



TERRAFORMING MARS AUTOMARTE

A EXPERIÊNCIA SOLO EM MARTE

por Nick Shaw com Dávid Turczi

Insatisfeito com o ritmo atual de nosso trabalho em Marte, o Governo Mundial deu carta branca a um projeto experimental. Codinome: AutoMarte. A primeira inteligência artificial automatizada e independente, projetada especificamente para direcionar esforços de terraformação no planeta vermelho. Sua corporação deve trabalhar sob seu comando, ajudando a executar suas ordens... mas isso não o fará progredir nesse negócio! Se quiser o dinheiro do subsídio do governo, você terá que dar um passo à frente, superar o supercomputador e provar para o GM que somente um ser humano pode realmente projetar esse novo lar para a humanidade.

RESUMO

Nesta expansão, você irá competir contra o formidável AutoMarte pela superioridade na terraformação. O AutoMarte age como segundo jogador, permitindo a um jogador solo participar de uma experiência com mais de um jogador!

Você deve superar a pontuação do AutoMarte para ganhar.

COMPONENTES

1 tile de Implementação Neural



Este manual



Manual: Adicionando Corporações



Manual: Adicionando Expansões



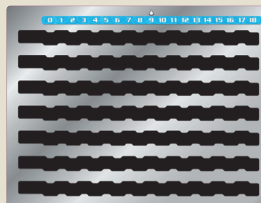
1 tabuleiro de transporte para Colônias



3 tabuleiros do AutoMarte de dupla face



1 suporte para tabuleiro do AutoMarte



1 tabuleiro do AutoMarte para Venus Next



6 cubos pretos



6 cubos brancos



8 cubos transparentes



1 carta de referência de pontuação



46 cartas de corporação do AutoMarte



6 cartas de referência dos tabuleiros



32 cartas bônus do AutoMarte

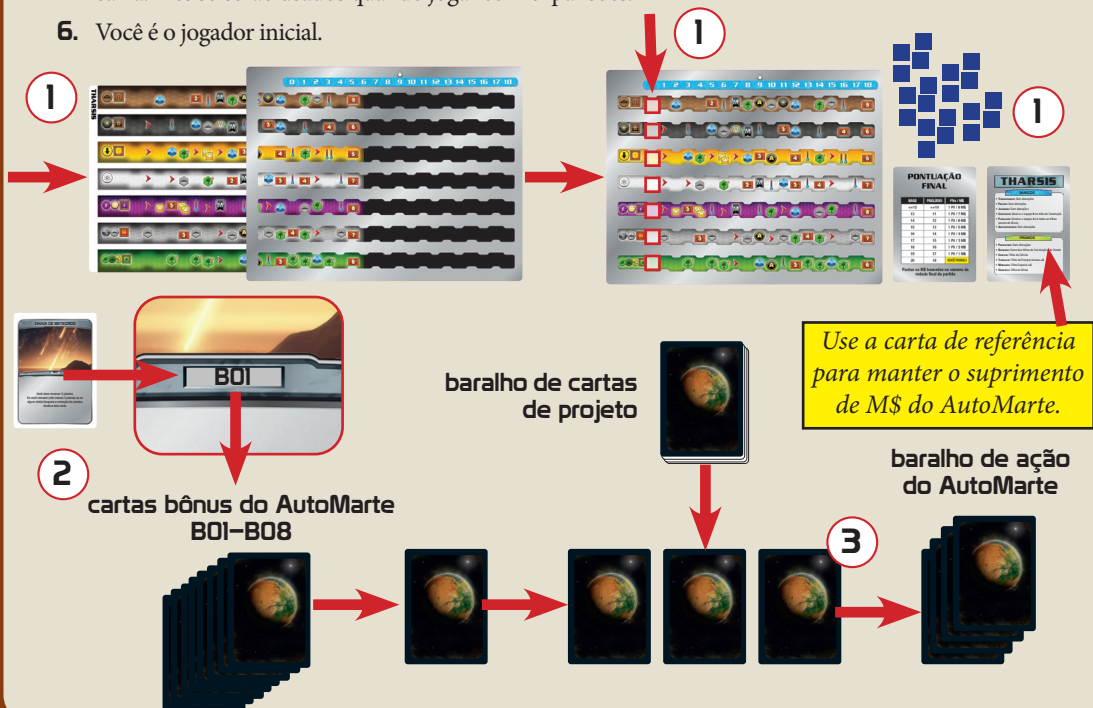


PREPARAÇÃO

Este manual explica como preparar uma partida solo do jogo base de *Terraforming Mars*. Nos outros dois manuais serão mostradas as alterações necessárias para incluir o AutoMarte com corporações e/ou como jogar com as expansões. Você pode incluir tantas quanto desejar. Veja o Manual Adicionando Expansões para mais informações.

Prepare o jogo para dois jogadores (você pode usar as cartas da Era das Corporações), porém, com as seguintes alterações:

1. Prepare o suporte de tabuleiro do AutoMarte. Deslize o tabuleiro do AutoMarte de Tharsis para dentro dele. Deixe a carta de referência de Tharsis e a carta de referência de pontuação ao lado desse tabuleiro. Coloque um cubo transparente (contador) no espaço 0 de cada trilha no tabuleiro do AutoMarte. Escolha uma cor para ele. Coloque um marcador da cor do AutoMarte no espaço de IT 20 do tabuleiro e o restante ao lado do tabuleiro do AutoMarte.
2. Coloque as cartas bônus do AutoMarte numeradas de B01 a B08, ao lado do tabuleiro do AutoMarte. Embaralhe-as, formando o baralho bônus, com o verso para cima. Retorne todas as outras cartas bônus do AutoMarte para a caixa.
