



POCKET MARS

REGRAS

Componentes:

- 35 Cartas de Projeto (5 tipos de 7 projetos)
- 5 Cartas de Edifício
- 4 Cartas de Espaçoave
- 28 Marcadores de colono
(7 em cada uma das cores de jogador)
- 4 Marcadores de Energia
- 4 Cartas de referência
- 1 Carta de Jogador Inicial

Objetivos do jogo e regras para 2-4 jogadores:

O objetivo principal em **Pocket Mars** é a preparação de uma infraestrutura que irá permitir que mais colonos se desloquem para Marte. Os jogadores irão realizar projetos para enviar seus colonos para Marte, onde eles trabalharão em edifícios pré-estabelecidos para melhorar e aperfeiçoar a colônia, bem como construir novas construções que farão a colônia prosperar.

O jogador que melhor alocar seus colonos irá pontuar a maior quantidade de pontos e será o vencedor.

Preparação de Jogo [Img. 1]:

1. Cada jogador escolhe uma cor e pega a carta de Espaçoave **1** e os 7 colonos dessa cor. Todos colocam sua Espaçoave em sua área de jogo.
2. Cada jogador coloca 1 de seus colonos em sua Espaçoave **2** e então coloca os colonos restantes em um estoque comum, chamado de Terra **3**, junto com os colonos restantes dos outros jogadores.
3. Cada jogador coloca 1 marcador de Energia no nível inicial da trilha de Energia em sua Espaçoave **4**.
4. Coloque as 5 Cartas de Edifício viradas para cima em uma fileira, uma ao lado da outra, em qualquer ordem. (Deixe espaço abaixo delas **5** para cartas de projeto serem colocadas durante o jogo.)
5. Embaralhe as 35 cartas de projeto para formar um baralho único e dê 4 cartas de projeto, viradas para baixo, para cada jogador. Coloque o baralho virado para baixo próximo à Terra **6**, de fácil acesso para os jogadores, deixando um espaço ao lado para a pilha de descarte.
Variante: Jogadores experientes podem querer usar as regras de draft descritas no final deste manual.
6. Cada jogador secretamente pega 2 de suas 4 cartas de projeto e as coloca viradas para baixo (uma ao lado da outra) a sua frente em sua área de jogo pessoal. Isto é chamado de módulo de preparação do jogador **7**. As 2 cartas de projeto restantes permanecem nas mãos dos jogadores **8**. (Nota: Um jogador pode inspecionar seu próprio módulo de preparação a qualquer momento durante a partida.)
7. Escolha o jogador inicial aleatoriamente. Ele recebe a carta de jogador inicial **9** e inicia a primeira rodada.



Termos importantes que você verá no jogo:

ESPAÇONAVE [Img.2]: A carta em que o jogador colocará seus colonos quando instruído a pegar colonos da Terra ①. De lá, os colonos vão para os Edifícios em Marte. Adicionalmente, cada jogador deve acompanhar o nível de energia ② de sua Espaço nave ②.

Img. 2



EDIFÍCIOS [Img. 3]: Existem 5 cartas em jogo chamadas de Edifícios, e 4 desses Edifícios podem abrigar colonos. Nestes ③, um espaço marcado com ★★ tem uma

limitação de quantos colonos pode abrigar. Em partidas de 2 jogadores, esse espaço pode manter no máximo 1 colono. Em partidas de 3 ou 4 jogadores, ele pode abrigar no máximo 2 colonos. Cada colono neste espaço no final da partida irá valer 4 pontos de vitória. Um espaço marcado com ★ não tem limite de quantidade de colonos que pode abrigar e cada colono lá irá valer 2 pontos de vitória no final da partida. O quinto edifício (cor preta) é o edifício de construção e não pode manter colonos.

Cada Edifício tem uma habilidade especial que pode ser executada quando um jogador conectar uma carta de projeto à ele. Adicionalmente, 4 destes Edifícios tem um valor de 3 ④, que é referenciado quando conectar cartas de projeto.

