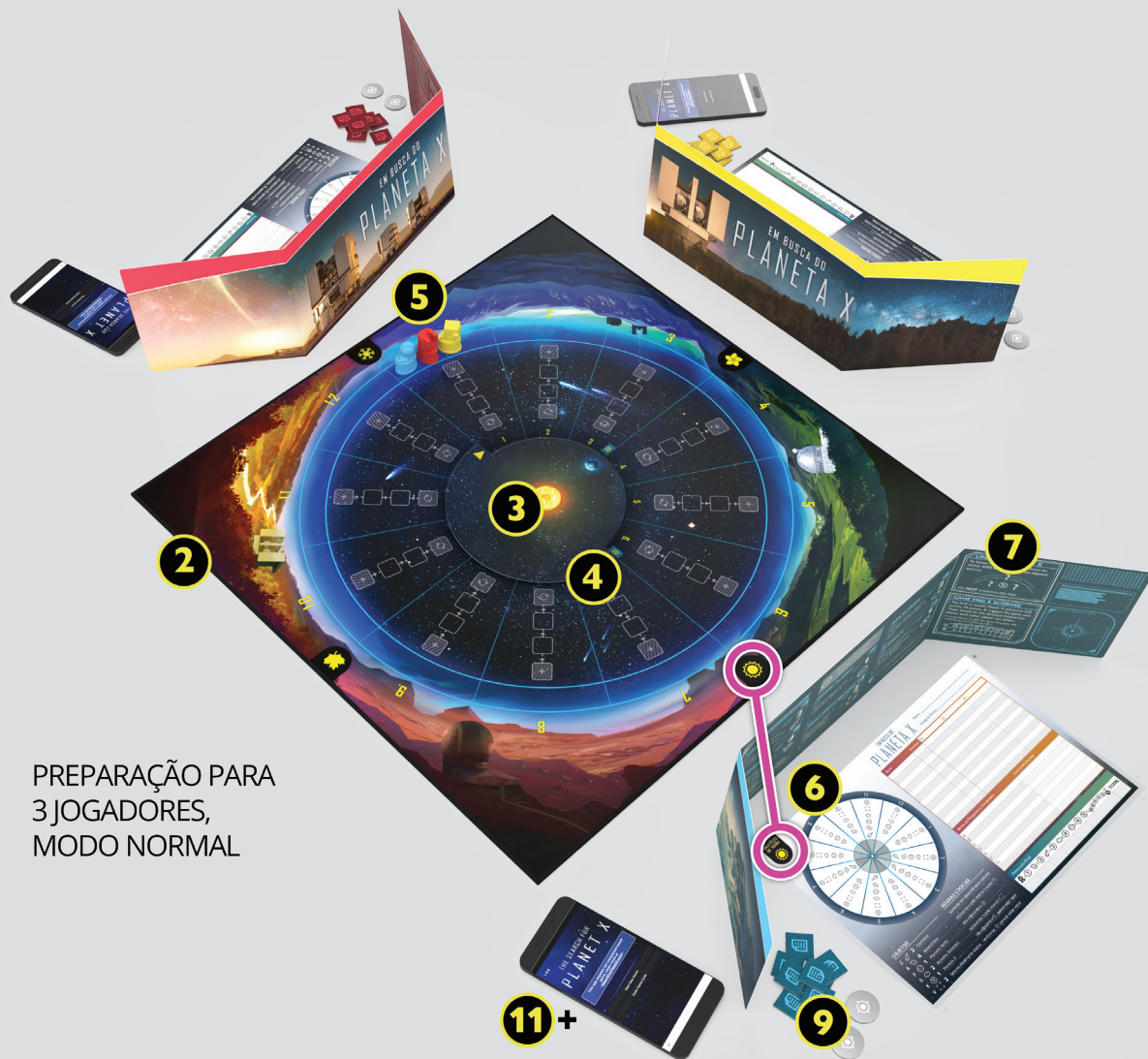
2. Coloque o *tabuleiro do sistema solar* no centro da mesa. Certifique-se de usar o lado do tabuleiro correspondente ao modo de jogo escolhido. Posicione o tabuleiro de maneira que cada jogador o visualize a partir de um dos pontos de vista identificados pelos ícones exclusivos: equinócio de primavera, solstício de verão, equinócio de outono ou solstício de inverno.
3. Posicione o *disco solar* no orifício central do tabuleiro do sistema solar.
4. Coloque o *tabuleiro da Terra* por cima do tabuleiro do sistema solar, com o disco solar no orifício central. Gire o tabuleiro da Terra até o céu observável começar com o setor 1.
5. Cada jogador escolhe uma cor. Reúna os *peões* correspondentes às cores escolhidas pelos jogadores. Coloque todos esses peões no setor 1 da trilha do tempo, alinhando-os em ordem definida aleatoriamente.