3. Construa o baralho de ação do AutoMarte (4 cartas):
 - Ao invés de começar com uma mão de 10 cartas, forme o baralho de ação do AutoMarte com apenas 3 cartas de projeto, com o verso para cima, ao lado do baralho bônus.
 - Embaralhe uma carta do baralho bônus no baralho de ação do AutoMarte.
4. O AutoMarte não recebe uma carta de corporação. Após jogar algumas partidas, você pode selecionar uma carta de corporação do AutoMarte para usar (veja o manual *Adicionando Corporações*). Por enquanto, jogue com o AutoMarte sem nenhuma corporação, o que levará a uma partida um pouco mais simples.
5. Deixe o *tile* de Implementação Neural de lado. Retorne os demais componentes do AutoMarte para a caixa. Eles só serão usados quando jogar com expansões.
6. Você é o jogador inicial.



FLUXO DE JOGO

FASE DE ORDEM DOS TURNOS (A PARTIR DA 2ª GERAÇÃO)

Altere o marcador de primeiro jogador entre você e o AutoMarte a partir da 2ª geração, conforme faria em uma partida com 2 jogadores.

FASE DE PESQUISA (A PARTIR DA 2ª GERAÇÃO)

As regras desta fase dependerão se será usada a variante para seleção de cartas (*draft*) ou não. Independente da escolha, você terá 4 cartas de projeto para escolher e pagar, como de costume, enquanto o AutoMarte construirá um baralho de ação com 4 cartas: 3 projetos e 1 carta bônus. O AutoMarte não paga para manter suas cartas. Se o baralho bônus do AutoMarte acabar, embaralhe o descarte de cartas bônus formando um novo baralho bônus.

Observação: Não inclua nenhuma carta bônus destruída — veja a seção Cartas Bônus do AutoMarte para mais informações. O baralho de ação do AutoMarte pode ter uma quantidade diferente de cartas ao jogar com diferentes níveis de dificuldade ou com expansões integradas.

Sem Variante de Seleção de Cartas

Se não usar a variante de seleção de cartas, compre 4 cartas para você e construa o baralho de ação do AutoMarte com 3 cartas de projeto e 1 carta bônus do AutoMarte.

Com Variante de Seleção de Cartas

Se utilizar a variante de seleção de cartas, faça o seguinte:

- Crie 2 pilhas de 4 cartas cada, vindas do baralho de cartas de projeto;
- Pegue uma das pilhas para você e deixe a outra para o AutoMarte;
- Escolha 1 das cartas da sua pilha para manter. Entregue ao AutoMarte 1 das cartas da pilha dele aleatoriamente;
- Troque as pilhas;
- Continue até que ambos tenham 4 cartas;
- Embaralhe as cartas mantidas pelo AutoMarte e descarte uma para o monte de descarte;
- Embaralhe as 3 cartas restantes com uma carta bônus do AutoMarte. Essas 4 cartas formarão o baralho de ação do AutoMarte;
- Você escolhe quais cartas quer manter e paga o custo usual.