Img. 3



CARTAS DE PROJETO [Img. 4]: Estas são o elemento central do jogo. Os jogadores as utilizarão para mover colonos da Terra para suas Espaçonaves e depois para Marte. Cada carta de projeto tem duas ações **5** – a ação do topo da carta é executada quando a carta é jogada da mão **5**, e a ação de baixo é executada quando ela é jogada do módulo de preparação **5**. Estas cartas também tem um valor que vai de 0 a 7 **6** – este valor somente é usado quando um jogador jogar a carta do próprio módulo de preparação.

Img. 4



TERRA: O local onde todos os colonos restantes dos jogadores residem [Img. 1 3]. No decorrer do jogo, os jogadores pegarão os colonos da Terra e os colocarão em suas Espaçonaves de modo a transportá-los para um dos Edifícios da Colônia.

MÓDULO DE PREPARAÇÃO: As 2 cartas de projeto na frente de cada jogador, colocadas viradas para baixo [Img. 1 7]. Estas cartas são mantidas secretas dos outros jogadores, mas cada jogador pode inspecionar seu próprio módulo de preparação durante o jogo.

A Regra das 4 Cartas:

Como último passo no turno de cada jogador, começando por este jogador e seguindo em sentido horário ao redor da mesa, cada jogador garante que tem exatamente 4 cartas de projeto, consistindo de 2 cartas em suas mãos e 2 cartas em seus módulos de preparação. Para isso, o jogador realiza as seguintes etapas em ordem:

- Se um jogador tem mais do que 4 cartas no total, ele deve escolher e descartar cartas de sua mão até ficar com 4.
- Se um jogador tem menos do que 4 cartas no total, ele deve comprar do baralho de projetos até ter 4 cartas.

(se a qualquer momento o baralho esgotar, crie um novo baralho seguindo os procedimentos descritos na pág. 10.)

- Se um jogador tem menos do que 2 cartas em seu módulo de preparação, ele deve escolher cartas de sua mão e colocá-las no módulo de preparação até que ele tenha 2 cartas no módulo de preparação.

Ao final desses passos, cada jogador deve ter 2 cartas em sua mão e 2 em seu módulo de preparação. Lembre-se sempre que as cartas da sua mão vão para o módulo de preparação, mas o inverso não ocorre. Uma vez que tenha colocado uma carta no módulo de preparação, você não pode trocá-la com outra de sua mão. Escolha sabiamente!

Regra de Ouro:

Se o texto de uma carta contradiz o texto destas regras de qualquer forma, o texto da carta tem precedência.

Jogando o jogo:

O jogo consiste de uma série de rodadas divididas em turnos dos jogadores. Dentro de uma rodada, cada jogador realiza **um** turno, começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário ao redor da mesa. Em um turno, o jogador

ativo deve realizar uma das cinco ações disponíveis. Como último passo em cada turno, os jogadores completam a Regra das 4 Cartas conforme descrito anteriormente.

Uma vez finalizada a rodada, os jogadores verificam se a condição de final de jogo foi atingida, situação em que o jogo termina e o vencedor é determinado. Caso contrário, siga para a próxima rodada que novamente começa pelo jogador inicial.

Em seu turno, você deve realizar uma das cinco ações a seguir:

- Jogar uma carta de projeto de sua mão.
- Jogar uma carta de projeto de seu módulo de preparação.
- Jogar uma carta de projeto do módulo de preparação de outro jogador.
- Pegar 1 colono da Terra.
- Ganhar 1 energia descartando uma carta de projeto de sua mão ou de seu módulo de preparação.

Jogar uma carta de projeto de sua mão

Jogar uma carta de projeto a sua escolha de sua mão e acione a ação do topo  Descarte esta carta de projeto.

Exemplo: Filip joga uma carta de projeto (🌀) de valor 6, que diz para ele 'Comprar 2 cartas'. Ele compra 2 cartas de projeto do baralho de projetos e agora possui 3 cartas em sua mão e 2 em seu módulo de preparação. Como último passo de seu turno, Filip deve garantir que tem exatamente 2 cartas de projeto em sua mão e 2 em seu módulo de preparação. Sendo assim, ele escolhe 1 das cartas de projeto em sua mão e a descarta, colocando virada para cima na pilha de descarte de projetos.