Preparação do Jogador

6. Entregue a cada jogador um *lápiz* e uma *folha de anotações* em branco. O ícone da folha deve corresponder ao ponto de vista do jogador indicado no tabuleiro do sistema solar. Além disso, certifique-se de que todos os jogadores estejam usando o lado da folha de anotações correspondente ao modo de jogo escolhido.
7. Entregue a cada jogador o *biombo* da cor escolhida. Cada jogador deve posicionar seu biombo de modo a esconder sua folha de anotações.
8. No Modo Especialista, entregue a cada jogador o *painel de especialistas* correspondente a cada biombo. O jogador deve encaixar seu painel no espaço apropriado do biombo. (Não use os painéis de especialistas no Modo Normal. Nesse caso, devolva-os à caixa do jogo.)
9. Dê a cada jogador dois *marcadores de sondagem* e os 12 *marcadores de teoria* correspondentes à cor escolhida. O jogador deve guardar seus marcadores atrás do biombo.
10. No Modo Normal, cada jogador usa apenas um dos seus marcadores de teoria para o planeta anão. Cada jogador devolve à caixa do jogo os três marcadores de teoria do planeta anão. (No Modo Especialista, cada jogador usa todos os seus quatro marcadores de teoria do planeta anão.)



Partida Solo. Se estiver jogando sozinho, complete apenas os passos 1-11 (pule os passos 12-16). Pressione o botão “Iniciar Partida Solo” na tela inicial do aplicativo para preparação e regras adicionais.



PREPARAÇÃO PARA
3 JOGADORES,
MODO NORMAL

Preparação do Aplicativo

Todos os jogadores precisam ter acesso ao aplicativo-guia em algum aparelho eletrônico. Cada jogador pode usar seu próprio aparelho OU compartilhar um dispositivo com um ou mais jogadores.

11. Instale e inicie o **aplicativo-guia** em todos os aparelhos que serão utilizados na partida. Para instalar o aplicativo, use o dispositivo para visitar www.meeplebr.com/PlanetaX.
12. Em um dos aparelhos, gere o **código da partida**. Faça o seguinte: pressione o botão “Iniciar Nova Partida” na tela inicial do aplicativo. Então pressione o botão correspondente ao modo de jogo escolhido. E em seguida, pressione o botão “Iniciar Partida”.
13. Em cada um dos outros aparelhos, pressione “Inserir Código da Partida” na tela inicial do aplicativo. Introduza o código da partida gerado no primeiro dispositivo, então pressione o botão “Entrar em uma Partida”.
14. Verifique se todos os aparelhos **exibem o mesmo código de partida**. Então pressione o botão “Continuar”.
15. Cada jogador receberá uma quantidade de **informações iniciais**, de acordo com o nível de dificuldade escolhido. Cada jogador deve seguir as instruções do aplicativo para receber as informações iniciais e registrá-las em sua respectiva folha de anotações.
 - * Se você nunca tiver jogado, recomendamos o nível “Iniciante”.
 - * Se já tiver jogado, talvez queira experimentar algo um pouco mais desafiador, como o nível “Experiente” ou “Gênio”!
16. Assim que todos os jogadores tiverem anotado as informações iniciais, pressione o botão “Iniciar Partida” em todos os aparelhos. Vocês estão prontos para jogar!

ANDAMENTO DA PARTIDA

Desenrolar da Partida

Neste jogo, a ordem de turno não é fixa, isso depende da posição do peão do jogador na trilha do tempo.

O jogador que tiver seu peão mais atrás na trilha do tempo será o jogador da vez. No seu turno, o jogador da vez executa uma ação, e então move seu peão de acordo com o consumo de tempo (⌚)

associado à ação. Em geral, o jogador passará por outros peões ao fazer isso.

Terminado o turno do jogador da vez, o jogador que agora tem seu peão mais atrás na trilha do tempo passa a ser o novo jogador da vez. Os jogadores continuarão se alternando dessa maneira até um deles descobrir a localização do Planeta X.

Resumo do Turno

Quando você for o jogador da vez, siga estes passos nesta ordem:

1. **Executar uma Ação** – Escolha uma das quatro ações disponíveis.
2. **Mover Seu Peão** – Mova seu peão de acordo com o consumo de tempo da ação.
3. **Girar o Tabuleiro da Terra** – Gire o tabuleiro da Terra no sentido horário (se necessário).

→ **Fase de Congresso** – Se após girar o tabuleiro da Terra, a seta chegar a um ícone de congresso, interrompa a partida para resolver uma fase de congresso.



→ **Fase de Teoria** – Se após girar o tabuleiro da Terra, a seta chegar a um ícone de teoria, interrompa a partida para resolver uma fase de teoria.



1. Executar uma Ação

Neste passo, escolha uma das quatro ações disponíveis:

- **Procurar um Objeto** – Escolha um tipo de objeto e um intervalo de setores consecutivos no céu observável. O aplicativo vai revelar quantos objetos desse tipo estão nesse intervalo.
- **Sondar um Setor** – Escolha um setor no céu observável. O aplicativo vai revelar qual objeto está nesse setor OU se o setor parece estar vazio.
- **Pesquisar um tema** – Escolha um dos temas de pesquisa disponíveis. O aplicativo vai revelar a informação referente ao tema: uma regra lógica que vale para a partida em questão.

