

ADICIONANDO EXPANSÕES

Este manual contém todas as preparações e alterações que você precisa para jogar com cada uma das expansões para *Terraforming Mars*. Você pode misturá-las da forma que quiser, simplesmente seguindo as instruções de cada uma separadamente.



PRELÚDIO E PRELÚDIO 2

Alterações na Preparação

1. Se jogar com a expansão Prelúdio 2, remova a carta de Prelúdio *Recessão* do baralho antes de distribuir cartas de Prelúdio para você, pois ela não é suportada contra o AutoMarte.
2. Após escolher suas próprias cartas de Prelúdio e corporação, entregue ao AutoMarte 3 cartas adicionais do baralho de projeto para seu baralho de ação inicial no lugar de entregar cartas de Prelúdio a ele.

Alterações no Fluxo de Jogo

Quando o AutoMarte resolver uma carta de projeto com um ícone curinga (?), avance na trilha menos avançada e, em caso de empate, a mais alta.

Alterações no Final do Jogo

Se a partida entrar na rodada 18 antes que o fim de jogo seja acionado, **você perde imediatamente!**

Ajuste os pontos entregues ao AutoMarte pelos seus M\$ remanescentes, baseados na rodada em que a partida terminou:

Geração #	PVs / M\$
	(arredondar pontos fracionados para baixo)
até 10	1 PV a cada 8 M\$
11	1 PV a cada 7 M\$
12	1 PV a cada 6 M\$
13	1 PV a cada 5 M\$
14	1 PV a cada 4 M\$
15	1 PV a cada 3 M\$
16	1 PV a cada 2 M\$
17	1 PV a cada 1 M\$
18	AutoMarte ganha imediatamente!

VENUS NEXT



Alterações na Preparação

1. Coloque o tabuleiro do AutoMarte para Vênus ao lado do tabuleiro do AutoMarte. Coloque um cubo transparente no espaço 0 da sua trilha.
2. Substitua a carta bônus *Lobistas* (B06) pela carta bônus, específica para Vênus com o mesmo nome, *Lobistas* (B15).
3. Deixe a carta bônus *Intervenção Governamental* (B16) de lado.

Alterações no Fluxo de Jogo

Ao final da Fase de Pesquisa, se o marco *Aeroproprietário* não estiver mais disponível para ser reivindicado e o AutoMarte tiver 5 ou mais flutuadores em seu tabuleiro:

- Se estiver usando a variante de seleção de cartas, o AutoMarte gasta 5 flutuadores para manter a 4ª carta selecionada por ele no lugar de descartá-la.
- Se não estiver usando a variante de seleção de cartas, o AutoMarte gasta 5 flutuadores para ganhar uma 4ª carta de projeto do baralho.
- Se estiver na dificuldade Brutal (quando o AutoMarte sempre mantém 4 cartas), o AutoMarte gasta 5 flutuadores para ganhar uma 5ª carta de projeto do baralho.

Uma vez que o AutoMarte tiver feito seu baralho de ação (incluindo na rodada 1), embaralhe a carta bônus *Intervenção Governamental* em seu baralho de ação.

Turnos

Sempre que o AutoMarte resolve uma carta de projeto com um ícone Venusiano , avance seu contador na trilha de Vênus. A trilha de Vênus e seus bônus funcionam da mesma forma que qualquer outra trilha do AutoMarte.

Novas Ações de Trilha do AutoMarte

As seguintes novas ações aparecem no tabuleiro de Vênus do AutoMarte:



Aumente Vênus em 1 Nível

O AutoMarte aumenta o parâmetro global de Vênus em 1 nível e seu IT em 1 nível (por aumentar um parâmetro global, conforme as regras usuais). Se a trilha estiver no máximo, o AutoMarte realiza uma **Ação Falha**.



Ganhe Flutuador

O AutoMarte coloca um marcador de recursos na área de estoque de flutuadores, à direita da trilha de Vênus no tabuleiro do AutoMarte de Vênus.

Requisitos de Marcos

Aeroproprietário: Sem alterações (ter 7 flutuadores).

Quando empatado para decidir qual marco reivindicar baseado no “mais a esquerda”, o Aeroproprietário deve ser considerado o último da lista.

Alterações nos Marcos Existentes

- **Planejador** (Tharsis): Alcançar o nível 4 em todas as trilhas, exceto a .
- **Diversificação** (Hellas): Alcançar o nível 3 em sete das oito trilhas ( pode substituir uma das outras trilhas).
- **Generalista** (Elysium): Alcançar o nível 2 em todas as trilhas, exceto a .

Avaliação dos Prêmios

Venusófilo: Posição atual do AutoMarte na trilha .

Quando decidindo o financiamento de prêmios empatados pelo critério “mais a esquerda”, Venusófilo é sempre considerado o último na lista.

Fase Solar

Não realize o passo 2 da Fase Solar introduzida em Vênus Next (*Terraformação pelo Governo Mundial*): um efeito equivalente será realizado pela carta bônus *Intervenção Governamental*. Você não pode usar o AutoMarte com a expansão Vênus Next sem usar esta carta bônus (mesmo que em vários jogadores você possa escolher não realizar a Fase Solar para partidas mais longas).