Jogar uma carta de projeto de seu módulo de preparação [Img. 5]:

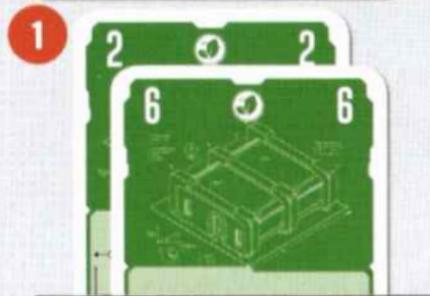
Jogue uma carta de projeto a sua escolha de seu módulo de preparação, e a conecte ao Edifício da mesma cor colocando a carta projeto virada para cima abaixo desse Edifício. Se já houver uma carta de projeto lá, coloque sua carta no topo dela, deixando visível apenas o valor da carta jogada anteriormente ①. Então realize os seguintes passos em ordem:

1. Compare o valor da sua carta com o valor da carta diretamente embaixo dela. Se sua carta for a primeira carta conectada ao Edifício, ao invés disso compare seu valor com o valor do Edifício. Se o valor da sua carta for maior, você pode mover 1 de seus colonos da sua Espaçonave para esse Edifício, o colocando no espaço marcado com ★.

Importante: O Edifício de Construção não possui espaços designados para colonos. Ignore esse passo quando conectar um projeto a este Edifício.

2. Você pode acionar a ação de baixo da carta de projeto (🔄). Porém, se você não puder cumprir com os requisitos de uma ação, você não pode acioná-la (por exemplo, se você não tiver energia o bastante para pagar pela ação).
3. Você pode acionar a habilidade especial do Edifício

Img. 5



Esses passos são independentes entre si, e são resolvidos separadamente, mas se mais de um forem resolvidos, eles devem ser resolvidos na ordem apresentada.

Lembre-se: Se o valor da sua carta de projeto não for maior do que o valor da carta embaixo, você ainda pode utilizar as duas opções restante.

Exemplo: Matt joga uma carta  de seu módulo de preparação e a coloca abaixo do Edifício de mesma cor e no topo de uma carta  previamente conectada de forma que apenas o valor 7 da carta anterior esteja visível. Como o valor de sua carta é apenas 1, ela não superou o valor da carta diretamente embaixo dela, o que significa que ele não está apto a mover 1 de seus colonos de sua Espaçonave para o Edifício . Porém, a ação da carta permite que ele pegue 2 colonos da Terra e os coloque em sua Espaçonave se ele não tiver nenhuma colono no Edifício . Ele aciona a ação, pois o único colono no Edifício  pertence a Filip. Finalmente, Matt usa a habilidade especial do Edifício para ganhar 1 de energia. Após isso, ele compra 1 carta do baralho de projetos (seguindo a regra das 4 cartas) e decide colocar uma carta  de sua mão em seu módulo de preparação.

Jogar uma carta de projeto do módulo de preparação de outro jogador

Jogue uma carta de projeto de sua escolha do módulo de preparação de qualquer outro jogador. Vire a carta escolhida para cima e a conecte ao Edifício de mesma cor, da mesma maneira que você faria se ela estivesse em seu módulo de preparação. Então realize os seguintes passos em ordem:

1. O jogador proprietário da carta de projeto pode acionar a ação de baixo  como se ele tivesse jogado a carta de seu próprio módulo de preparação. Como sempre, o jogador precisa cumprir com as condições necessárias para acionar a ação e/ou estar apto a pagar qualquer custo de energia requerido pelo texto na carta de projeto.
2. Você pode usar a habilidade especial do Edifício.

Exemplo [Imagem 6]: Filip quer mover seu colono no Edifício  **1** do espaço marcado com  para o espaço marcado com  pois assim ele irá valer mais pontos ao final do jogo. Ele nota que Matt colocou uma carta  em seu módulo de preparação pelo símbolo em seu verso **2**. Filip decide jogar essa carta, então ele a vira para cima e conecta ao Edifício  que não possui nenhuma carta conectada a ele ainda **3**. Esta carta de projeto tem valor 5 e supera o valor

3, porém neste caso isso não importa. A ação de baixo da carta diz que se o jogador tiver uma carta  em sua mão, ele pode mover 1 colono da Terra para sua Espaçonave. Por sorte, Matt possui uma carta com esse símbolo em sua mão e então ele pega um colono da Terra . Filip então usa a habilidade especial do Edifício  para mover seu marcador de colono no Edifício  de ★ para ★ assim como planejado . Após essa ação, Matt está com uma carta a menos em seu módulo de preparação então ele compra uma carta de projeto do baralho de projetos. Agora ele deve escolher qual das 3 cartas em sua mão ele irá colocar em seu módulo de preparação (seguindo a Regra das 4 cartas) antes que o próximo jogador inicie seu turno.