- **Localizar o Planeta X** – Escolha o setor onde você acredita estar o Planeta X E selecione os objetos que você acredita que estão nos dois setores adjacentes. O aplicativo vai revelar se você está correto ou incorreto.



Nota. Toda ação exige que você interaja com o aplicativo. Na sua folha de anotações, registre a informação revelada pelo aplicativo e as deduções que você consegue fazer com essa nova informação. (Exemplos de como usar a folha de anotações encontram-se na página 11).

→ 1. Executar uma Ação (continuação)

PROCURAR UM OBJETO

Um determinado tipo de objeto despertou seu interesse. Procure em um intervalo de setores observáveis para descobrir quantos objetos desse tipo estão nesse intervalo.

No Menu de Jogo do aplicativo, pressione o botão “Procurar”. Selecione um tipo de objeto, e então selecione um intervalo de setores consecutivos no céu observável. Informe aos outros jogadores tudo que você selecionou.

O aplicativo vai revelar quantos objetos do tipo selecionado estão no intervalo selecionado. Essa informação é confidencial: registre-a na sua folha de anotações, mas não a revele aos outros jogadores.

O consumo de tempo associado a esta ação varia de acordo com o tamanho do intervalo escolhido:

- Procurar em 1, 2, ou 3 setores consomem 4 ⌚.
- Procurar em 4, 5, ou 6 setores consomem 3 ⌚.
- Procurar em 7, 8, ou 9 setores consomem 2 ⌚.*



Nota. A maioria das procuras abrange vários setores, mas é possível começar e terminar um rastreamento em um mesmo setor, cobrindo um intervalo de 1 setor. (Considere a ação de Sondar, ao invés disso.)



Nota. No rastreamento de cometas, o intervalo deve começar e terminar com um dos setores que podem conter um cometa.



Importante! Lembre-se de que o setor que contém o Planeta X parece estar vazio em procuras. Se você procurar em setores vazios, pode ser que aquele que contém o Planeta X seja incluído na contagem.

* **Apenas no Modo Especialista.** O céu observável no Modo Normal tem apenas seis setores de largura.

SONDAR UM SETOR

Suas pesquisas apontaram um setor específico que pode conter informações cruciais. Sonde esse setor quando ele estiver no céu observável para descobrir qual objeto ele contém.

Ao executar esta ação, você precisa usar um dos seus dois marcadores de sondagem. Quando tiver usado os dois marcadores de sondagem, você não poderá mais executar esta ação até o fim da partida.



Importante! Lembre-se de que o setor que contém o Planeta X parece estar vazio em procuras e sondagens. Se o setor que você sondou parecer vazio, pode ser que ele esteja realmente vazio ou pode ser que contenha o Planeta X.

No Menu de Jogo do aplicativo, pressione o botão “Sondar”. Selecione um setor no céu observável. Informe aos outros jogadores o que você selecionou.

O aplicativo vai revelar qual objeto está nesse setor OU se o setor parece estar vazio. Essa informação é confidencial: registre-a na sua folha de anotações, mas não a revele aos outros jogadores.

O consumo de tempo associado a esta ação é 4 ⌚.

Por Dentro da Ciência: Alguns objetos descobertos recentemente, como os possíveis planetas anões Sedna (2003) e 2012 VP113, têm órbitas extremamente elípticas e periélios agrupados. A hipótese do Planeta Nove tenta explicar essas órbitas peculiares.

→ 1. Executar uma Ação (continuação)

PESQUISAR UM TEMA

O trabalho de outros astrônomos pode ajudar você em sua pesquisa. Revise a literatura científica para entender melhor as relações entre certos objetos.

No Menu de Jogo do aplicativo, pressione o botão “Pesquisar”. Na tela seguinte, selecione um dos temas de pesquisa disponíveis de acordo com os tipos de objeto relacionados sob o tópico em questão. Informe aos outros jogadores o que você selecionou.

O aplicativo vai revelar a informação referente ao tema da pesquisa. Trata-se de uma regra lógica que vale exclusivamente para esta partida. Essa

informação é confidencial: registre-a na sua folha de anotações, mas não a revele aos outros jogadores.

O consumo de tempo associado a esta ação é 1 ⌚.



Restrição. Você não pode executar a ação Pesquisar duas vezes em seguida. Se pesquisar neste turno, você terá de escolher uma ação diferente no próximo turno.



Nota. Cada tema de pesquisa revela apenas uma informação. Depois de pesquisar um determinado tema, você não terá mais porquê voltar a selecioná-lo.

LOCALIZAR O PLANETA X

Chegou a hora! Todo o seu empenho está prestes a valer a pena. Será que é neste setor aparentemente vazio que fica o Planeta X?

No menu do aplicativo, pressione o botão “Localizar Planeta X”. Escolha o setor onde você acredita estar o Planeta X, e então selecione os objetos que você acredita que estão nos dois setores adjacentes.