Novas Cartas Bônus do AutoMarte

- **Lobistas:** Avalie apenas o primeiro efeito possível (aumentando sua IT para aumentos dos parâmetros globais, como de costume):
 - Se o parâmetro global de 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, aumenta o nível de oxigênio em 1 nível pela Vegetação e, em seguida, em mais 1 nível adicional, destruindo esta carta em seguida.
 - Se o parâmetro global Vênus estiver a 1 ou 2 níveis de um espaço com bônus, ou de estar completo, o AutoMarte aumenta o parâmetro Vênus em 2 níveis (e não destrói esta carta).
 - O AutoMarte avança o parâmetro global marciano (ignore Vênus) 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.
- **Intervenção Governamental:** Avalie apenas o primeiro efeito possível. O AutoMarte **não** recebe IT ou bônus de M\$ pelos efeitos nesta carta, incluindo efeitos encadeados (por exemplo, aumentos de outros parâmetros globais como efeito de um aumento inicial).
 - Em gerações **pares**, ou se a trilha do parâmetro global de Vênus estiver completa, o AutoMarte avança o parâmetro global marciano 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.
 - Caso contrário, avance Vênus em 1 nível.
- **Competição Corporativa:** A seguinte ação foi adicionada a todas as versões desta carta:
 - Venusófilo: Avance na trilha .



COLÔNIAS



Alterações na Preparação

1. Prepare Colônias como se estivesse em uma partida para dois jogadores, mas todas as peças de colônia (incluindo Titã, Encélado e Miranda) começam com o marcador branco no segundo espaço (marcado) de cada trilha.
2. Substitua a carta bônus *Construção Acelerada* (B05) pela sua versão específica para Colônias (B17).
3. Embaralhe a carta bônus *Apoio do Sistema Exterior* (B18) no baralho bônus.
4. Coloque o Tabuleiro de Transporte para Colônias ao lado do tabuleiro do AutoMarte.
5. Coloque uma Frota Mercante para o AutoMarte (e uma para você também) na peça de frotas mercantes. Coloque uma segunda Frota Mercante no 9º espaço da trilha    para Tharsis e Utopia Planitia ou   para Vastitas Borealis).
6. Deixe as cartas bônus *Linhas de Transporte* (B19) e *Linhas de Transporte Estendidas* (B20) de lado.

Alterações no Fluxo de Jogo

Se estiver jogando também com Venus Next, siga as regras de utilização dos flutuadores, conforme explicado na pág. 2.

Caso não esteja jogando com Venus Next, siga as mesmas regras de utilização de flutuadores, assumindo que o marco *Aeroproprietário* não mais está disponível.

Após a Fase de Pesquisa, uma vez que o AutoMarte tenha seu novo baralho de ação (**exceto** na primeira rodada), embaralhe a carta bônus *Linhas de Transporte* no baralho de ação. Caso o AutoMarte tenha desbloqueado sua segunda Frota Mercante (veja a seguir), também embaralhe *Linhas de Transporte Estendidas* no baralho de ação.

Se, a qualquer momento durante o turno do AutoMarte, ele possuir 5 ou mais recursos em um de seus depósitos, remova 5 recursos deste depósito e avance a trilha indicada em 1 nível. Isso não se aplica a área Titã/Flutuadores.

Novas Ações de Trilha do AutoMarte

As seguintes novas ações aparecem no tabuleiro do AutoMarte:

Aumente Vênus em 1 Nível



Ignore este ícone se você não estiver jogando com Vênus Next. Caso contrário, siga as regras apresentadas na pág. 2.

Ganhe Flutuador



Se estiver jogando sem Venus Next, o AutoMarte coloca um marcador de recursos no depósito de flutuadores de Titã em seu tabuleiro de transporte. Caso contrário, siga as regras apresentadas na pág. 2.

Novas Cartas Bônus do AutoMarte

- **Construção Acelerada:** Avalie apenas o primeiro efeito possível:
 - 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* destes tipos, veja *Desempates de Colocação de Tiles*). Se ele colocar um *tile* de Cidade, destrua esta carta. A colocação deve obedecer às regras usuais de colocação de Cidades.
 - Se o AutoMarte possuir 0 ou 1 colônias fundadas () , ele funda uma colônia em uma peça de colônia selecionada aleatoriamente entre as que ele não possui colônias, seguindo o método a seguir. Note que esta opção não destrói a carta.
 - » Revele uma carta do baralho de cartas de projeto. Utilize o custo da carta para contar entre as peças de colônia elegíveis, alternando quando necessário. Coloque a colônia na peça final e descarte a carta de projeto revelada.
 - » Em seguida, o AutoMarte recebe 2 recursos no depósito de seu tabuleiro de transporte correspondente à colônia selecionada.
 - Caso contrário, sem efeito.

- **Apoio do Sistema Exterior:** O AutoMarte funda uma colônia em uma peça de colônia aleatória na qual ele ainda não possuía uma colônia (usando o método descrito na carta *Construção Acelerada*). Em seguida, o AutoMarte recebe 2 recursos no depósito de seu tabuleiro de transporte correspondente à colônia selecionada. Por fim, revele e descarte a carta do topo do baralho bônus sem resolver seu efeito (cuidado, isso se refere ao baralho bônus e não ao baralho de ação). Se, no momento de descartar a carta do topo do baralho bônus, ele estiver vazio, embaralhe o descarte *sem* incluir a própria carta *Apoio do Sistema Exterior* para formar um novo baralho bônus e prossiga com o descarte.
- **Linhas de Transporte e Linhas de Transporte Estendidas:** Escolha a peça de colônia com a trilha mais avançada. Em caso de empate, selecione uma na qual o AutoMarte possui uma colônia (▲). Caso existam diversas possibilidades, escolha uma aleatoriamente entre as elegíveis (usando o método descrito em *Construção Acelerada*). O AutoMarte perde 1 M\$ e, em seguida, negocia (▲) com a peça de colônia selecionada (veja a seguir).

