

ADICIONANDO CORPORAÇÕES

Nota: Jogar contra Corporações do AutoMarte aumenta a dificuldade do Automa, então talvez você possa considerar diminuir os ajustes de dificuldade enquanto se acostuma com as novas capacidades de seu oponente.

PREPARAÇÃO

1. Após escolher e jogar sua própria corporação (mas antes de escolher e jogar suas cartas de prelúdio, caso esteja jogando com a expansão Prelúdio), selecione aleatoriamente uma corporação do AutoMarte para ele. Se a mesma corporação que você está jogando for selecionada, selecione outra.
2. Se a corporação selecionada mencionar cubos brancos ou pretos, deixe 6 da cor citada (incluídos nesta expansão) junto da carta de corporação do AutoMarte.
3. Resolva imediatamente quaisquer instruções encontradas na parte “Preparação” da carta.
4. Se a corporação mostrar ícones iniciais, resolva-os como se eles estivessem mostrados em cartas de projeto reveladas durante o turno do AutoMarte. Note que, se a corporação mostrar um efeito contínuo, ele já está em ação durante a preparação.

Como no jogo base, se qualquer um dos passos anteriores dele acionar um efeito “qualquer jogador” em sua carta de corporação (por exemplo, o AutoMarte coloca um tile de Cidade quando você está jogando com Tharsis Republic), realize esse efeito.

5. Retorne para a caixa quaisquer cartas bônus específicas de corporações não citadas pela corporação selecionada. Elas não serão usadas nesta partida.
6. Agora siga para a seleção das cartas Prelúdio ou para a primeira rodada, caso não esteja jogando com a expansão Prelúdio.

ANATOMIA DA CARTA DE CORPORAÇÃO DO AUTOMARTE

A carta de corporação do AutoMarte possui 8 informações importantes:

1. Logo da Corporação.
2. Ícones Iniciais – Eles são resolvidos quando a carta é jogada no início da partida.
3. Prioridade de Seleção – Explicado a seguir.
4. Preparação – Isso é resolvido quando a carta é jogada no início da partida.
5. Efeito – Esta é a habilidade que o AutoMarte possui durante a partida.
6. Início da Rodada / Antes da Fase de Ações – Algumas corporações possuem efeitos que acontecem a cada geração. Eles são mostrados aqui.
7. Número da Carta.



NOVOS CONCEITOS

Prioridade de Seleção

Algumas corporações do AutoMarte possuem uma **Prioridade de Seleção**. Se for o caso, a variante de seleção de cartas **deve** ser usada contra essas corporações e o procedimento de seleção do AutoMarte é alterado como mostrado a seguir (obviamente, a partir da geração 2 em diante). Etapas não alteradas estão destacadas em cinza.

- Faça 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.
- Olhe a pilha do AutoMarte: se exatamente 1 das cartas corresponde à Prioridade de Seleção do AutoMarte mostrada na carta de corporação dele, esta carta será a selecionada pelo AutoMarte. Caso diversas cartas correspondam *igualmente*, selecione uma delas aleatoriamente. Se nenhuma corresponder, selecione uma das cartas aleatoriamente.
 - Se uma carta possui diversos ícones correspondente à Prioridade de Seleção, ela será considerada melhor que uma carta que possua apenas um único ícone correspondente e, assim, será selecionada.
 - Se uma corporação possui diversos ícones mostrados na sua Prioridade de Seleção, separados por um “>”, considere apenas o primeiro ícone. Se nenhuma carta corresponder a ele, considere o segundo ícone e assim por diante. Uma carta contendo o primeiro e o segundo ícone é considerada melhor que uma carta contendo apenas o primeiro (mas uma carta contendo dois do primeiro ícone é ainda melhor).
 - » Exemplo 1, *Celestic*: Uma carta com dois ícones Venusianos  (por exemplo, *Governador de Vênus*) sempre será a melhor correspondência e será selecionada. Caso contrário, uma carta com um único ícone Venusiano  será selecionada (aleatoriamente em caso de diversas). Se nenhum ícone Venusiano  estiver presente, uma carta com um ícone Joviano  é selecionada (aleatoriamente em caso de diversas). Caso nem ícones Venusianos, nem Jovianos estejam presentes, selecione aleatoriamente uma carta.
 - » Exemplo 2, *Saturn Systems*: Uma carta com ícone Espacial  e Joviano  (por exemplo, *Colônia Ganimedes*) será selecionada no lugar de uma carta apenas com um ícone Joviano (por exemplo, *Consórcio para Mineração de Asteroides*), mas ela seria selecionada contra uma carta apenas com ícones Espaciais (por exemplo, *Estação Espacial*).
 - O ícone curinga  não é considerado uma correspondência com a Prioridade de Seleção para estes propósitos.
- Troque as pilhas com o AutoMarte.
- Continue até vocês dois selecionarem 4 cartas.
- Embaralhe as cartas que o AutoMarte selecionou e revele uma delas. Caso ela não tenha um ícone que corresponda à Prioridade de Seleção, coloque-a no descarte. Caso tenha, deixe-a de lado e verifique a próxima carta. Repita até que descarte uma carta ou tenha verificado todas as 4 cartas.
- Embaralhe uma carta bônus do AutoMarte junto das cartas selecionadas pelo AutoMarte. Essas 4 (em raras situações, 5) cartas se tornam o baralho de ações do AutoMarte.
- Você escolhe quais de suas cartas manter e paga por elas, como usual.