O aplicativo vai revelar se você acertou ou não a localização do Planeta X. Não informe aos outros jogadores qual setor você escolheu, mas divulgue se teve ou não êxito.

O consumo de tempo associado a esta ação é 5 ⌚.



Para localizar o Planeta X, você precisa saber em qual setor ele está E o que há nos dois setores adjacentes.



Importante! Se tiver acertado a localização do Planeta X no seu turno, você terá desencadeado o fim da partida. Após mover seu peão, vá direto para FIM DA PARTIDA.

Por Dentro da Ciência: O modelo computacional responsável pela hipótese do Planeta Nove previu que alguns objetos orbitariam o Sol num plano perpendicular ao da órbita da Terra. Outros astrônomos descobriram objetos com essas características: 2012 DR30, 2013 BL76 etc.

2. Mover Seu Peão

Neste passo, mova seu peão pela trilha do tempo no sentido horário.

A quantidade de setores que seu peão vai avançar é igual ao consumo de tempo da ação escolhida por você neste turno. O consumo de tempo de todas as ações possíveis está indicado abaixo e no biombo de cada jogador.

Se seu peão parar num setor que já contém um ou mais peões, coloque o seu à frente de todos os

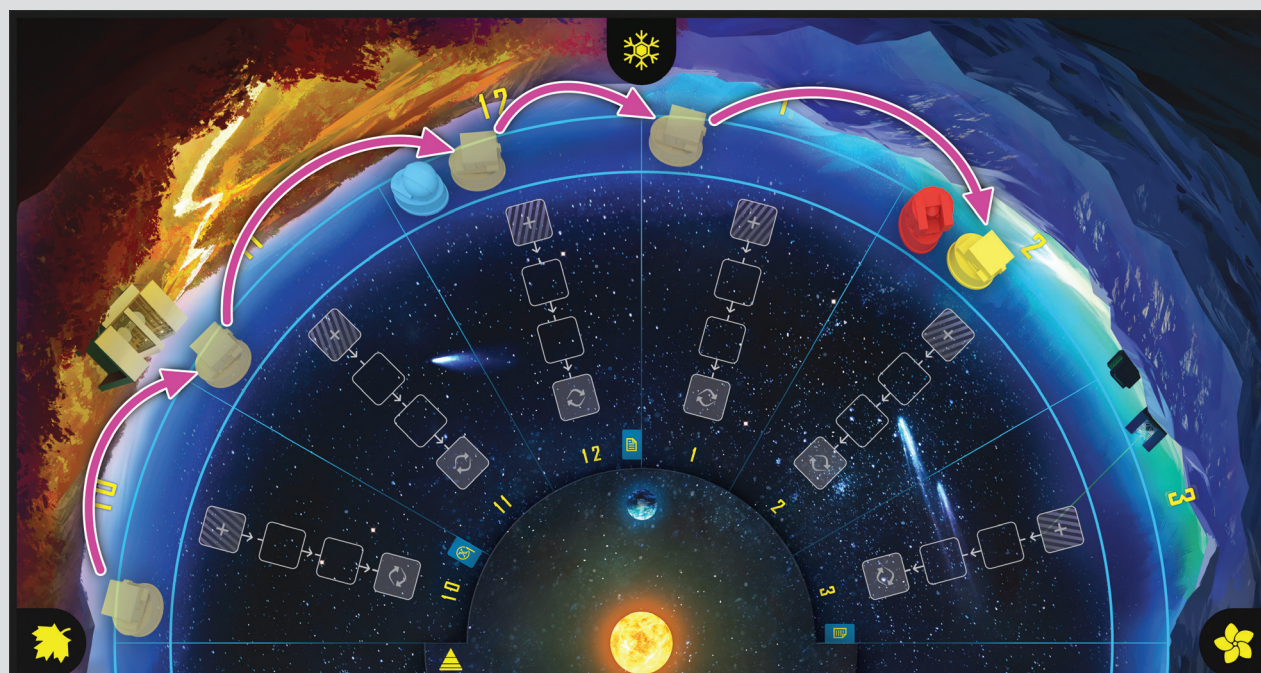
outros, no mesmo setor. (Ou seja, o próximo turno desses jogadores ocorrerá antes do seu.)



Importante! Se tiver descoberto a localização do Planeta X no seu turno, você terá desencadeado o fim da partida. Após mover seu peão, vá direto para FIM DA PARTIDA.

AÇÃO	LOCALIZAR PLANETA X	SONDAR UM SETOR	PROCURAR UM OBJETO			PESQUISAR UM TÓPICO
			1, 2, ou 3 SETORES	4, 5, ou 6 SETORES	7, 8, ou 9 SETORES	
CONSUMO DE TEMPO	5 ⌚	4 ⌚	4 ⌚	3 ⌚	2 ⌚ *	1 ⌚

* **Apenas no Modo Especialista.** O céu observável no Modo Normal tem apenas seis setores de largura.