Tabuleiro de Transporte e Negociando com as Colônias ▲

- O AutoMarte possui um tabuleiro de transporte com 11 depósitos, correspondentes às 11 peças de colônia.
- Quando o AutoMarte funda uma colônia (por *Construção Acelerada* ou *Apoio do Sistema Exterior*), ele ignora o bônus de fundação impresso, recebendo, em seu lugar, 2 recursos no depósito correspondente à peça onde ele realizou a fundação da colônia. Observe que isso é indicado nas cartas bônus que causam a fundação.
- Quando o AutoMarte negocia com uma peça de colônia (por *Linhas de Transporte* ou *Linhas de Transporte Estendidas*), ele ignora a trilha da peça de colônia, recebendo, no lugar, 2 recursos no depósito correspondente. Se ele fundou uma colônia na peça em questão, ele recebe 1 recurso adicional no mesmo depósito. Caso você possua 1 ou mais colônias fundadas na peça em questão, você recebe os bônus conforme as regras usuais da expansão Colônias.
- Quando negocia com uma peça de colônia (conforme as regras de costume), você recebe o resultado da negociação e os bônus normais. Caso o AutoMarte possua uma colônia fundada lá, ele recebe 1 recurso no depósito correspondente à peça de colônia com a qual você negociou.
- Tanto você quanto o AutoMarte devem observar o limite de *apenas uma frota mercante por peça de colônia!*

Regras para Peças de Colônia Específicas

- O depósito de Titã só é utilizado quando jogar sem a expansão Venus Next. O AutoMarte só gasta fluatores usando as regras descritas em “Alterações no Fluxo de Jogo”.
- **Europa** funciona de forma diferente das outras 10 peças de colônia:
 - Quando fundar uma colônia em Europa, no lugar de 2 recursos, o AutoMarte coloca um *tile* de Oceano (que inclui aumentar o IT conforme as regras usuais). Caso isso não seja possível, ele realiza uma **Ação Falha** no lugar.
 - Quando o AutoMarte negociar com Europa, no lugar de 2 recursos, ele aumenta seu IT em 1 nível (ainda perdendo 1 M\$, como usual).
 - Quando receber o bônus por Europa, no lugar de 1 recurso, o AutoMarte recebe 1 M\$.
 - Nenhum recurso é colocado no depósito de Europa.
- Recursos em **Ceres, Lua, Io, Encélado, Ganimedes, Calisto, Miranda e Tritão** são considerados recursos do tipo indicado para propósitos de suas cartas. Você pode remover/roubar eles da forma usual.
- O AutoMarte não ganha cartas por **Plutão**. No lugar, ele ganha recursos  para seu depósito correspondente.

Desbloqueando a Segunda Frota Mercante

Quando o contador da trilha  atingir o nono espaço, **adicionalmente** à resolução de seu efeito específico, mova a frota mercante presente lá para a peça de frotas mercantes (indicando-a com um marcador de jogador do AutoMarte). A partir da próxima geração, embaralhe *Linhas de Transporte Estendidas* no baralho de ação (juntamente com *Linhas de Transporte*), o que significa que o AutoMarte irá negociar com as peças de colônia duas vezes por geração.

REVIRAVOLTA



Alterações na Preparação

1. Prepare segundo as regras normais de Reviravolta, contudo deixe os 7 delegados do AutoMarte na reserva.
2. Você inicia a partida com 20 IT, porém o AutoMarte começa apenas com 10 IT.
3. Após criar o baralho de ação do AutoMarte, embaralhe a carta bônus *Política Partidária* (B21) nele.

Alterações no Fluxo de Jogo

Você interage com todos os componentes e regras de Reviravolta da mesma forma descritas no manual de Reviravolta. Essa seção explica as alterações nas regras regulares do AutoMarte para esta expansão. A menos que especificado de outra forma, jogue com as regras normais do AutoMarte.

O AutoMarte **ignora** a política do partido governante.

Após a Fase de Pesquisa de cada geração, uma vez que o AutoMarte tenha seu novo baralho de ação, embaralhe a carta bônus *Política Partidária* no baralho de ação.

Novas Cartas Bônus do AutoMarte

Política Partidária: Se o AutoMarte possui pelo menos 1 delegado na reserva, coloque 1 delegado dele vindo da reserva em um partido e, em seguida, verifique se o Líder do Partido ou o Partido Majoritário se altera com isso. Para selecionar o partido onde o delegado será colocado, siga a lista de prioridade abaixo. Caso apenas um partido se encaixe no critério, este é o partido escolhido. Caso contrário, siga para o próximo:

1. Um partido no qual a colocação de 1 delegado tornaria o AutoMarte o Líder do Partido E o partido se tornaria o Partido Majoritário.
2. Um partido no qual a colocação de 1 delegado tornaria o AutoMarte o Líder do Partido.
3. Um partido no qual o AutoMarte já é Líder de Partido e a colocação de 1 delegado tornaria esse partido o Partido Majoritário.
4. O partido no qual você (o jogador) possui menos (incluindo zero) delegados (incluindo um possível Líder de Partido).
5. O partido no qual o AutoMarte possui menos (incluindo zero) delegados (incluindo um possível Líder de Partido).
6. O próximo partido em sentido horário a partir do Marcador de Maioria.

