



TERRAFORMING
MARS
O JOGO DE DADOS



VISÃO GERAL

Terraforming Mars: O Jogo de Dados é um jogo de dados gerenciados por cartas em que os jogadores utilizam dados especiais para desenvolver suas corporações e terraformar Marte, transformando-o em um novo lar para a humanidade.

Os dados representam recursos que os jogadores gastam para jogar cartas e realizar outras ações. Durante a partida você amplia sua produção de dados, terraforma e coloca cidades e florestas no tabuleiro e recebe vários bônus. A cada rodada, você produzirá novos dados (turno de produção) ou realizará ações (turno de ação).

Conforme você terraforma Marte (aumenta o oxigênio ou a temperatura ou coloca oceanos) você recebe 2 Pontos de Vitória (PVs). Você também pode receber PVs por colocar peças e jogar cartas, assim como por obter Prêmios e Marcos.

A partida termina quando 2 dos 3 parâmetros globais forem completados (oxigênio, temperatura ou oceano). O jogador com mais PVs vence a partida.



PREPARAÇÃO

1) Tabuleiro: Coloque o tabuleiro (escolha um lado) no centro da mesa. Coloque um cubo transparente em 0% de oxigênio e outro em -32°C de temperatura. Coloque 7 oceanos em uma pilha sobre o símbolo de oceano no tabuleiro. Cada jogador escolhe uma cor e coloca o cubo correspondente no início da trilha de PVs (0 PV).

2) Estoque de Dados: Coloque todos os dados ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos - este é o Estoque de Dados. Coloque todos os marcadores curingas e peças próximos ao estoque.



3) Baralho de Projetos: Embaralhe todas as cartas de projeto, formando um baralho, virado para baixo, ao lado do tabuleiro, com um espaço próximo para uma pilha de descarte.

4) Carta Bônus: Embaralhe todas as cartas bônus e pegue aleatoriamente 4 (para 1 ou 2 jogadores), 6 (para 3 jogadores) ou 8 cartas (para 4 jogadores) sem revelá-las. Deixe-as viradas para baixo, ao lado do tabuleiro e coloque as remanescentes na caixa, sem ver quais são. Quando os jogadores alcançarem os locais de bônus na trilha de PVs (5 e 12 PV), eles receberão uma carta bônus.

5) Prêmios: Pegue 1 dado de cada cor do estoque de dados e, aleatoriamente, selecione 3 deles, role-os e coloque-os, um em cada espaço de prêmio do tabuleiro. Os jogadores competem para ter a maioria destes símbolos no custo de suas cartas jogadas ao final da partida.

6) Marcos: Pegue aleatoriamente 3 marcos e coloque-os no tabuleiro. Retorne o restante para a caixa. O primeiro jogador a alcançar o objetivo de um marco, recebe a peça imediatamente e gratuitamente. Cada marco vale 4 PVs ao final da partida.

7) Ordem de jogadores: O jogador que mais recentemente tenha vencido uma partida de Terraforming Mars (qualquer versão) é o jogador inicial e começa esta partida. A partida segue em sentido horário.

8) Projetos e Corporações: Mão inicial: Distribua 5 cartas de projeto para cada jogador. Embaralhe as cartas de corporação e entregue 2 para cada jogador. Cada jogador escolhe uma destas corporações para ser sua, em seguida todas as não utilizadas são devolvidas para a caixa do jogo.

9) Revelar corporações: Na ordem de turno, cada jogador coloca a corporação escolhida, virada para cima, à sua frente, e recebe o bônus inicial mostrado na caixa vermelha (neste exemplo, 3 marcadores curinga). Em seguida, cada jogador cobre a caixa vermelha com a peça de sua cor.

10) Produção inicial: Cada jogador recebe a produção apresentada na caixa marrom (neste exemplo, 2 dados amarelos e 1 dado vermelho). Cada jogador rola os dados e os deixa à sua frente representando seus recursos. No decorrer da partida os jogadores poderão receber mais recursos ao realizar um turno de produção.

11) Penalidade do primeiro jogador: O primeiro jogador deve escolher 1 de seus recursos e entregá-lo ao último jogador (pule esta etapa se você estiver jogando sozinho). Então o primeiro jogador começa a partida.



FLUXO DE JOGO

Os jogadores realizam turnos em sentido horário. Isso continua durante toda a partida, até que 2 dos 3 parâmetros globais tenham sido completados e a partida termine.