Exemplo. O peão amarelo está no setor 10 da trilha do tempo. O jogador Amarelo completa a ação Sondar, que custa 4 ⌚ e move seu peão, avançando 4 setores na trilha do tempo até o setor 2.

Por Dentro da Ciência: Se a hipótese do Planeta Nove estiver correta, o planeta teria uma massa aproximadamente cinco vezes maior que a da Terra. Levaria 10 mil anos para completar a órbita em torno do Sol e, neste momento, estaria aproximadamente quinhentas vezes mais distante do Sol que a Terra.

3. Girar o Tabuleiro da Terra

Neste passo, verifique se é necessário girar o tabuleiro da Terra.

Se a seta no tabuleiro da Terra não estiver apontando diretamente para o setor que contém o peão que ficou mais atrás na trilha do tempo, gire o tabuleiro da Terra no sentido horário, um setor de cada vez.

Se a seta chegar a um setor contendo o ícone de congresso ou teoria, interrompa a partida para resolver a fase correspondente.

Continue girando o tabuleiro da Terra no sentido horário – e interrompendo a partida para resolver as fases necessárias – até a seta chegar ao setor que contém o peão mais atrás na trilha do tempo.



Exemplo. O peão azul é o que se encontra mais atrás na trilha do tempo. Gire o tabuleiro da Terra no sentido horário, aproximando-se desse peão. Quando a seta chegar ao ícone de congresso, interrompa a partida para resolver a fase de congresso. Então continue girando o tabuleiro da Terra até este chegar ao setor 12. Em seguida, o jogador Azul vai resolver seu próximo turno.

FASE DE CONGRESSO

Durante esta fase, todos os jogadores recebem uma informação nova a respeito da localização do Planeta X.

No aplicativo, pressione o botão “Congresso Planeta X”, e então escolha a opção que corresponde ao ícone de congresso atual (X1 ou X2).

O aplicativo vai revelar a informação referente ao congresso. Será de uma regra lógica que vale especificamente para esta partida. Passe essa informação a todos os jogadores. Cada participante deve registrar essa informação em sua folha de

anotações, no espaço adequado para a conferência atual (Consulte p. 11.)

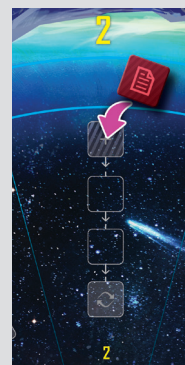
Esta fase só será resolvida na primeira vez que o tabuleiro da Terra chegar a cada ícone de congresso. Se o tabuleiro voltar a parar nesse mesmo ícone de congresso nas próximas rotações, não será necessário revelar mais uma vez a mesma informação do congresso.

FASE DE TEORIA

Esta fase tem dois passos. No primeiro passo, os jogadores podem apresentar teorias. No segundo passo, algumas teorias podem passar pelas avaliação por pares.

1. APRESENTAÇÃO DE TEORIAS

- A. Escolher Teorias** – Simultaneamente, todos os jogadores escolhem as teorias que desejam apresentar. No Modo Normal, cada jogador pode escolher 1 teoria; no Modo Especialista, cada jogador pode escolher até 2 teorias. Independentemente da quantidade escolhida, cada jogador posiciona sua mão na mesa, mas fora da proteção do biombo, cobrindo as teorias selecionadas de modo que ninguém mais saiba quantas foram escolhidas
- B. Posicionar Teorias** – Então cada jogador coloca suas teorias viradas para baixo na casa mais próxima da borda [+] da trilha de avaliação por pares de um setor que acredita conter aquele tipo de objeto. Resolve-se esta etapa seguindo a ordem de jogo (do mais atrás para o mais à frente) indicada pela trilha do tempo.
- Nota:** Você não pode posicionar uma teoria num setor que já teve seu objeto confirmado pela avaliação por pares. (Consulte p. 15.)
- C. Avançar Teorias** – Mova todas as teorias viradas para baixo – tanto as que acabaram de ser posicionadas nesta fase de teoria quanto as das fases anteriores – uma casa em direção ao centro nas trilhas de avaliação por pares de seus respectivos setores.



REGRAS ADICIONAIS E ESCLARECIMENTOS

- *Vários jogadores podem apresentar teorias para um mesmo setor durante a fase de teoria. Quando isso acontece, as teorias são empilhadas na casa mais próxima da borda. No que diz respeito à pontuação, considera-se que tenham sido apresentadas todas ao mesmo tempo.*
- *Os jogadores podem apresentar teorias para qualquer setor do sistema solar, mesmo aqueles que não estão no céu observável no momento, desde que o objeto daquele setor ainda não tenha sido confirmado pela avaliação por pares.*
- *Depois de apresentar uma teoria para um setor, o jogador não poderá passar essa teoria para um setor diferente. Se não tiver mais teorias para objetos de um determinado tipo, o jogador não poderá mais apresentar teorias para objetos desse tipo.*
- *Nenhum jogador pode apresentar duas teorias idênticas para o mesmo setor, mas um jogador pode apresentar duas teorias diferentes para o mesmo setor desde que não as apresente ao mesmo tempo.*
- *Os jogadores podem verificar em segredo e a qualquer momento quais teorias apresentaram, caso tenham esquecido quais hipóteses levantaram para quais setores, mas precisam devolvê-las ao ponto exato onde se encontravam.*

2. AVALIAÇÃO POR PARES

Para cada setor que agora tenha pelo menos uma teoria no espaço mais próximo do centro [☄] da trilha de avaliação por pares, conduza uma avaliação por pares. Caso isso se aplique a vários setores, conduza uma avaliação por pares para cada um deles seguindo a ordem numérica.