Se existir pelo menos 1 delegado do AutoMarte remanescente na reserva e o AutoMarte possui pelo menos 5 M\$, revele uma carta do baralho de projetos (descartando-a em seguida). Se o custo da carta for **múltiplo de 3 (3, 6, 9, 12 e assim por diante)**, o AutoMarte gasta 5 M\$ e repete o procedimento acima descrito para colocar um segundo delegado em sua reserva.

Fase Solar - Passo 4 - Reviravolta

1. **Revisão do IT:** Você perde 1 IT, conforme as regras. **O AutoMarte não perde IT!**
2. **Evento Global:** Realize o Evento Global normalmente (incluindo influência). Ele **só afeta você** (o jogador).

- Se existir alguma escolha a ser realizada pelo primeiro jogador, ela será sempre realizada por você.
 - Para os efeitos globais *Revolução* e *Eleição*, resolva o efeito Solo (no lugar de se comparar com o AutoMarte).
- 3. Novo Governo:** Realize essa etapa normalmente com os seguintes ajustes:
- O AutoMarte ignora o Bônus de Governo.
 - O AutoMarte **recebe** 1 IT caso se torne o Presidente.
 - Não coloque nenhum delegado do AutoMarte na Área de Indicados.
- 4. Mudança nos Tempos:** Realize essa etapa normalmente.

Alterações no Final do Jogo

Ao final do jogo, tanto você quanto o AutoMarte recebem 1 PV para cada Líder de Partido ou Presidente que possuam.

Aumentando a Dificuldade

Caso ache muito fácil prever as atividades do AutoMarte no Comitê de Terraformação, você pode aumentar a dificuldade usando uma das seguintes formas:

- Reduza a IT inicial dele para 13 (no lugar de 10).
- Após colocar os delegados neutros, escolha um partido aleatório durante a preparação (por uma carta de projeto do baralho) e coloque 1 delegado do AutoMarte lá (possivelmente se tornando o Líder do Partido). Para um desafio ainda maior, repita este procedimento mais uma vez.



HELLAS, ELYSIUM, TERRA CIMMERIA, UTOPIA PLANITIA E VASTITAS BOREALIS

Alterações na Preparação

1. Use o tabuleiro do AutoMarte correspondente ao mapa que está sendo utilizado. Separe a carta de referência do AutoMarte correspondente ao mapa que está sendo utilizado.
2. Substitua a carta bônus *Competição Corporativa* (B08) pela carta com a sigla que corresponda ao mapa que está sendo utilizado (B09 a B13).

Alterações no Fluxo de Jogo

Cada novo mapa vem com um novo tabuleiro do AutoMarte com trilhas um pouco diferentes, assim como marcos e prêmios.

Observe as seguintes alterações:

Hellas e Elysium: o ícone  combina com  e não com  (como no tabuleiro Tharsis).

Terra Cimmeria: o ícone  combina com  e não com , e o ícone  combina com  e não com .

Vastitas Borealis: o ícone  combina com  e não com  e , o ícone  combina com  e não com , e o ícone  combina com  e não com .

Novas Ações de Trilha do AutoMarte

A seguinte nova ação aparece no tabuleiro de Utopia Planitia do AutoMarte:

Fundar uma Colônia



Se estiver jogando com a expansão *Colônias*, funde uma colônia usando o método mostrado para as cartas *Apoio do Sistema Exterior* ou *Construção Acelerada* (incluindo ganhar 2 recursos no depósito correspondente).



MARCOS E PRÊMIOS PARA OS MAPAS

Requisitos de Marcos – Hellas

- **Diversificação** - Alcançar pelo menos o espaço 3 em 7 ou mais trilhas.
- **Estrategista** - Ter pelo menos 35 M\$.
- **Explorador Polar** - Sem alterações.
- **Energizador** - Alcançar o espaço 6 ou mais na trilha .
- **Colono** - Alcançar o espaço 6 ou mais na trilha .

Avaliação de Prêmios - Hellas

- **Cultivador** - Sem alterações
- **Magnata** - Sem alterações (cartas verdes no monte de cartas jogadas do AutoMarte).
- **Barão** - Espaço da trilha .
- **Excêntrico** - Cada 5 M\$ conta como 1 recurso.
- **Empreiteiro** - Espaço da trilha .

Requisitos de Marcos – Elysium

- **Generalista** - Alcançar pelo menos o espaço 2 em todas as trilhas (exceto  se estiver jogando com Venus Next).
- **Especialista** - Alcançar pelo menos o espaço 10 em qualquer trilha.
- **Ecologista** - Alcançar pelo menos o espaço 4 na trilha .
- **Magnata** - Sem alterações (15 cartas verdes/azuis no monte de cartas jogadas do AutoMarte).
- **Lenda** - Sem alterações (5 cartas vermelhas no monte de cartas jogadas do AutoMarte).