FASE DE AÇÃO

Altere turnos com o AutoMarte usando as regras modificadas apresentadas a seguir, até que tanto você, quanto o AutoMarte, tenham passado.

SEU TURNO

Realize seu turno como de costume, com as seguintes exceções:

1. Se um efeito lhe instruir a “**remover**” quaisquer recursos de um jogador, remova-os do suprimento de M\$ do AutoMarte (como se eles fossem do tipo correspondente de recurso).
2. Se um efeito lhe instruir a “**roubar**” quaisquer recursos de um jogador, você pode pegar estes recursos do suprimento de M\$ do AutoMarte (como se eles fossem do tipo correspondente de recurso).
3. Se um efeito lhe instruir a “**diminuir**” a produção de um jogador qualquer, mova o contador do AutoMarte um espaço para trás na trilha correspondente. Veja a seguir qual trilha corresponde a qual tipo de recurso:

- **Aço:** trilha de *Construção*.
 - **Titânio:** trilha do *Espaço*.
 - **M\$:** trilha de *Evento*.
 - **Energia:** trilha de *Energia*.
 - **Calor:** trilha da *Terra*.
 - **Planta:** trilha de *Plantas*.
4. O AutoMarte **não reativa nenhuma** das ações previamente ativadas após sua trilha diminuir. Para lembrar disso, coloque um dos marcadores do AutoMarte em qualquer espaço do qual ele *regressou*. Remova o marcador assim que o contador do AutoMarte avançar novamente para aquele espaço, ignorando todas as ações na trilha até que isso aconteça.
 5. Se um efeito lhe instruir a contar a quantidade de alguma coisa que outro ou que todos os jogadores tenham, use as respectivas trilhas do AutoMarte no lugar de suas cartas jogadas. Por exemplo, se uma carta está comparando quantos eventos todos os jogadores já jogaram, use o número do espaço na trilha de eventos onde o contador está. Sempre use a posição atual do contador, mesmo se ele foi previamente diminuído.

TURN DO AUTOMARTE

Se o AutoMarte ainda possui cartas em seu baralho de ação, ele irá resolver 1 carta em seu turno. Revele a carta do topo do baralho de ação do AutoMarte e a resolva da seguinte forma:

- A. Resolvendo uma Carta de Projeto:
 - a. O AutoMarte ignora todas as habilidades / efeitos / restrições da carta.
 - b. Para cada ícone no canto superior direito da carta, da esquerda para a direita e um por vez, avance o contador da trilha correspondente do tabuleiro do AutoMarte em um espaço para a direita. Se o contador já está no final da trilha correspondente, ele realiza uma **Ação Falha** (recebe 5 M\$) no lugar de mover na trilha correspondente.
 - c. Se o contador avança sobre um ícone de ação, ele realiza imediatamente a ação correspondente (*veja Ações da Trilha do Tabuleiro do AutoMarte*).
 - d. Se a carta não possui nenhum ícone, o AutoMarte realiza uma **Ação Falha**.
 - e. Assim que a carta for resolvida, coloque-a no monte de cartas jogadas do AutoMarte.
- B. Resolvendo uma Carta Bônus do AutoMarte:
 - a. Resolva o efeito da carta, se possível. Caso **não** seja possível, o AutoMarte não realiza uma **Ação Falha** (a carta irá especificar se ele recebe qualquer outro benefício por falhar na realização do efeito primário da carta).
 - b. Se a carta possuir uma lista de opções, inicie no topo para ver qual é aplicável. Uma vez que uma delas puder ser realizada, realize-a e ignore o restante da carta. Por exemplo, se você não pode realizar a opção “a”, verifique a “b”. Se você conseguir realizar a opção “b”, ignore o resto da carta.
 - c. Coloque a carta no monte de descarte de cartas bônus.