Em seu turno você pode escolher produzir novos recursos (turno de produção) ou realizar ações (turno de ações):

TURNO DE PRODUÇÃO

- 1) Mantenha até 3 dos seus dados de recursos atuais (marcadores curinga não são dados!), retornando os demais para o estoque de dados.
- 2) Você pode descartar qualquer quantidade de cartas de sua mão.
- 3) Caso você possua menos de 5 cartas em sua mão, compre cartas até ficar com 5.
- 4) Produza novos recursos: receba e role todos os dados mostrados nas caixas marrons da sua carta de corporação e das suas cartas de projetos verdes em jogo. Caso não existam dados suficientes no estoque de dados, você pega tantos quanto puder e recebe 1 marcador curinga (independente de quantos dados a menos você pegou).
- 5) Retorne quaisquer cartas de projeto azuis utilizadas para sua posição original. Estas cartas poderão ser utilizadas novamente.

TURNO DE AÇÃO

Um turno de ação consiste em realizar 1 das **ações de suporte** e depois 1 das **ações principais**:



AÇÃO DE SUPORTE (escolha 1)



Receba e role 1 dado à sua escolha do estoque de dados.

Pague qualquer recurso para mudar o resultado de outro dado para qualquer um de seus lados.

Pague qualquer recurso para comprar 2 cartas.

...ou use uma ação de suporte em uma de suas cartas azuis não utilizadas. Em seguida, gire-a para marcá-la como usada.



AÇÃO PRINCIPAL (escolha 1)



Jogue uma carta da sua mão, pagando seus custos (veja mais adiante).

Realize outra ação de suporte como sua ação principal.

Pague 3 recursos de calor para aumentar a temperatura em 1 nível.

Pague 3 recursos de água para colocar 1 oceano.

Pague 4 recursos de planta para colocar 1 floresta (e aumentar o oxigênio em 1 nível).

Pague 3 recursos de cidade para colocar 1 cidade.

Pague 3 recursos de MegaCréditos para receber, imediatamente, 2 PVs.

...ou use uma ação principal em uma de suas cartas azuis não utilizadas. Em seguida, gire-a para marcá-la como usada.



Ação Livre:  Algumas cartas azuis possuem uma ação livre, que pode ser realizada a qualquer momento durante seu turno, antes ou depois de sua ação de suporte ou ação principal, ou até mesmo no início ou no final de um turno de produção. Realize seu efeito e gire a carta para marcá-la como usada.

JOGAR UMA CARTA

Jogar uma carta é uma ação principal realizada em seu turno de ação, então tenha certeza de ter realizado sua **ação de suporte primeiro!** Para jogar uma carta da sua mão, você deve pagar exatamente os recursos mostrados no canto superior esquerdo da carta (os ícones devem ser correspondidos!). Recursos gastos retornam para o estoque de dados. Marcadores curinga podem ser pagos como se fossem qualquer recurso. Após pagar pela carta, realize seus efeitos, em qualquer ordem. Se um efeito não puder ser realizado, ignore-o (veja os esclarecimentos na pág. 10).



TODAS AS CARTAS VERDES possuem uma caixa de produção marrom no canto superior direito. Nada acontece ao jogar estas cartas. Empilhe-as deixando visível apenas seu custo e as caixas de produção marrons. Todos os dados em caixas marrons são recebidos e rolados cada vez que você realizar um turno de produção.

Quando jogar uma CARTA VERMELHA, o efeito dela é realizado imediatamente. Qualquer dado é recebido e rolado imediatamente. Empilhe as cartas vermelhas juntas, deixando visíveis apenas seus custos (eles lhe ajudarão a obter Prêmios ao final da partida!).

Quando jogar uma CARTA AZUL, nada acontece. Apenas deixe a carta separada das demais. Estas cartas possuem uma ação (ação de suporte, ação principal ou ação livre) que só você pode usar. Quando usar a ação de uma carta azul, pague o custo (caso exista) mostrado à esquerda da seta e receba o benefício mostrado à direita da seta, em seguida, gire a carta para marcar que ela está usada. Todas as cartas azuis usadas retornam para sua posição original durante seu turno de produção, podendo, então, serem usadas novamente.

CARTAS VERDES: Durante um turno de produção, você receberá os dados das caixas marrons. Neste exemplo, você rolará 3 dados amarelos, 2 azuis e 1 vermelho.