- A. Revelar Teorias** – Revele as teorias que se encontram no espaço mais próximo do centro da trilha de avaliação por pares do setor, virando-as para cima. Não revele ainda as teorias que se encontram nas outras casas da trilha de avaliação por pares deste setor.
- B. Avaliar Teorias** – Pressione o botão “Avaliação por Pares” do aplicativo. Selecione o setor em avaliação e o objeto que aparece em uma das teorias avaliadas. Então pressione o botão “Ver Resultados”.
- C. Resolver Teorias** – A tela de resultados vai revelar se a teoria está correta ou incorreta. Passe essa informação a todos os jogadores. Resolva a teoria de acordo com o resultado: correta ou incorreta (a seguir).



Exemplo. Duas teorias chegam ao espaço mais próximo do centro de suas trilhas de avaliação por pares. A avaliação por pares confirma que o setor 9 contém um asteroide, mas revela que o setor 10 não contém um planeta anão.

TEORIA CORRETA

O objeto localizado neste setor foi confirmado. Em sua folha de anotações, cada jogador pode circular o ícone desse objeto no setor respectivo. Os jogadores não poderão mais posicionar novas teorias neste setor.

Vire para cima todas as teorias nas outras casas da trilha de avaliação por pares deste setor e veja se estão corretas ou incorretas.

Remova da partida todas as teorias incorretas. Como penalidade, avance na trilha do tempo um setor com o peão de cada jogador que submeteu uma teoria incorreta.

Deixe todas as teorias corretas exatamente onde estão. Os jogadores que as apresentaram marcarão pontos no fim da partida.



Nota. Se vários jogadores sofrerem simultaneamente uma penalidade de tempo por terem apresentado uma teoria incorreta para um mesmo setor, mova os peões na ordem de jogo (do mais atrás para o mais à frente), para que suas posições relativas na sequência de turnos não se altere.

TEORIA INCORRETA

O objeto localizado neste setor não foi confirmado ainda. Em sua folha de anotações, cada jogador pode riscar o ícone desse objeto no setor em questão.

Não revele as teorias que se encontram nas outras casas da trilha de avaliação por pares deste setor. Elas continuarão viradas para baixo por enquanto.

Remova da partida a teoria incorreta. Como penalidade, o jogador que a apresentou terá de avançar um setor na trilha do tempo com seu peão.

Se houver mais de uma teoria na casa mais próxima do centro da trilha de avaliação por pares deste setor, repita o processo de avaliação para cada uma delas.

FIM DA PARTIDA

Condição de Fim da Partida

O fim da partida é desencadeado quando um jogador descobre a localização do Planeta X. O jogador que desencadeou o fim da partida ainda vai mover seu peão de acordo com o consumo de tempo da ação (5 ⌚), mas não vai girar o tabuleiro da Terra.



Importante! O jogador que desencadeou o fim da partida não deve informar a localização correta do Planeta X aos outros jogadores.

Últimas Oportunidades de Pontuar

Após o fim da partida ter sido desencadeado, nenhum outro turno será resolvido. Mas cada jogador que tiver um peão pelo menos um setor atrás do peão do jogador que localizou o Planeta X terá uma última oportunidade de marcar pontos.

Dependendo da distância entre seu peão e o peão do jogador que localizou o Planeta X, cada jogador poderá tentar apresentar teorias ou localizar o

Planeta X. Essas últimas oportunidades se dão seguindo a ordem de jogo (do mais atrás para o mais à frente) indicada na trilha do tempo.

(No que diz respeito à pontuação, considera-se que as teorias apresentadas nesta última chance de pontuar tenham sido apresentadas todas ao mesmo tempo.)

APRESENTAR TEORIAS

Se estiver 1, 2 ou 3 setores atrás, você poderá apresentar uma teoria. Se estiver 4 ou 5 setores atrás, você poderá apresentar até duas teorias.

OU

LOCALIZAR O PLANETA X

Siga normalmente os passos para esta ação. Se sua teoria estiver correta, você vai ganhar 2-10 pontos, dependendo de quão afastado estiver do peão do jogador que localizou o Planeta X.



Importante! Os jogadores não movem seus peões nesta última oportunidade de pontuar, independentemente da opção escolhida. Para que se possa calcular a pontuação final, os peões dos outros jogadores devem permanecer onde estavam quando o Planeta X foi localizado.