Se o AutoMarte não tem cartas em seu baralho de ações, ele passa.

FASE DE PRODUÇÃO

Sua fase de produção permanece a mesma e o AutoMarte pula esta fase.

AÇÃO FALHA

Quando o AutoMarte tenta realizar uma ação ou resolver uma carta de projeto, mas não consegue, ele realiza uma “**Ação Falha**” em seu lugar. O AutoMarte recebe 5 M\$ por realizar uma **Ação Falha**. Algumas formas do AutoMarte ser forçado a realizar uma **Ação Falha** são as seguintes:

- Resolver uma carta de projeto sem nenhum ícone.
- O contador do AutoMarte se move para uma ação que ele não pode realizar. Por exemplo, aumentar a temperatura, mas a temperatura já está no máximo.
- O contador do AutoMarte já está no final da trilha e ele deve avançar novamente.
- Se, ao realizar uma ação de marco, 3 marcos já foram reivindicados, ou o AutoMarte não possui nenhum dos critérios de reivindicação de marcos.
- Se, ao realizar uma ação de prêmio, 3 prêmios já foram financiados, ou o AutoMarte não está à sua frente em nenhum dos requisitos.
- Se o AutoMarte avançar na trilha de oxigênio ou temperatura para um espaço que dá outra ação de terraformação e ele não pode realizar aquela ação de terraformação imediatamente.

CARTAS BÔNUS DO AUTOMARTE

ANATOMIA DAS CARTAS BÔNUS

As cartas bônus possuem 7 informações-chave:

1. Nome da carta.
2. Lembrete de uso. Algumas cartas possuem ícones aqui para lembrar de quando as incluir no baralho de cartas bônus.
3. Imagem.
4. Número da carta.
5. Efeito.
6. Efeito de Início de Rodada. Algumas cartas são embaralhadas no baralho de ação no início de cada rodada, seja no início do jogo ou quando alguma coisa acontece na partida.
7. Texto sobre o uso. O texto define quando esta carta deve ser usada, baseado em qual tabuleiro, expansão ou corporação está sendo usado.



DESTRUINDO CARTAS BÔNUS DO AUTOMARTE

Sempre que uma carta do AutoMarte diz para **destruir** uma carta, ela é removida da partida e não entrará novamente em jogo. Simplesmente coloque-a na caixa pelo restante da partida.

HABILIDADES DAS CARTAS BÔNUS DO AUTOMARTE (B01 A B08)

- **Chuva de Meteoros:** Você (o jogador) deve remover 5 plantas (ou tantas quanto puder, se tiver menos de 5). Se remover pelo menos 3 plantas ou outra carta, ou habilidade que previne que remova, destrua esta carta.
- **Espécies Invasivas:** Você (o jogador) deve remover o **cubo** de maior pontuação de animal / micróbio de uma carta sua, se possível. O AutoMarte recebe 5 M\$ independentemente de você remover ou não um cubo. Se estiver jogando com Vênus Next ou com Colônias, o AutoMarte ganha 2 M\$ e 1 Flutuador no lugar de 5 M\$.
- **Pesquisa e Desenvolvimento:** O AutoMarte compra 1 carta do baralho de projetos e a resolve imediatamente.

