

TERRAFORMING MARS MARCOS & PRÊMIOS



Estas 70 peças de Marcos e Prêmios permitem a você aleatorizar ou escolher seus objetivos!

Antes de distribuir quaisquer cartas aos jogadores, escolha (de forma aleatória ou não) 5 peças de Marcos e 5 peças de Prêmios para substituir os impressos no tabuleiro.

Se jogar com a expansão de Vênus, sempre adicione Venusófilo (Prêmio) e Aeroproprietário (Marco).

Alguns objetivos se beneficiam da mesma estratégia. Sinta-se livre para alterar os objetivos até que tenha um conjunto em que todos os jogadores concordem.

Obrigado a todos os fãs que contribuíram para esta coleção expandida de objetivos!

© 2024 Glyp Games LTDA - CNPJ: 53.273.552/0001-30
Rua Manoel Pires de Moraes Pedrosa, 18 - Sala 03,
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP, CEP 06900-505 - Brasil
SAC: atendimento@meeplebr.com



Feito na China



7 8 9 8 7 3 3 5 7 0 6 2 3

MARCOS

Quando reivindicar um Marco, **você** deve ter **no mínimo** o requisito necessário em jogo. Cartas com o verso para cima (eventos) e seus ícones nunca são contabilizados, a menos que especificado o contrário.

Angariador: Produção de 12 M\$.

Astronauta: 4 ícones espaciais.

Colono: 3 ícones Jovianos.

Comerciante: 3 tipos de recursos diferentes em cartas.

Construtor: 7 ícones de construção.

Corrupto: Pague 12 M\$ para receber este Marco (adicionais aos 8 M\$ para a reivindicação, totalizando 20 M\$).

Descongelador: Ter aumentado a temperatura 5 vezes (use seus marcadores na trilha de temperatura para marcar cada vez que a temperatura for elevada até ser reivindicado).

Diversificação: 8 ícones diferentes.

Ecologista: 4 ícones biológicos (planta, micróbio e animal).

Energizador: 6 de produção de energia.

Engenheiro: 10 de produção de energia e calor combinadas.

Estrategista: 4 cartas com requisitos.

Fazendeiro: 5 recursos de animais e micróbios combinados.

Filantropo: 5 cartas com PVs não negativos (cartas que trazem 1 PV para cada 2 micróbios e similares também contam).

Generalista: 1 de produção de cada recurso. (É necessário 2 de produção de cada recurso se jogar sem a Era das Corporações).

Geólogo: 3 *tiles* em ou adjacentes a áreas vulcânicas (marcadas com textos em negrito nos mapas). Substitua esse marco se jogar em mapas sem áreas vulcânicas.

Guarda Costeira: 3 *tiles* adjacentes a oceanos.

Guarda Florestal: 3 de produção de plantas.

Jardineiro: 3 *tiles* de vegetação.

Lenda: 4 cartas de eventos.

Lobista: Todos os 7 delegados em jogo (Líder de Partido e Presidente também contam).

Magnata: 10 cartas azuis e verdes combinadas.

Mercador: 2 de cada recurso padrão (após pagar o custo de reivindicação).

Metalúrgico: 6 de produção de aço e titânio combinadas.

Moldador: 1 *tile* de vegetação, 1 especial e 1 de cidade.

Oceanógrafo: Ter colocado 4 *tiles* de oceano. (Coloque marcadores em cada oceano até ser reivindicado. Este marcador não torna o oceano seu!).

Patrocinador: 3 cartas em jogo custando 20 M\$ ou mais.

Pesquisador: 4 ícones de ciência.

Pioneiro: 4 colônias.

Planejador: 16 cartas na mão (quando reivindicar este marco).

Planetólogo: 2 ícones da Terra, 2 de Vênus e 2 Jovianos.

Prefeito: 3 *tiles* de cidade.

Produtor: Produção total combinada de, pelo menos, 16. Nem todos os recursos precisam ter produção e M\$ negativos diminuem do total.

Terraformador: 29 IT.

Terráqueo: 5 ícones da Terra.

PRÊMIOS

Cartas com o verso para cima (eventos) e seus ícones nunca são contabilizados, a menos que especificado o contrário. Um ícone curinga não conta para determinar os ganhadores de prêmios.

Administrador: Mais cartas sem ícones (não esqueça das cartas de corporação e Prelúdio).

Banqueiro: Maior produção de M\$.

Barão: Mais ícones Espaciais.

Benfeitor: Maior IT. Se jogar com este prêmio, **conte antes dos demais prêmios e Marcos!**

Biólogo: Mais ícones biológicos (planta, micróbio e animal).
Botânico: Maior produção de plantas.
Celebridade: Mais cartas com custo de 20 M\$ ou mais.
Cientista: Mais ícones de ciência.
Colecionador: Mais tipos de recursos diferentes tanto em tabuleiro quanto em cartas.
Construtor: Mais colônias e *tiles* de cidade combinados.
Corretor de Imóveis: Mais *tiles* adjacentes a oceanos.
Cultivador: Mais *tiles* de vegetação.
Eletricista: Mais ícones de energia.
Empreiteiro: Mais ícones de construção.
Empresário: Maior produção de aço, titânio, planta, energia e calor combinados (tudo exceto M\$).
Excêntrico: Mais recursos em cartas.
Fabricante: Maior produção de aço e calor combinadas.
Fundador: Mais *tiles* adjacentes a *tiles* especiais.
Incorporador: Mais cartas custando 10 M\$ ou menos.
Industrialista: Mais recursos de aço e energia combinados.
Investidor: Mais ícones da Terra.
Magnata: Mais cartas verdes.
Meteorologista: Mais cartas com requisitos.
Metropolitano: Mais cidades.
Minerador: Mais recursos de aço e titânio combinados.
Montanhês: Mais *tiles* não adjacentes a oceanos.
Paisagista: Mais *tiles* conectados (cada jogador conta seu maior grupo de *tiles*).
Político: Mais Líderes de Partido e influência combinada.
Promotor: Mais cartas em seu monte de cartas de evento.
Proprietário: Mais *tiles*.
Suburbano: Mais *tiles* nas bordas do mapa.
Termalista: Mais recurso de calor.
Viajante: Mais ícones da Terra e Jovianos combinados.
Visionário: Mais cartas na mão.
Zoólogo: Mais recursos animal e micróbio combinados.