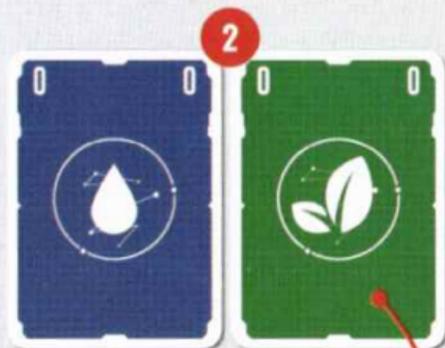
Pegar 1 colono da Terra

Pegue 1 colono da Terra e coloque-o em sua Espaçonave. Esta ação não pode ser realizada se você não tiver nenhum colono restante na Terra.

Ganhar 1 energia descartando uma carta de projeto de sua mão ou de seu módulo de preparação

Escolha e descarte 1 das suas 4 cartas de projeto. Então, aumente seu nível de energia em 1, movendo o marcador de energia em sua Espaçonave 1 espaço para cima. Esta ação pode ser realizada mesmo que

Img. 6



seu marcador já esteja no espaço do topo da trilha de energia, mas neste caso você estará apenas descartando uma carta de projeto sem ganhar energia.

Se o baralho de projetos se esvaziar a qualquer momento durante o jogo, imediatamente forme um novo baralho de projetos. Das zonas dos Edifícios, pegue todas as cartas de projeto atualmente embaixo de outra carta de projeto, e coloque-as na pilha de descarte. Então, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho de projetos.

Terminando o jogo:

Ao final de uma rodada, se pelo menos 1 jogador tiver colocado seus 7 colonos em Marte, o jogo termina imediatamente.

Cada jogador então recebe seus pontos de vitória:

- 1 ponto de vitória por cada colono em sua Espaçonave.
- 2 pontos de vitória por cada colono em um espaço de Edifício marcado com ★.
- 4 pontos de vitória por cada colono em um espaço de Edifício marcado com ★★.
- 2 pontos de vitória por ter pelo menos 1 colono em

cada um dos 4 Edifícios que podem abrigar colonos.

- 3 pontos de vitória por ter pelo menos 4 colonos em 1 único Edifício.

O jogador com o maior nível de energia recebe 1 ponto de vitória. Em caso de empate, todos os jogadores empatados recebem 1 ponto de vitória.

Colonos restantes na Terra não valem nenhum ponto de vitória.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória. Em caso de empate, o jogador empatado com mais colonos nos Edifícios vence o jogo. Se persistir o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Descrição das habilidades dos Edifícios:

Edifício de Ecosistema  - você pode mover qualquer colono pertencente a qualquer jogador em um Edifício a sua escolha do espaço marcado com ★ para o espaço marcado com ★★, ou o inverso.

Edifício de Energia  - você pode aumentar seu nível

de energia em 1, movendo seu marcador de energia um espaço para cima na trilha de energia da sua Espaçonave.

Edifício da Ciência ☹️ - você pode pegar 1 de seus colonos da Terra e colocá-lo em sua Espaçonave.

Edifício da Água 🌊 - você pode escolher 1 das cartas de projeto da sua mão ou do seu módulo de preparação e colocá-la virada para baixo no fundo do baralho de projetos.

Edifício de Construção 🏠 - você pode mover 1 colono de sua Espaçonave para um Edifício de sua escolha, o colocando no espaço marcado com ★ desse Edifício.

Variante: Draft de cartas de projeto

Durante a preparação, cada jogador recebe 5 cartas viradas para baixo. Cada jogador escolhe 1 dessas cartas para manter e passa as cartas restantes para o jogador à sua esquerda. Repita esse processo (escolhendo 1 e passando o restante) até todos os jogadores terem escolhido 4 cartas para manter. As cartas que restarem são embaralhadas novamente no baralho de projetos. Cada jogador então secretamente

escolhe e coloca 2 das 4 cartas mantidas em seu módulo de preparação viradas para baixo, e as outras 2 cartas formam sua mão.