- **Superação:** O AutoMarte tenta reivindicar um marco (veja pág. 8). Se falhar e já for a 6ª geração ou mais, ele tentará financiar um prêmio (veja pág. 8). Se em algum dos casos ele obtiver sucesso, destrua esta carta. Caso contrário, o AutoMarte ganha 5 M\$.
- **Construção Acelerada:** O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade adjacente a qualquer combinação de pelo menos 2 *tiles* de Vegetação / Oceano (se empatado: adjacente a maior quantidade de *tiles* desses tipos. Se ainda empatado, veja Desempates de Colocação de *Tiles*, na pág. 9). Se ele colocar um *tile* de Cidade, destrua esta carta. A colocação deve obedecer às regras usuais de colocação de Cidades.
- **Lobistas:** Apenas realize o primeiro efeito possível e o AutoMarte recebe os ITs usuais por aumentar os parâmetros globais:
 - Se o parâmetro global temperatura estiver a 1 ou 2 níveis de um espaço com bônus, ou de estar completo, o AutoMarte aumenta a temperatura em 2 níveis e destrói esta carta.
 - Se o parâmetro global de nível de oxigênio estiver a 1 ou 2 níveis de um espaço com bônus, ou de estar completo, o AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação (veja pág. 9 para regras de colocação), aumenta o nível de oxigênio em 1 nível pela Vegetação e, em seguida, em mais 1 nível adicional, destruindo esta carta em seguida.
 - Se um espaço reservado para Oceano estiver adjacente a pelo menos 2 *tiles* de Oceano, o AutoMarte coloca um *tile* de Oceano neste espaço (veja pág. 9 para desempates de colocação) e destrói esta carta.
 - O AutoMarte avança o parâmetro global mais longe de estar completo. Em caso de empate, ele prioriza o aumento do nível de oxigênio, seguido da colocação de um *tile* de Oceano e, por fim, do aumento da temperatura.
- **Implementação Neural Local:** O AutoMarte coloca o *tile* de Implementação Neural no tabuleiro sem estar adjacente a nenhum outro *tile*. Não o coloque em uma borda, espaço reservado ou adjacente a uma área reservada (como espaços reservados para Oceanos ou Cidades específicas), aplicando os usuais desempates. Se o *tile* não puder ser colocado, o AutoMarte compra e resolve uma carta de projeto do baralho de projetos. Em seguida, destrua esta carta. Veja *final* de jogo, na pág. 10, para o efeito que este *tile* possui na pontuação final do AutoMarte.
- **Competição Corporativa:** Se o AutoMarte possui pelo menos 5 M\$, ele tentará melhorar sua posição em prêmios já financiados. Caso existam diversos prêmios financiados, ele melhora no mais próximo prêmio financiado.
 - O mais próximo prêmio financiado é o prêmio financiado no qual você (o jogador) está liderando pela menor margem (mais à esquerda em caso de empate). Se o AutoMarte está liderando em todos os prêmios financiados, o mais próximo é aquele no qual ele lidera com a menor margem (mais à esquerda em caso de empate).
 - Ele ignora quaisquer prêmios financiados onde a ação de melhoria é impossível de ser resolvida. Desta forma, se o mais próximo prêmio financiado é impossível, ele melhorará o segundo mais próximo e assim por diante.
 - Se qualquer melhora for realizada, o AutoMarte perde 5 M\$ e a *Competição Corporativa* é descartada. Se nenhuma melhoria foi realizada, compre outra carta bônus e resolva ela, descartando ambas as cartas.
 - As ações de melhoria são:
 - » **Proprietário:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação, aumentando o nível de oxigênio e o IT, como de costume. Todas as regras de colocação do AutoMarte ainda se aplicam.
 - » **Banqueiro:** Avance o contador na trilha  ou , a que estiver menos avançada ( em caso de empate).
 - » **Cientista:** Avance o contador na trilha .
 - » **Termalista:** Avance o contador na trilha .
 - » **Minerador:** Avance o contador na trilha .

AÇÕES DE TRILHA DO TABULEIRO DO AUTOMARTE

Quando o AutoMarte avança seu contador em uma trilha alcançando um ícone, ele realiza imediatamente a ação correspondente. Caso ele não consiga resolver a ação, ele realiza uma **Ação Falha** no lugar. Se a trilha mostra um ícone para uma expansão que não está em jogo, ignore o ícone (neste caso, o AutoMarte **não** realiza uma **Ação Falha**).

O AutoMarte realiza as seguintes ações:



Avançar Contador

O AutoMarte avança este contador para o próximo espaço da trilha. Isso pode causar uma nova ação adicional de trilha.



Avançar Outro Contador

Quando o espaço mostra um ícone de outra trilha, avance o contador daquela trilha. Isso pode causar uma nova ação adicional de trilha.



Ganhar IT

O AutoMarte ganha a quantidade de IT mostrada no ícone.