Revelar Objetos

Após terem sido resolvidas todas as últimas chances de pontuar, pressione o botão “Revelar Objetos” no aplicativo. O conteúdo de cada setor aparecerá na tela. Informe a todos os jogadores os resultados ali exibidos.

Vire para cima todas as teorias ainda não reveladas nas trilhas de avaliação por pares de todos os setores. Então verifique cada uma delas, comparando-as com os resultados exibidos. Remova da partida todas as teorias incorretas, mas deixe onde estão as teorias corretas.

Pontuação Final

Após encerrada a partida, some as pontuações finais. Cada jogador registra seus pontos na tabela de pontuação que aparece na parte de baixo da folha de anotações e calcula o total.

Pontuação Final											
: 1	: 2	: 3	: 4	: 4	: 10	: 8	: 6	: 4	: 2	: 10	TOTAL
3	4	3	4	0	8					22	
1	2				3						

1. Bônus de Liderança

Ganhe 1 ponto para cada setor no qual você tenha sido o primeiro jogador (sozinho ou empatado com mais alguém) a apresentar a teoria correta sobre o objeto naquele setor.

2. Teorias Corretas

Ganhe pontos para cada teoria correta apresentada por você, de acordo com a tabela a seguir:

- **Asteroides** – Marque 2 pontos para cada um deles
- **Cometas** – Marque 3 pontos para cada um deles

- **Nuvens Gasosas** – Marque 4 pontos para cada uma delas
- **Planetas Anões** – Marque 4 pontos (Modo Normal) ou 2 pontos (Modo Especialista) para cada um deles

3. Localização do Planeta X

Ganhe 10 pontos se tiver sido você o primeiro jogador a descobrir a localização do Planeta X.

Se você tiver descoberto a localização do Planeta X, mas não foi o primeiro a fazê-lo, conte quantos setores para trás seu peão ficou em relação ao peão do jogador que descobriu primeiro (ou seja, 1-5 setores). Ganhe 2 pontos para cada setor de distância (ou seja, 2-10 pontos).

VENCENDO A PARTIDA

Some todos os seus pontos. O jogador que tiver obtido mais pontos terá feito a maior contribuição para esta investigação astronômica e será o vencedor!

• Em caso de empate...

O jogador empatado que tiver obtido mais pontos por localizar o Planeta X será o vencedor.

• Se o empate persistir...

O jogador empatado que tiver obtido mais pontos como bônus de liderança será o vencedor.

• Se o empate persistir...

Os jogadores empatados podem celebrar juntos a vitória.

Por Dentro da Ciência: O LSST (sigla em inglês para Grande Telescópio de Rastreamento Sinóptico) está em construção no Chile e deve começar a funcionar em 2022-2023. Se a hipótese do Planeta Nove estiver correta, o LSST muito provavelmente vai encontrar esse planeta distante.

TERMOS IMPORTANTES



Importante! Esta seção define termos referentes a relações espaciais, coisas que você precisará entender para fazer deduções com base nas informações que receberá durante a partida.

TERMO	DEFINIÇÃO	EXEMPLO
ADJACENTE A	<p>Quando se diz que um objeto está “adjacente a” um outro objeto, significa que o primeiro fica num setor à esquerda ou à direita do setor que contém o segundo.</p> <p>Por exemplo, existem dois setores “adjacentes ao” setor 8: os setores 7 e 9.</p>	<p>Digamos que você saiba que o planeta anão está no setor 8. Então você pesquisa um tema que revela: “Há pelo menos uma nuvem gasosa adjacente ao planeta anão”. Isso significa que uma das nuvens gasosas deve estar no setor 7 ou no setor 9.</p>
SETORES CONSECUTIVOS	<p>Quando se diz que há uma certa quantidade de objetos de um tipo em “setores consecutivos”, significa que estão num grupo ininterrupto de setores, sem objetos entre eles.</p>	<p>Você sabe que existem asteroides nos setores 9 e 12. Então você pesquisa um tema que revela: “Todos os asteroides estão em setores consecutivos”. Significa que os outros asteroides só podem estar nos setores 10 e 11.</p>
DIRETAMENTE OPOSTO	<p>Todo setor fica “diretamente oposto” a um outro, ou seja, o setor logo à frente dele na outra metade do tabuleiro (ou num ângulo de 180 graus).</p> <p>Por exemplo, no Modo Normal, o setor 4 fica “diretamente oposto” ao setor 10.</p>	<p>No Modo Normal, digamos que você saiba que os cometas estão nos setores 3 e 5. Então um congresso revela: “O Planeta X não fica diretamente oposto a um cometa.” Ou seja, o Planeta X não fica nos setores 9 nem 11.</p>
A ATÉ N SETORES DE	<p>Quando se diz que um objeto está “a até N setores de” um outro objeto, significa que o primeiro poderia estar em qualquer um dos setores que se encontram a até N setores do segundo objeto, onde N é um número qualquer.</p> <p>Por exemplo, existem quatro setores “a até 2 setores do” setor 5: os setores 3, 4, 6 e 7.</p>	<p>Digamos que você saiba que os cometas estão nos setores 5 e 7. Então você pesquisa um tema que revela: “O planeta anão está a até 2 setores de um cometa.” Significa que o planeta anão deve estar num destes setores: 3, 4, 6, 8 ou 9.</p>
NUMA FAIXA DE N SETORES OU MENOS	<p>Uma faixa é um grupo ininterrupto de setores consecutivos. Quando se diz que os objetos estão “numa faixa” de um determinado tamanho ou menor, significa que a quantidade de setores consecutivos que os contém é igual ou inferior ao número N que define esse tamanho. Por exemplo, os setores 7, 8, 9 e 10 formam uma “faixa de 4 setores”.</p>	<p>Digamos que você saiba que dois asteroides estão nos setores 5 e 6. Então você pesquisa um tema que revela: “Todos os asteroides estão numa faixa de 5 setores ou menos”. Significa que os outros dois asteroides devem estar num destes intervalos: 2-3, 3-4, 4-7, 7-8, ou 8-9.</p>