Casos Especiais:

- **Creditor:** A *Creditor* seleciona a carta mais cara de cada mão. Caso existam diversas cartas com o mais caro custo em M\$, escolha uma aleatoriamente. Na etapa do descarte, ela mantém as cartas mais caras dentre as 4 selecionadas e descarta uma das outras. No improvável caso de todas as 4 cartas terem o mesmo custo, ela não descarta nada.
- **Aridor:** Determine a prioridade da *Aridor* no início da fase de Pesquisa. Por exemplo, as trilhas de Energia e Vênus estão no terceiro espaço, enquanto as demais trilhas estão no 4º passo ou acima. A Prioridade de Seleção de *Aridor* nesta rodada será energia (já que a trilha de energia está mais acima no tabuleiro do AutoMarte que a de Vênus). A mesma prioridade se aplica tanto na seleção quanto no descarte. *Aridor*, por exemplo, estaria disposto a descartar uma carta com um ícone de Vênus, mas tentaria manter uma com um ícone de energia. Reavalie essa prioridade no início da próxima geração.
- **Spire:** Selecione a carta com a maior quantidade de ícones de cada mão. Caso existam diversas empatadas, selecione uma aleatoriamente. Na etapa de descarte, ela guarda as cartas com mais ícones dentre as 4 e descarta uma das com menos. No improvável caso de todas as 4 cartas terem a mesma quantidade de ícones, ela não descarta nada.

Efeitos a Cada Geração

Algumas das corporações possuem uma caixa marcada “Início da Rodada” ou “Antes da Fase de Ação”. Realize essas instruções no momento indicado. Aquelas marcadas como “Antes da Fase de Ação” também são resolvidas após a preparação e antes da fase de ação da 1ª geração.

Cubos Especiais no Tabuleiro do AutoMarte

Algumas das companhias irão colocar créditos, cubos brancos ou cubos pretos em espaços específicos das trilhas do AutoMarte durante a preparação. Quando um contador avançar para um destes espaços, veja o efeito na seção correspondente da carta de corporação do AutoMarte. Esse efeito se resolve primeiro e adicionalmente a qualquer ícone impresso no tabuleiro, a menos que explicitado o contrário.

Se você regredir em uma trilha do AutoMarte, mover-se novamente para um destes espaços não aciona novamente o efeito da corporação já utilizado.



PERGUNTAS MAIS FREQUENTES

Corporações

- **Ecoline** [jogo base] e **Ecotec** [Prelúdio 2] – Se sua carta lhe permite destruir ou roubar plantas de seu oponente, você *pode* usar os recursos na carta de corporação do AutoMarte como alvo. Caso existam menos plantas do que você poderia roubar ou destruir, o excedente é perdido. Você não pode destruir / roubar o adicional do suprimento de M\$ do AutoMarte.
- **Saturn Systems** - [jogo base] – O efeito de ícone Joviano nesta corporação é acionado apenas quando você ou o AutoMarte joga uma carta com um ícone Joviano. Um efeito de avanço na trilha do AutoMarte não aciona a habilidade desta corporação. A habilidade também é acionada se sua carta de Prelúdio tem um ícone Joviano, mas *não* se sua corporação possui um ícone Joviano, já que sua carta de corporação é jogada antes da do AutoMarte.
 - Se você estiver jogando com Saturn Systems e a corporação do AutoMarte possui um ícone Joviano, resolva seu efeito como se a carta contendo o ícone tivesse sido jogada.
- **Pharmacy Union, Splice** [Promo] – Se você estiver jogando com uma destas companhias e o AutoMarte receber um avanço de micróbio (não planta ou animal) pela companhia inicial, por qualquer trilha ou por efeito bônus, resolva o efeito de sua corporação como se uma carta com micróbio tivesse sido jogada.
 - Caso o AutoMarte esteja jogando com uma destas companhias e sua carta de Prelúdio possui um ícone de micróbio, acione a habilidade correspondente do AutoMarte. Porém, não a acione se sua corporação possui o ícone, já que ela foi jogada antes do AutoMarte.
- **Aphrodite** [Venus Next], **Lakefront Resorts** [Reviravolta] – O efeito dessas corporações sobrepõem o texto da carta bônus *Intervenção Governamental* [B16] sobre o AutoMarte não receber M\$ dos efeitos desta carta. Quando usar Aphrodite, o AutoMarte ganha 2 M\$ pelo aumento do parâmetro global de Vênus e quando usar *Lakefront Resorts*, o AutoMarte coloca um cubo branco ou avança  pela carta colocar um *tile* de Oceano. De qualquer forma, o AutoMarte ainda não ganha IT desta carta.
- **Pristar** [Reviravolta] – *Intervenção Governamental* [B16] não aciona a habilidade de *Pristar*.
- **Utopia Investments** [Reviravolta] – Trilhas regredidas não acionam novamente seus ícones em avanços futuros. Para lembrar disso, coloque um marcador de jogador do AutoMarte em qualquer espaço de *onde* o AutoMarte regrediu.



© 2024 Glyp 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