Reivindicar Marco

O AutoMarte reivindica um marco ainda não reivindicado para o qual ele atinge os requisitos. Use a seção de marcos na carta de referência para ver como o AutoMarte determina sua força para os diversos requisitos de marcos. O AutoMarte não paga para reivindicar um marco. Se 3 marcos já foram reivindicados ou ele não alcança nenhum critério para reivindicar um marco, o AutoMarte realiza uma **Ação Falha** no lugar.

Se o AutoMarte atende os critérios em diversos marcos, use os seguintes desempates:

1. Qualquer marco que você também atenda os critérios.
2. Qualquer marco que você esteja o mais próximo de atender os critérios.
3. O marco mais à esquerda.



Financiar um Prêmio

O AutoMarte financia o prêmio em que ele esteja **mais à sua frente** em relação aos requisitos (em caso de empate: o mais à esquerda). O AutoMarte não paga para financiar um prêmio. Se o AutoMarte não puder financiar um prêmio porque 3 já estão financiados ou porque ele não está à sua frente em nenhum requisito, ele realiza uma **Ação Falha** no lugar.

Use a seção de prêmios de sua carta de referência para descobrir como o AutoMarte determina a força para os diversos prêmios. Quando comparar a força para qualquer prêmio cujo requisito do jogador humano seja recursos remanescentes (por exemplo, Termalista ou Minerador), o AutoMarte considera como a força do jogador humano a quantidade atual de recursos **mais** a produção.

MARCOS E PRÊMIOS: THARSIS

Requisitos de Marcos em Tharsis: Cada mapa possui diferentes métodos para o AutoMarte determinar como ele atende os marcos. Para Tharsis (o mapa do jogo base), use os seguintes requisitos:

- **Terraformador / Prefeito / Jardineiro:** Sem alterações (o AutoMarte atende ao alcançar 35 IT / colocar 3 tiles de Cidade / colocar 3 tiles de Vegetação).
- **Construtor:** O AutoMarte alcançou ou ultrapassou espaço 8 na sua trilha .
- **Planejador:** O AutoMarte alcançou ou ultrapassou o espaço 4 **em todas** as trilhas de seu tabuleiro (exceto Vênus, se jogar com a expansão Venus Next).

Avaliação dos Prêmios em Tharsis: Cada mapa possui diferentes métodos para o AutoMarte determinar como ele se compara em relação a cada prêmio. Para Tharsis (o mapa do jogo base), use os seguintes critérios:

- **Proprietário:** Sem alterações (quantidade de *tiles* dele em jogo).
- **Banqueiro:** A soma das posições do contador do AutoMarte nas trilhas  e .
- **Cientista:** A posição do AutoMarte em sua trilha .
- **Termalista:** A posição do AutoMarte em sua trilha   mais 5.
- **Minerador:** A posição do AutoMarte em sua trilha  mais 5.



Aumentar Temperatura

O AutoMarte aumenta a temperatura em 1 nível.

Colocar uma Vegetação (+ Aumentar o Oxigênio)

O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação (com o marcador de jogador dele) e, em seguida, aumenta o nível de oxigênio em 1 nível. Coloque o *tile* de Vegetação de modo que esteja adjacente a maior quantidade de Cidades do AutoMarte, porém, minimizando a adjacência com Cidades do jogador humano. O AutoMarte ainda deve cumprir com as regras de colocação para Vegetação (por exemplo, adjacente a *tiles* próprios se possível e não em áreas reservadas). Se diversas áreas existirem com uma maior quantidade igual de Cidades do AutoMarte e uma menor quantidade igual de Cidades do jogador humano, veja abaixo os critérios de desempate.



Colocar um Oceano

O AutoMarte coloca um *tile* de Oceano em qualquer espaço reservado para Oceano. Veja os critérios de desempate abaixo.



Colocar uma Cidade

O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade (com o marcador de jogador dele) adjacente a maior quantidade de Vegetação existente. O AutoMarte ainda deve cumprir com as regras de colocação para Cidade (por exemplo, não adjacente a outras Cidades e não em áreas reservadas). Se diversas áreas existirem com uma maior quantidade igual de Vegetação, veja abaixo os critérios de desempate.



Desempates para *Tiles* de Cidades / Vegetação / Oceano

Nota: para *tiles* de Cidade e Vegetação, esses desempates vêm **depois** das respectivas condições de adjacência.