CRÉDITOS

Autores: Ben Rosset, Matthew O'Malley

Desenvolvimento: Randy Hoyt, John Shulters

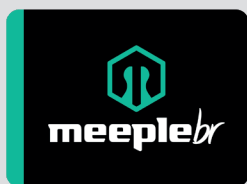
Arte: Michael Pedro, James Masino

Projeto Gráfico: Jason D. Kingsley, Tyler Segel, John Shulters

Preparação Original: Dustin Schwartz

Aplicativo: Randy Hoyt, Randy Jensen, Alexander Mont, Matthew O'Malley

Jogadores da Fase de Testes: Darren Anderson, Heather Anderson, Brian Blankstein, Eddie Brooks, Austin Browne, Brian Brubach, Dr. Rubén Cabezón, Richie Campbell, Jeff Chin, Eric Clason, Steve Cuccaro, Kevin Delp, Melissa Delp, Joe Dickinson, Nick Ferris, Ryan Ford, Jason Gilby, Sarah Graybill, Richard Gricius, Rose Hanson, Elizabeth Hargrave, Dr. Gerhard Hartsleben, Tammy Haynes, Joe Hopkins, Kyle Houfek, Jeff Hughes, Thomas Huter, Brooke Johnson, Hilary Johnson, Jonah Kasallis, Franklin Kenter, Perry Kleinhenz, Johan Konter, Karyn Kost, Brad Lackey, Jeff Lanning, Michael Lenard, Dan Leroy, Steve Lewis, Janene Liston, Davin Loegering, Daibhre MacColiane, Jess Malkin, Ryan Malone, Emerson Matsuuchi, Kris Mayer, Nick McCleerey, David McCord, Joe McCord, Jason McHargue, Nate McInnis, Darion Miller, Alexander Mont, Annie Nelson, Nick Nelson, Andrew Nerger, Ryan Neumann, Jake Nicholson, Melissa Nicholson, Katelin O'Malley, Margaux O'Malley, Peter O'Malley, Rob Pearce, Roman Pearce, Stephanie Pearce, Alex Pearson, Amanda Preston, Leo Preston, Madeline Revier, Pat Revier, Andrew Roberts, Lisa Romano, Elaine Silver, Robin Silver, Steven H Silver, Adam Skelding, Brett Sobol, Shelley Spence, Dr. Yves St-Denis, Kimberly Stout, David Studley, Ryan Swanigan, Josh Tempkin, Bogdan Tudose, Hirginia Vallejo, Miranda Van Zeumeran, Lance Vanderbush, Josh Walawender, Josh Ward, Heidi Wilson, Timothy Wilson, Sonia Wisniewski, Ian Wright, Aron Yert, Bethany Yert, Derek Zimmer, Adelheid Zimmerman



© 2020 Foxtrot Games LLC. Todos os direitos reservados.

EDIÇÃO BRASILEIRA

Edição: Thiago Leite

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Revisão: Daniel Costa e Márcio Botelho

Diagramação: Kaique Messias

EDIÇÃO PORTUGUESA

Maldito Games

Por Dentro da Ciência: Você encontrará mais informações sobre a ciência por trás do jogo, além de novas descobertas e notícias atualizadas sobre essas pesquisas, no nosso site: www.meeplebr.com/PlanetaX

NOS CONFINS DO NOSSO SISTEMA SOLAR, UM PLANETA SOMBRIO DEVE ESTAR ESCONDIDO. DESDE A VIRADA DO SÉCULO, ASTRÔNOMOS TEM DESCOBERTO OBJETOS DISTANTES E SONDANDO SUAS ÓRBITAS PARA ENTENDER MELHOR O SISTEMA SOLAR. ALGUNS ACREDITAM QUE AS EVIDÊNCIAS INDICAM A EXISTÊNCIA DE UM PLANETA DISTANTE, AINDA NÃO DESCOBERTO. VOCÊ É CAPAZ DE LOCALIZAR O PLANETA X?