EXEMPLO DE CARTA VERMELHA: Quando jogar esta carta, você recebe e rola imediatamente um dado amarelo, você recebe 1 dado vermelho e seleciona a face do recurso °C e aumenta a temperatura no tabuleiro em 1 nível (e recebe 2 PVs).



EXEMPLO DE CARTA AZUL: Você usa uma ação principal para jogar esta carta e, usando uma ação principal em um turno posterior, você pode pagar 1 aço para colocar 1 oceano no tabuleiro. Se o fizer, gire esta carta. Ela não pode ser usada novamente até que você realize um turno de produção.

CONCEITOS DO JOGO

Sem re-rolagens: Você nunca rola novamente seus dados de recursos durante a partida!

Terraformar lhe rende 2 PVs:

Sempre que um jogador terraformar (colocar um oceano no tabuleiro, aumentar a temperatura ou o oxigênio), ele recebe 2 PVs, movendo imediatamente o cubo de sua cor na trilha de PVs do tabuleiro.

Continue a terraformar:

Caso os parâmetros de oxigênio, temperatura e oceano já estejam completos, você ainda pode terraformá-los. Nada acontece, porém você receberá 1 PV (em vez de 2 PVs).

2 de 3 termina a partida:

Quando o segundo parâmetro de terraformação estiver completo, o fim da partida é acionado e todos os jogadores realizam um último turno (incluindo o jogador que acabou de completar o segundo parâmetro).

PVs imediatos e PVs ao final da partida:

Você recebe PVs imediatos quando terraforma, quando coloca certas peças no tabuleiro (veja Colocar peças no tabuleiro) e quando joga cartas que possuem o símbolo de PVs com fita verde. Mova imediatamente o cubo de sua cor na trilha de PVs do tabuleiro!

Ao final da partida, todos os PVs com fitas vermelhas são contabilizados. No fim da partida você também recebe PVs de Prêmios e Marcos.



IMEDIATO



FINAL DA PARTIDA

Colocar Peças no Tabuleiro:

Um ícone mostrando um hexágono de oceano, floresta, cidade ou peça especial significa colocar a peça correspondente no tabuleiro. Apenas 1 peça pode ser colocada em cada área.

Coloque a peça e receba quaisquer bônus de colocação impresso naquela área.



Oceano: Coloque um oceano em uma área reservada para oceanos (marcadas em azul no tabuleiro). Nenhuma outra peça pode ser colocada em áreas reservadas para oceanos. Receba 2 PVs, pois isto conta como uma terraformação.



Floresta: Coloque uma floresta em uma área do tabuleiro e receba 1 PV para cada cidade adjacente. Aumente o oxigênio em 1 nível e, portanto, receba 2 PVs pela terraformação.



Cidade: Coloque uma cidade em uma área que não seja adjacente a outra cidade. Receba 2 PVs por esta cidade e mais 1 PV por cada floresta adjacente.



Peças Especiais: Coloque a peça marrom com o símbolo correspondente em uma área.

Bônus em parâmetros: Os parâmetros de oxigênio e temperatura possuem bônus ao longo de suas trilhas. O jogador que levar o marcador até um destes níveis, recebe o respectivo bônus.



Carta Bônus: Quando você alcança os níveis com bônus na trilha de PVs (em 5 e 12 PVs), você recebe uma carta bônus ao final do seu turno. Olhe, em segredo, todas as cartas bônus disponíveis, escolha uma e jogue-a imediatamente sem custo. Em seguida, retorne as demais cartas bônus para o lado do tabuleiro, viradas para baixo, para que o próximo jogador jogue seu turno. Cartas bônus funcionam exatamente como outras cartas verdes, vermelhas ou azuis, também contando para os Marcos.

Dados e Recursos:

Existem 5 cores diferentes de dados. Cada dado possui 3 recursos diferentes. Observe que cada dado possui 1 recurso comum (em 3 faces), 1 recurso incomum (2 faces) e 1 recurso raro (1 face).



O ícone de dado () significa um dado daquela cor. Receba o dado do estoque de dados e role-o imediatamente, tornando-o um recurso específico. A face mostrada para cima após a rolagem é seu recurso, por exemplo uma planta ()

Um ponto de interrogação (?) significa um recurso qualquer daquela cor.



Um recurso branco com um ponto de interrogação significa qualquer recurso de qualquer cor.



Um ícone de dado branco representa um dado de qualquer cor.