1. Adjacente a maior quantidade de Oceano possível.
2. Cobrir a maior quantidade de bônus de colocação possível.
3. Determine aleatoriamente. Revele uma carta do baralho de projetos. Use o custo da carta para contar através das áreas remanescentes, começando no topo esquerdo e seguindo para a direita e, em seguida, a área mais à esquerda da linha logo abaixo e reiniciando a contagem se necessário. Coloque o *tile* no espaço final, descartando a carta de projeto revelada logo em seguida.

Bônus de Colocação

Se o AutoMarte coloca qualquer *tile* adjacente a um *tile* de Oceano, ele recebe 2 M\$.

Se o AutoMarte coloca um *tile* cobrindo ícones de bônus de colocação (plantas, aço, titânio, cartas ou outros), ele recebe 1 M\$ por cada ícone coberto (no lugar da recompensa impressa).

Bônus de Terraformação

Se o AutoMarte aumenta a temperatura até um espaço que dê uma produção de calor (-24°C e -20°C), o AutoMarte recebe 2 M\$ no lugar do bônus de calor. Se o AutoMarte aumenta a temperatura ou o nível de oxigênio até um bônus que permita outra ação de terraformação, ele resolve a outra ação de terraformação imediatamente (realizando uma **Ação Falha** caso não consiga resolvê-la).

Sempre que o AutoMarte aumenta qualquer métrica de terraformação, ele aumenta sua IT conforme as regras usuais.

FINAL DO JOGO

Se o jogo chegar à rodada 20, você perde.

Do contrário, uma vez que todos os parâmetros de terraformação foram atendidos, termine a rodada. Conforme as regras padrão, ambos os jogadores ainda podem colocar quaisquer *tiles* de Vegetação na ordem de turno. O AutoMarte coloca seus *tiles* de Vegetação para cada uma de suas trilhas na qual o próximo espaço à frente de seu respectivo contador for uma ação de Colocar uma Vegetação. Mova o contador à frente e realize a ação para cada trilha em que isto se aplique.

Caso você não tenha perdido o jogo (devido à rodada 20), pontue da forma usual com as seguintes exceções:

1. Quando avaliar os prêmios, determine a força do AutoMarte segundo a seção de Avaliação de Prêmios de sua carta de referência para o tabuleiro em jogo (para Tharsis, veja a pág. 8) e entregue os pontos de acordo.
2. O AutoMarte **não** recebe PVs das cartas jogadas por ele durante a partida.
3. O AutoMarte recebe 1 PV para cada área no tabuleiro que esteja adjacente a seu *tile* de Implementação Neural e que não esteja ocupada por você (ou seja, vazio ou com um *tile* do AutoMarte). No caso improvável do *tile* de Implementação Neural não ter entrado em jogo, ignore este passo.
4. O AutoMarte recebe PVs pelos M\$ remanescentes, de acordo com a rodada no qual a partida terminou:

Geração #	PVs / M\$ (arredondar pontos fracionados para baixo)
até 12	1 PV a cada 8 M\$
13	1 PV a cada 7 M\$
14	1 PV a cada 6 M\$
15	1 PV a cada 5 M\$
16	1 PV a cada 4 M\$
17	1 PV a cada 3 M\$
18	1 PV a cada 2 M\$
19	1 PV a cada 1 M\$
20	AutoMarte ganha imediatamente!

Se você tem mais pontos que o AutoMarte, você venceu! Em caso de empate, o AutoMarte ganha!

Exemplo: você terminou a terraformação na 14ª geração. O AutoMarte tinha 24 M\$. Ele ganha 1 PV para cada 6 M\$, logo, ele ganha 4 PVs. Se o final da partida ocorresse na 16ª geração, ele ganharia 6 PVs.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

O nível usual de dificuldade do AutoMarte é o nível Normal. Para alterar a dificuldade para cima ou para baixo, use as seguintes alterações (você não precisa usar todas as alterações para um nível específico de dificuldade, podendo escolher quais quer incluir para alterar a dificuldade ao seu próprio gosto).