Avaliação de Prêmios – Elysium

- **Celebridade** - Sem alterações, mas o AutoMarte inclui eventos na conta, diferente de você.
- **Industrialista** - Trilha  + 5
- **Colono do Deserto** - Sem alterações
- **Corretor de Imóveis** - Sem alterações
- **Benfeitor** - Reduza o IT do AutoMarte em 15 para o propósito deste prêmio.

Note que quando considerando sua força para Industrialista, o AutoMarte conta seus recursos aço, sua atual produção de aço e sua atual produção de energia (seus recursos energia não contam por que eles não podem ser mantidos).

Requisitos de Marcos – Terra Cimmeria

- **Planetólogo** - Ter um valor combinado de 5 ou mais nas trilhas .
- **Arquiteto** - Alcançar o espaço 6 ou mais na trilha .
- **Guarda Costeira** - Sem alterações.
- **Guarda Florestal** - Alcançar o espaço 10 ou mais na trilha .
- **Investidor** - Alcançar o espaço 10 ou mais na trilha .

Avaliação de Prêmios – Terra Cimmeria

- **Eletricista** - Trilha .
- **Fundador** - Sem alterações, porém o *tile* de Implementação Neural conta como um *tile* especial para o AutoMarte, mas não para você!
- **Empresário** - Dobro da trilha mais avançada.
- **Zoólogo** - Trilha  + 5.
- **Meteorologista** - Cada 7 M\$ conta como 1 carta com requisito.

Requisitos de Marcos – Utopia Planitia

- **Gerente** - 3 ou mais cartas bônus do AutoMarte foram destruídas.
- **Pioneiro** - Sem alterações.
- **Comerciante** - As trilhas , , ,  e  no nível 2 ou mais.
- **Metalúrgico** - Ter um valor combinado de 7 ou mais nas trilhas  e .
- **Pesquisador** - Alcançar o espaço 4 ou mais na trilha .

Avaliação de Prêmios – Utopia Planitia

- **Suburbano** - Sem alterações.
- **Investidor** - Trilha  .
- **Botânico** - Trilha    menos 2.
- **Incorporador** - Sem alterações, mas o AutoMarte inclui eventos, diferente de você.
- **Metropolitano** - Sem alterações.

Requisitos de Marcos – Vastitas Borealis

- **Agrônomo** - Alcançar o espaço 4 ou mais na trilha  .
- **Astronauta** - Alcançar o espaço 5 ou mais na trilha .
- **Geólogo** - Sem alterações
- **Engenheiro** - Ter um valor combinado de 10 ou mais nas trilhas ,  e  .
- **Fazendeiro** - Alcançar o espaço 6 ou mais na trilha  , ou na trilha  .

Avaliação de Prêmios – Vastitas Borealis

- **Viajante** - Trilha   + 5
- **Paisagista** - Sem alterações.
- **Montanhês** - Sem alterações.
- **Promotor** - Trilha .
- **Ferreiro** - Trilha  OU trilha  (a que estiver mais avançada).

Desempates: na ordem a seguir para todos os tabuleiros e nos auxílios de jogador para tabuleiros individuais.

1. **Hellas, Elysium, Terra Cimmeria e Utopia Planitia:** Adjacente a maior quantidade de *tiles* de Oceano quanto possível.
2. **Hellas: Região Polar** (duas linhas inferiores).
3. **Terra Cimmeria:** adjacente a um ou mais *tiles* especiais (incluindo a *Implementação Neural*).
4. Cobrir a maior quantidade de bônus de colocação possível.
 - Na **Utopia Planitia** os **espaços da borda** são considerados como tendo um **ícone de bônus de colocação adicional** para os propósitos de desempate.
 - Na **Vastitas Borealis** os **espaços vulcânicos** e seus adjacentes são considerados como tendo um **ícone de bônus de colocação adicional** para os propósitos de desempate.
5. **Elysium: Região Sul** (quatro linhas inferiores).
6. **Vastitas Borealis:** Áreas na borda, se possível, do contrário adjacente a maior quantidade de *tiles* de Oceano quanto possível.
7. 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.

REGRAS ADICIONAIS DE BÔNUS DE COLOCAÇÃO

South Pole (Hellas)

Área do Polo Sul contendo um bônus de Oceano e -6 M\$:

- Caso ainda existam *tiles* de Oceano a serem colocados e o AutoMarte possui no mínimo 6 M\$, essa área é tratada como tendo uma prioridade maior que outras áreas de 2 bônus, porém, com a mesma prioridade para os demais desempates. Se o AutoMarte colocar um *tile* aqui, ele *não ganha* 2 recursos, mas coloca um *tile* de Oceano (ganhando 1 IT por isso) e perde 6 M\$ no lugar.
- Caso não existam mais *tiles* de Oceano para colocar ou o AutoMarte não tenha 6 M\$, essa área é tratada como uma área sem nenhum bônus para os propósitos de desempates. Se colocar um *tile* aqui, nessa situação, ele não ganha nem perde nada.