GIRE UM DADO! Se um ícone de dado possuir setas rosas ao redor, isto significa que você pode girar um de seus dados para qualquer lado que você queira.



Marcadores curinga: Marcadores curinga podem ser gastos como qualquer recurso à sua escolha.

Bordas vermelhas em recursos: Se um ícone de recurso possuir uma borda vermelha com um símbolo de menos na frente, significa que cada oponente deve perder este recurso (se possível). Neste exemplo, o oponente pode escolher qualquer recurso de dados verdes.



Dados não disponíveis no estoque de dados: Caso não existam dados suficientes no estoque de dados para realizar seu turno de produção, receba o quanto você conseguir da sua produção e 1 marcador curinga (não mais!). Em qualquer outra situação, quaisquer recursos ou dados faltantes são simplesmente perdidos, sem nenhuma compensação.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando 2 dos 3 parâmetros globais (oceano/temperatura/oxigênio) forem completados. Então todos os jogadores (incluindo o jogador que completou o segundo parâmetro) realizam 1 último turno. Observe que aumentar o terceiro parâmetro ainda lhe garante 2 PVs e que você ainda recebe 1 PV por aumentar qualquer parâmetro já completado.

Quando o último turno estiver completo, quaisquer recursos remanescentes e cartas na mão dos jogadores são descartados sem nenhum efeito. Agora, pontue Prêmios, Marcos e cartas para chegar à sua pontuação final:

Prêmios: Para cada Prêmio, os jogadores irão contar a quantidade do respectivo ícone nos custos de todas as suas cartas jogadas. O jogador com a maior quantidade deste ícone recebe 5 PVs e o segundo colocado, 3 PVs. Empates são amistosos: se 2 ou mais jogadores empatarem pela primeira colocação, ambos receberão 5 PVs mas não haverá pontuação para o segundo lugar. Se 2 ou mais jogadores empatarem pela segunda colocação, ambos receberão 3 PVs.

Em uma partida com 2 jogadores, não haverá pontuação para o segundo colocado.

Marcos: Cada Marco vale 4 PVs. Marcos são obtidos durante a partida, assim que um jogador cumprir seus requisitos. Veja o resumo dos Marcos no verso do manual.



PVs de cartas: Cada jogador adiciona todos os PVs presentes em todas as suas cartas jogadas (ícones de PVs com fita vermelha no canto inferior direito).



O jogador com maior pontuação é o vencedor da partida!

Em caso de empate, o jogador com mais produção de dados (conte todos os ícones de dados em caixas marrons em suas corporações e cartas verdes) é o vencedor. Caso o empate persista, jogue uma nova partida!



Dados da Edição Brasileira:

Editor: Thiago Leite

Tradutor: Romir G. Paulino

Revisores: Daniel Costa e Márcio Botelho

Diagramadores: Thiago Leite e Gabriel Galbes Battistone

Dúvidas e reposições: atendimento@meeplebr.com

PARTIDA SOLO

Você sempre jogará 50 turnos em uma partida solo. O objetivo é completar os 3 parâmetros globais (oceano/temperatura/oxigênio). Caso atinja este objetivo, você pode contar sua pontuação final. Caso falhe, sua pontuação não é contada!

Use as regras usuais, adicionando o seguinte:

1) **Tabuleiro:** Coloque 1 cidade em qualquer uma das 3 áreas com bônus de colocação de PV. Em seguida coloque 1 oceano ao lado da cidade e 1 floresta em qualquer área adjacente tanto à cidade quanto ao oceano. O oxigênio começa em 2% e a temperatura em -28°C.

Observação: Você não recebe nenhum bônus ou PVs por estas colocações iniciais.

2) **Prêmios:** Escolha 3 Prêmios aleatórios, da forma usual. Para obter um Prêmio ao final da partida, você deve possuir 6, 8 ou 10 do símbolo correspondente, dependendo se o símbolo é raro, incomum ou comum, respectivamente. Cada Prêmio que você obter lhe garante 5 PVs ao final da partida. Caso você esteja apenas com um símbolo a menos do necessário para obter (5, 7 e 9, respectivamente), você recebe 3 PVs

3) **Marcos:** Coloque 3 Marcos aleatórios no tabuleiro. Caso você não os alcance a tempo, eles serão retirados (veja Limite dos Marcos, a seguir).