FÁCIL

- Ignore a ação  (Avançar Contador) das trilhas do AutoMarte.
- **Ações Falhas** dão 3 M\$ ao AutoMarte, no lugar de 5 M\$.
- A força de avaliação de prêmios do AutoMarte é reduzido em 5 em cada (o que significa que ele terá valores menores para você vencer).

DIFÍCIL

- O AutoMarte ganha 1 PV para cada carta em seu monte de cartas jogadas que não tenha um ícone de PVs negativos.
- No primeiro turno do AutoMarte de cada geração, se ele possuir 8 M\$ e atender uma das seguintes condições, ele reivindica um marco e perde 8 M\$. Em seguida, siga para o turno usual dele.
 - Nenhum marco foi reivindicado ainda e o AutoMarte atende os requisitos de 3 ou mais marcos.
 - 1 marco foi reivindicado e o AutoMarte atende os requisitos de 2 ou mais marcos.
 - 2 marcos foram reivindicados e o AutoMarte atende os requisitos de qualquer marco.

BRUTAL

- Ambas as alterações descritas no modo Difícil continuam valendo.
- O AutoMarte começa com 4 cartas de projeto no lugar das 3 usuais, e mantém todas as 4 cartas adquiridas durante cada Fase de Pesquisa.

PERGUNTAS MAIS FREQUENTES

Cartas de Projeto

- **Sistema de Deflexão de Asteroides** [promo X14] – Essa carta evita que a carta bônus Chuva de Meteoros do AutoMarte o force a remover os respectivos recursos.
- **Estação Espacial Ganimedes** [Colônias C13] – Aumente sua produção de M\$ em 1 nível para cada ícone Joviano que você tem em jogo + metade (arredondado para baixo) da posição do contador do AutoMarte na trilha .
- **Processo** [promo 27] – Você rouba 3 recursos do AutoMarte e coloca a carta no monte de cartas jogadas do AutoMarte, mas ele não resolve os ícones desta carta, nem perde pontos por ela.
- **Habitats Protegidos** [173] – Esta carta evita que a carta bônus Chuva de Meteoros ou Espécies Invasivas do AutoMarte o forcem a remover os respectivos recursos.
- **Patrocínios Acadêmicos** [Venus Next 247] – Se jogar esta carta, o AutoMarte ganha 1 M\$ no lugar da compra da carta gratuita.
- **Missão de São José de Cupertino** [promo X64] – Se você colocar uma catedral em uma das Cidades do AutoMarte, ele gasta 2 M\$, se possível, mas no lugar de comprar uma carta, ele avança na sua trilha menos avançada (superior em caso de empate).
- **Estação de Pedágio** [99] – Aumente sua produção de M\$ uma quantidade de níveis igual à posição do contador do AutoMarte na trilha .

Corporações

- **Mons Insurance** [promo] – Você não pode usar esta corporação contra o AutoMarte.



Créditos

Autor Solo: Nick Shaw com Dávid Turczi

Assistente de Edição de Regras: Travis Chapman e Rachael Mortimer

Assistente de Design da IU do Tabuleiro do AutoMarte: Fábio Gonçalves

Design Gráfico: Bill Bricker

Testadores: Markus Aldrian, Guillaume Amiel, Arek, Raquel Barco, Rob Baricz, Aaron Bengston, Paul Burwell, Chuck Case, Travis Chapman, Lara Costa, Alan Davis, Danilo Deceglie, Michael Deroche, Mark Edler, Kacper Frydrykiewicz, Fábio Gonçalves, Alex Gretsinger, Mike Hatke, Marcus Kiong, Szymon Klunder, Krzysztof Kowalczyk, Ralf Künnemann, Jonathan Larson, Jaewon Lee, Tommy Ljunggren, Chris Manley, Cyril Mongilardi, Laurent Monjou, Anthony Neal, Simon Ng, Duncan Pañiagua, Christopher Park-Thomas, Didier Renard, Marc Schreiber, Sebastian, Wei Jen Seah, Fernando Simal, Pakkapong Sricharoen, Fran Thomson, Chris Traeger, Rodrigo Villanueva, Mariusz Wawrzak, Jennifer Yankopolus.

Versão MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

Diagramação: Gerson Lopes

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Luciana G. Boldorini (Rook Traduções)
e Gustavo Lopes.



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