MSL Curiosity (Terra Cimmeria)

Área contendo um bônus de fundar colônia e -5 M\$:

- Caso ainda exista uma peça de colônia sem uma colônia do AutoMarte e ele possui no mínimo 5 M\$, essa área é tratada como tendo uma prioridade maior que outras áreas de 2 bônus (mas menor que áreas de 3 Bônus), porém, com a mesma prioridade para os demais desempates. Se o AutoMarte colocar um *tile* aqui, ele *não ganha* 2 recursos, mas funda uma colônia (usando o método descrito em *Construção Acelerada* para uso da expansão Colônias, incluindo receber 2 recursos correspondentes) e perde 5 M\$ no lugar.
- Caso não existam peças de colônia sem colônias do AutoMarte ou ele não tenha 5 M\$, essa área é tratada como uma área sem nenhum bônus para os propósitos de desempates. Se colocar um *tile* aqui, nesta situação, ele não ganha nem perde nada.
- Se não estiver usando a expansão Colônias, trate essa área como uma área vazia, tanto para o AutoMarte quanto para o jogador.

The North Pole (Vastitas Borealis)

Área do Polo Norte contendo um bônus de temperatura e -4 M\$:

- Caso a trilha de temperatura ainda não esteja no máximo e o AutoMarte possui no mínimo 4 M\$, essa área é tratada como tendo uma prioridade maior que outras áreas de 2 bônus, porém, com a mesma prioridade para os demais desempates. Se o AutoMarte colocar um *tile* aqui, ele *não ganha* 2 recursos, mas aumenta a temperatura (ganhando 1 IT por isso) e perde 4 M\$ no lugar.
- Caso a trilha da temperatura já esteja no máximo ou o AutoMarte não tenha 4 M\$, essa área é tratada como uma área sem nenhum bônus para os propósitos de desempate. Se colocar um *tile* aqui, nessa situação, ele não ganha nem perde nada.

Viking 1 e Viking 2 (Vastitas Borealis)

Estas áreas mostram um bônus de delegado.

- Se estiver jogando com a expansão Reviravolta, você ganha o delegado ao colocar um *tile* aqui, ao passo que o AutoMarte ganha 1 M\$ como em qualquer outro bônus de colocação.
- Se não estiver usando a expansão Reviravolta, trate esta área como uma área vazia para os propósitos de desempate do AutoMarte, e ele não recebe nada se colocar um *tile* aqui.

AÇÕES DE MELHORIA DE CARTAS DE COMPETIÇÃO CORPORATIVA

As ações de melhoria nas cartas específicas de Competição Corporativa são:

- **Hellas**
 - **Cultivador:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
 - **Magnata:** Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta verde seja revelada. Resolva ela e descarte o resto.
 - **Barão:** Avance na trilha .
 - **Excêntrico: Você** (o jogador) deve remover o seu cubo de maior valor entre animais / micróbios em sua área de jogo, se possível.
 - **Empreiteiro:** Avance na trilha .
- **Elysium**
 - **Celebridade:** Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta com custo de 20 M\$ ou mais seja revelada. Resolva ela e descarte o resto.
 - **Industrialista:** Avance na trilha .
 - **Colono do Deserto:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação na Região Sul e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível. Se o AutoMarte não pode, legalmente, colocar um *tile* de Vegetação na Região Sul, esta ação é impossível de se resolver.
 - **Corretor de Imóveis:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação adjacente a um *tile* de Oceano e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível. Se o AutoMarte não pode, legalmente, colocar um *tile* de Vegetação adjacente a um *tile* de Oceano, esta ação é impossível de se resolver.
 - **Benfeitor:** O AutoMarte aumenta o IT em 2 níveis.
- **Terra Cimmeria**
 - **Eletricista:** Avance na trilha .
 - **Fundador:** O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade (respeitando as restrições normais) adjacente a um *tile* especial (incluindo a Implementação Neural). Se o AutoMarte não pode, legalmente, colocar um *tile* de Cidade, esta ação é impossível de se resolver.
 - **Empresário:** Avance na trilha mais avançada ou a mais acima entre as empatadas.
 - **Zoólogo:** Avance na trilha  como se um ícone  fosse resolvido.
 - **Meteorologista:** Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta com requisitos seja revelada. Resolva ela e descarte o resto. Esta opção não custa 5 M\$ ao AutoMarte.
- **Utopia Planitia**
 - **Suburbano:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação em uma área de borda e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível. Se o AutoMarte não pode, legalmente, colocar um *tile* de Vegetação na borda, esta ação é impossível de se resolver.
 - **Investidor:** Avance na trilha .
 - **Botânico:** Avance na trilha .
 - **Incorporador:** Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta com custo de 10 M\$ ou menos seja revelada. Resolva ela e descarte o resto.
 - **Metropolitano:** O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade.
- **Vastitas Borealis**
 - **Viajante:** Avance na trilha .
 - **Paisagista:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
 - **Montanhês:** O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação **não adjacente** a um *tile* de Oceano ou um espaço reservado para o Oceano, e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível. Se o AutoMarte não pode, legalmente, colocar um *tile* de Vegetação com estas restrições, esta ação é impossível de se resolver.
 - **Promotor:** Avance na trilha .
 - **Ferreiro:** Avance na trilha  ou , aquela que estiver mais avançada.