4) **Cartas bônus:** Use 4 cartas bônus. Após a produção inicial, olhe estas cartas bônus e selecione uma para jogar imediatamente. Durante a partida você usará mais 2 cartas bônus e a restante não será jogada nesta partida.

5) **Cubo de tempo:** Você possui 50 turnos para completar o processo de terraformação. Marque este tempo com outro cubo de jogador, começando em 0 durante a preparação e se movendo para 1 antes de começar seu primeiro turno, de modo que ele sempre marque o número do turno atual. Assim que você terminar seu turno, não esqueça de mover o cubo de tempo para o próximo turno.

6) **Limites dos marcos:** Após o turno 16, remova o marco no espaço superior (caso ainda não tenha sido obtido por você). Após os turnos 20 e 24 remova os marcos no espaço intermediário e no espaço inferior, respectivamente. Após o turno 50 a partida se encerra imediatamente.

Como um lembrete, estes limites estão marcados com pontos coloridos na trilha de PVs do tabuleiro.

Qual sua pontuação?

110+		Isto é possível?
100-109		Vitória suprema!
95-99		Excelente!
90-94		Muito bom.
85-89		Nada mau.
80-84		Aceitável.
70-79		Você está aprendendo!
60-69		Você pode fazer melhor.
<60		Foi por pouco!
Falhou na terraformação: Tente novamente!		

ERA DAS CORPORAÇÕES E PACOTE PROMOCIONAL

A expansão da Era das Corporações e o Pacote Promocional introduzem novas cartas, novos marcros e algumas regras novas e simples ao jogo. Todas as cartas da Era das Corporações possuem um pequeno traço amarelo no canto inferior esquerdo, enquanto as do pacote promocional possuem dois quadrados roxos.

Observação: A expansão Era das Corporações está inclusa nesta caixa, já o pacote promocional é vendido separadamente.

Então, o que há de diferente?

Corporações e cartas azuis podem ter efeitos e descontos. Um **DESCONTO** significa que você sempre pode pagar um a menos deste recurso específico quando pagar para jogar uma carta.

Um **EFEITO** lhe diz para reagir quando algo acontecer na partida. Por exemplo, a carta bônus Controle de Qualidade, lhe concede 1 PV sempre que você jogar uma carta verde.

Você não gira cartas com descontos e efeitos. Elas estão sempre ativas.

Bordas vermelhas em peças significam que você reage quando qualquer jogador colocar estas peças, incluindo você mesmo. Por exemplo, Algas Árticas lhe dá 1 dado verde sempre que um oceano for colocado no tabuleiro. (Algas Árticas, Eco-Arquitetos, Construção de Rovers)

Produção de marcadores curinga e PVs. Algumas cartas produzem marcadores curinga ou PVs imediatos, que você receberá sempre que realizar um turno de produção. (Reputação, Faculdade Patrocinada, Bio-Materiais, Inventrix)

Estoque: No lugar de manter apenas 3 dados quando realizar um turno de produção, algumas cartas lhe permitem manter mais dados, de acordo com a quantidade de símbolos de caixas mostrados na carta. (Logística, Armazenamento Efetivo).



CARTAS QUE PRECISAM DE EXPLICAÇÕES

Todas as cartas são jogáveis: Para jogar uma carta você só precisa pagar seus custos. Caso você não possa realizar um ou mais de seus efeitos, apenas realize aqueles que você pode. Alguns exemplos:

Mangue: Você deve colocar uma floresta adjacente a um oceano. Se você não puder fazer isto, então você não coloca a floresta e o oxigênio, portanto, não aumenta e você não recebe PVs por isto.

Área Urbanizada: Caso você não possa colocar a cidade adjacente a outra cidade, então você não coloca a cidade e, portanto, não recebe PVs.

SE: Quando jogar uma carta que diga que você recebe algo SE alguma coisa for cumprida, então isto só pode ser contado uma vez. Por exemplo, **Península:** você recebe 2 dados azuis se você colocar uma floresta ao lado de um oceano. Se você colocar esta floresta ao lado de 2 oceanos, você ainda receberá somente 2 dados azuis. (Pântano, Cidade de Imigrantes, Lago Mohole, Ponto de Inflexão, Lakefront Resorts).

CORPORAÇÕES

Resorts Lakefront (promocional): Se você colocar uma peça adjacente a um oceano, você recebe 2 dados amarelos. Caso esta peça esteja adjacente a mais de um oceano, você ainda recebe apenas 2 dados amarelos.

Manutech (promocional): Quando você jogar uma carta verde, você também recebe, imediatamente, o que é indicado na caixa marrom da carta jogada.

Tharsis Republic: Quando revelar esta corporação, coloque uma cidade no tabuleiro e receba seus 2 PVs e o bônus de colocação.

Terralabs (promocional): Durante o turno de produção, quando for completar a mão para 5 cartas, você completa a mão para 7.

Vitor (promocional): Você recebe um recurso amarelo à sua escolha quando jogar uma carta com PVs (fita vermelha). Jogar uma carta com PVs negativos não lhe garante este bônus e jogar uma carta com mais de 1 PV ainda lhe dá apenas um recurso amarelo.

CARTAS VERMELHAS

Capital (promocional): Dá 2 PVs por ser uma cidade e 1 PV por floresta adjacente, mais 1 PV por oceano adjacente.

Magnetizador Equatorial: Todas as peças na linha central contam como dados verdes, até um máximo de 7.

Campos Férteis: Sim, eles aumentam o oxigênio duas vezes.

Infraestrutura: Receba e role um dado cinza para cada cidade no tabuleiro.

Lago Mohole: Caso você coloque este oceano adjacente a uma floresta ou cidade, você recebe 2 PVs adicionais, totalizando 4 PVs (independente da quantidade de cidades ou florestas).

Ponto de Inflexão: Aumente a temperatura ou o oxigênio e receba PVs por isto. SE você também receber um bônus da trilha, você recebe 2 PVs adicionais (4% e 10% de oxigênio ou -24°C, -16° e 0°C).

CARTAS AZUIS

Distrito Comercial: Mude o lado de até 3 de seus recursos.

Decompositores: Gaste qualquer recurso verde para receber uma planta e 1 PV imediatamente.

Centro de Desenvolvimento: Gaste qualquer quantidade de recursos de ciência para receber a mesma quantidade de outros recursos à sua escolha do estoque de dados.

Eletrocatapulta: Receba e role (não vire o lado) quaisquer 3 dados à sua escolha, do estoque de dados.

Micróbios Industriais: Receba um recurso cinza à sua escolha (aço/titânio/cidade).

Lobby: Gaste qualquer recurso amarelo para receber e rolar qualquer dado e receber 1 PV imediatamente.

Área Restrita: Descarte 2 cartas da mão para receber 2 PVs imediatamente.

Força de Trabalho Robótica: Pague 1 aço durante um turno de ação para receber 1 ação principal adicional após sua ação principal normal.

CARTAS BÔNUS

Coordenador: Receba, imediatamente, um turno adicional completo (de produção ou de ação).

Eficiente (promocional): Receba uma ação de suporte gratuita a qualquer momento durante seu turno (de produção ou de ação).

MARCOS



Lenda: Ter 6 cartas vermelhas em jogo.



Minerador: Ter 5 cartas verdes em jogo.



Cientista: Ter 3 cartas azuis em jogo.



Magnata: Ter 12 cartas em jogo. Todas as 3 cores contam. Cartas de corporação não contam.

Monopólio: Ter 7 recursos de dados da mesma cor.



Generalista: Ter pelo menos a produção de 1 dado de cada cor.



Filantropo: Ter 4 cartas jogadas com PVs de final de partida nelas (PVs negativos não contam).



Terraformador: Ter 16 pontos na trilha de PVs.



MARCOS DA ERA DAS CORPORAÇÕES



Celebridade: Ter 3 cartas em jogo que tenham um custo de 5 ou mais recursos.

Bilionário: Ter 13 recursos de dados. Todas as cores contam, mas não marcadores curinga.



Indicado a Prêmio: Em suas cartas em jogo, ter 5 ícones de custos que correspondam a UM dos 3 prêmios. Se você obter este marco, você também tem uma grande chance de obter o prêmio correspondente!



= Aumente o oxigênio, 2 PVs.



= Aumente a temperatura, 2 PVs.



= Coloque um oceano em uma área reservada, 2 PVs.



= Coloque uma cidade, 2 PVs + 1 PV por vegetação adjacente.



= Coloque uma vegetação, 1 PV por cidade adjacente. Aumente o oxigênio, 2 PVs.



= PV imediatamente.



= PV ao final da partida.



= Ação de suporte.



= Ação principal (jogar uma carta é uma ação principal!).



= Ação livre.

Lembre-se de girar suas cartas azuis quando utilizá-las!