EXPANSÃO MARCOS & PRÊMIOS

Alterações na Preparação

1. Use o tabuleiro do AutoMarte e a carta de referência de Tharsis (jogo base), independente do tabuleiro sendo utilizado.
2. Substitua a carta bônus *Competição Corporativa* (B08) pela carta bônus específica de mesmo nome (B14), identificada pelo ícone .

A seguir está a lista de prêmios e marcos da expansão e como eles se aplicam ao AutoMarte.

Recomendamos não utilizar, na mesma partida, múltiplos marcos ou prêmios que tenham formas idênticas ou similares de calcular o valor do AutoMarte. Devido à natureza dessa expansão, o comportamento do AutoMarte em torno de reivindicar marcos pode se tornar fácil de manipular. Se você quer garantir a pressão, recomendamos utilizar o segundo ajuste da dificuldade Difícil, detalhada no manual base do Automa.

MARCOS

- **Angariador** - Alcançar o espaço 8 ou mais na trilha .
- **Astronauta** - Alcançar o espaço 4 ou mais na trilha .
- **Colono** - Alcançar o espaço 5 ou mais na trilha .
- **Comerciante** - Alcançar o espaço 2 ou mais nas trilhas ,  e .
- **Construtor** - Alcançar o espaço 7 ou mais na trilha .
- **Corrupto** - Ter 20 M\$ ou mais. Perca 12 M\$.
- **Descongelador** - Sem alterações (aumentar a temperatura 5 ou mais vezes).
 - Controle os aumentos seus e do AutoMarte separadamente.
- **Diversificação** - Alcançar o espaço 3 ou mais em 7 ou mais trilhas.
- **Ecologista** - Alcançar o espaço 4 ou mais na trilha .
- **Energizador** - Alcançar o espaço 6 ou mais na trilha .
- **Engenheiro** - Ter um valor combinado de 10 ou mais nas trilhas  e .
- **Estrategista** - Ter 30 ou mais M\$.
- **Fazendeiro** - Alcançar o espaço 7 ou mais na trilha .
- **Filantropo** - Sem alterações (5 cartas com PVs não negativos no monte de cartas jogadas).
- **Generalista** - Alcançar o espaço 2 em todas as trilhas, exceto .
- **Geólogo** - Sem alterações (ter 3 *tiles* em ou adjacentes a áreas vulcânicas).
 - Áreas vulcânicas ou adjacentes são consideradas como tendo 1 bônus de colocação adicional.
- **Guarda Costeira** - Ter 4 ou mais *tiles* adjacentes a *tiles* de Oceano.
- **Guarda Florestal** - Alcançar o espaço 6 ou mais na trilha .
- **Jardineiro** - Sem alterações (ter 3 ou mais *tiles* de Vegetação).
- **Lenda** - Sem alterações (4 cartas vermelhas no monte de cartas jogadas).
- **Lobista** - Controlar o Presidente e pelo menos 2 líderes de partido.
- **Magnata** - Sem alterações (10 ou mais cartas azuis/verdes no monte de cartas jogadas).
- **Mercador** - Alcançar o espaço 2 em todas as trilhas, exceto .
- **Metalúrgico** - Ter um valor combinado de 9 ou mais nas trilhas  e .

- **Moldador** - Ter 1 ou mais *tiles* de Cidade e 1 ou mais *tiles* de Vegetação e alcançar o espaço 5 ou mais na trilha .
- **Oceanógrafo** - Sem alterações (colocação de 4 ou mais *tiles* de Oceano).
 - Controle os seus *tiles* de Oceano e os do AutoMarte separadamente.
- **Patrocinador** - 3 ou mais cartas custando 20 M\$ ou mais no monte de cartas jogadas (INCLUINDO eventos).
- **Pesquisador** - Alcançar o espaço 4 ou mais na trilha .
- **Pioneiro** - Sem alterações (ter 4 ou mais colônias fundadas).
 - Coloque um cubo nos espaços 7 e 10 da trilha  e no espaço 8 da trilha . Quando qualquer um destes cubos for alcançado, o AutoMarte gasta 5 M\$ e resolve uma ação “Fundar uma Colônia”, conforme descrito nas regras do AutoMarte para Colônias. Remova o cubo em seguida.
- **Planejador** - Alcançar o espaço 4 em todas as trilhas, exceto .
- **Planetólogo** - Alcançar o espaço 3 ou mais em duas das seguintes três trilhas: , , .
- **Prefeito** - Sem alterações (ter 3 ou mais *tiles* de Cidade).
- **Produtor** - Ter um valor combinado de 16 ou mais em quaisquer 3 trilhas (exceto .
- **Terraformador** - NÃO SUPORTADO CONTRA O AUTOMARTE.
- **Terráqueo** - Alcançar o espaço 5 ou mais na trilha .

PRÊMIOS

- **Administrador** - Cartas sem ícones no monte de cartas jogadas +2.
- **Banqueiro** - Soma das trilhas  e .
- **Barão** - Trilha .
- **Benfeitor** - Reduza o IT do AutoMarte em 15 para isto.
- **Biólogo** - Trilha  +5.
- **Botânico** - Trilha  -2.
- **Celebridade** - Cartas custando 20 M\$ ou mais no monte de cartas jogadas, INCLUINDO eventos.
- **Cientista** - Trilha .
- **Colecionador** - Quantidade de trilhas que alcançaram o espaço 3.
- **Construtor** - Sem alterações (*tiles* de Cidade e colônias).
 - Coloque um cubo nos espaços 7 e 10 da trilha  e no espaço 8 da trilha . Quando qualquer um destes cubos for alcançado, o AutoMarte gasta 5 M\$ e resolve uma ação “Fundar uma Colônia”, conforme descrito nas regras do AutoMarte para Colônias. Remova o cubo em seguida.
- **Corretor de Imóveis** - Sem alterações (*tiles* adjacentes a Oceanos).
- **Cultivador** - Sem alterações (*tiles* de Vegetação).
- **Eletricista** - Trilha .
- **Empreiteiro** - Trilha .
- **Empresário** - Dobro da trilha mais avançada.
- **Excêntrico** - 5 M\$ = 1 requisito.
- **Fabricante** - Soma das trilhas  e .
- **Fornecedor** - Trilha  +5.

- **Fundador** - Sem alterações, mas o *tile* de Implementação Neural conta como especial para o AutoMarte.
 - Áreas adjacentes a *tiles* especiais (incluindo a Implementação Neural) são consideradas como tendo 1 bônus de colocação adicional.
- **Incorporador** - Cartas custando 10 M\$ ou menos no monte de cartas jogadas, INCLUINDO eventos.
- **Industrialista** - Trilha ⚡ +5.
- **Investidor** - Trilha 🌐.
- **Magnata** - Sem alterações (cartas azuis/verdes no monte de cartas jogadas).
- **Meteorologista** - 7 M\$ = 1 requisito.
- **Metropolitano** - Sem alterações (*tiles* de Cidade).
- **Minerador** - Trilha ☀️ +5.
- **Montanhês** - Sem alterações (*tiles* não adjacentes a Oceanos).
 - O desempate “adjacente a Oceanos” é considerado menor que “maior quantidade de bônus de colocação”.
- **Paisagista** - Sem alterações (grupo de *tiles* conectados).
- **Político** - O AutoMarte é considerado como tendo sempre 5 para este prêmio.
- **Promotor** - Trilha ⬇️.
- **Proprietário** - Sem alterações (*tiles* no tabuleiro).
- **Suburbano** - Sem alterações (*tiles* na borda do tabuleiro).
 - Áreas na borda do tabuleiro são consideradas como tendo 1 bônus de colocação adicional.
- **Termalista** - Trilha 🔥 +5.
- **Viajante** - Trilha ⚡ OU 🌐 (a que estiver mais alta) +5.
- **Visionário** - Dobro da trilha mais baixa (2ª mais baixa se jogando com Venus Next).
- **Zoólogo** - Trilha 🐾 +5.



AÇÕES DE MELHORIA DE CARTAS DE COMPETIÇÃO CORPORATIVA

- **Administrador** - Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta sem ícones seja revelada. Resolva ela e descarte o resto. O AutoMarte recebe (adicionalmente) 5 M\$.
- **Banqueiro** - Avance na trilha menos avançada entre  ou  (construção em caso de empate).
- **Barão** - Avance na trilha .
- **Benfeitor** - O AutoMarte aumenta o IT em 2 níveis.
- **Biólogo** - Avance na trilha .
- **Botânico** - Avance na trilha .
- **Celebridade** - Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta custando 20+ M\$ seja revelada. Resolva ela e descarte o resto.
- **Cientista** - Avance na trilha .
- **Colecionador** - Avance na trilha menos avançada.
- **Construtor** - O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade.
- **Corretor de Imóveis** - O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação adjacente a um *tile* de Oceano e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
- **Cultivador** - O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
- **Eletricista** - Avance na trilha .
- **Empreiteiro** - Avance na trilha .
- **Empresário** - Avance na trilha mais avançada.
- **Excêntrico** - Você deve perder 1  ou  (o que trazer mais pontos).
- **Fabricante** - Avance na trilha menos avançada entre  ou  (construção em caso de empate).
- **Fornecedor** - Avance na trilha .
- **Fundador** - O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade adjacente a um *tile* especial.
- **Incorporador** - Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta com custo máximo de 10 M\$ seja revelada. Resolva ela e descarte o resto.
- **Industrialista** - Avance na trilha .
- **Investidor** - Avance na trilha .
- **Magnata** - Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta verde seja revelada. Resolva ela e descarte o resto.
- **Meteorologista** - Revele cartas do baralho de projetos até que uma carta com requisitos seja revelada. Resolva ela e descarte o resto. O AutoMarte recebe 5 M\$.
- **Metropolitano** - O AutoMarte coloca um *tile* de Cidade.
- **Minerador** - Avance na trilha .
- **Montanhês** - O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação não adjacente a um *tile* de Oceano ou área reservada a Oceano e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
- **Paisagista** - O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
- **Político** - Este prêmio não possui nenhuma ação de competição correspondente.
- **Promotor** - Avance na trilha .
- **Proprietário** - O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
- **Suburbano** - O AutoMarte coloca um *tile* de Vegetação na borda do mapa e aumenta o nível de oxigênio em 1 nível.
- **Termalista** - Avance na trilha .
- **Viajante** - Avance na trilha mais avançada entre  ou .
- **Visionário** - Avance na trilha menos avançada, excluindo Vênus.
- **Zoólogo** - Avance na trilha .