Variante solo: Desafio da Automação Desonesta

Um de nossos competidores, a corporação Automação Desonesta (AD), acredita que pode realizar a colonização de Marte de maneira mais eficiente através do uso de sua tecnologia de androides. Como nosso especialista em eficiência de projetos, seu trabalho é provar que eles estão errados. Nós projetamos um sistema de simulação abrangente e preciso para desafiar suas reivindicações, mas em breve ninguém mais será capaz de sobrepujar estes malditos androides! Você é nossa última chance... se você não puder dominá-los, nosso programa de colonização pode estar condenado!

O jogo solo é uma variante avançada - primeiro você deverá conhecer regras básicas. Nós também recomendamos jogar algumas partidas regulares antes de se desafiar no jogo solo.

Preparação:

Inicialmente, siga todos os passos da preparação regular (veja a pág. 2 das regras). Então, realize os seguintes

passos para preparar a Automação Desonesta (AD):

1. Escolha 1 das 3 Espaçonaves restantes para ser a Espaçonave da AD e coloque-a em sua área de jogo, separado da sua própria Espaçonave.
2. Pegue os 7 colonos da mesma cor que a Espaçonave da AD. Estes serão os colonos da AD. Coloque 5 deles na Espaçonave da AD e os 2 restantes na Terra (juntamente aos colonos colocados previamente lá).
3. Coloque 1 marcador de energia no nível inicial da trilha de energia (marcado com 1 ) na Espaçonave da AD.
4. Pegue 2 cartas de projeto do baralho de projetos e, sem olhá-las, coloque-as viradas para baixo na frente da Espaçonave da AD. Este é o módulo de preparação da AD.

Sempre tenha em mente:

Quando você precisar comprar uma carta durante o jogo solo, você deve ao invés disso pegar uma carta de sua escolha do módulo de preparação da AD (o qual não é imediatamente reabastecido). Se não houverem cartas no módulo de preparação da AD, então você compra do baralho de projetos normalmente. Isso também ocorre quando aplicar a regra das 4 Cartas!

Andamento do jogo:

O jogo solo consiste de uma série de rodadas. Cada rodada é dividida em 3 fases, realizadas na seguinte ordem:

- **Fase do Arquiteto.**
- **Fase da Falha de Sistema.**
- **Fase da Ativação dos Androides.**

Durante a Fase do Arquiteto você deve realizar uma das cinco ações disponíveis (que diferem um pouco das ações do jogo regular). Como último passo na fase do Arquiteto, você aplica a regra das 4 Cartas. Quando finalizar, realize a Fase da Falha de Sistema, e então a Fase de Ativação dos Androides.

Ao uma rodada for finalizada, se qualquer uma das 3 condições de fim de jogo for atingida, o jogo termina (*e nós verificamos se você foi capaz de salvar nosso programa de colonização ou não!*). Caso contrário, prossiga para a próxima rodada.

Durante a Fase do Arquiteto, você deve realizar uma das cinco seguintes ações:

Jogar uma carta de projeto de sua mão - esta ação é idêntica àquela definida no jogo regular (veja a pág. 6

das regras).

Jogar uma carta de projeto de seu módulo de preparação

- esta ação é idêntica àquela definida no jogo regular (veja a pág. 7 das regras).

Jogar uma carta de projeto do módulo de preparação da

AD - vire a carta escolhida do módulo de preparação da AD e conecte-a ao Edifício de mesma cor. Então, realize os seguintes passos em ordem:

- Compare o valor da sua carta com o valor da carta diretamente embaixo dela. Ou, se esta for a primeira carta conectada ao Edifício, ao invés disso, compare seu valor com o valor do Edifício. Se o valor da carta jogada for maior, você pode mover 1 de seus colonos da sua Espaçonave para esse Edifício, o colocando no espaço marcado com ★
- Você pode ativar a habilidade do Edifício.

Pegar 1 colono da Terra (o colocando em sua Espaçonave) e descartar 1 carta de projeto do módulo de preparação da AD - você deve realizar ambos. Se você não possuir colonos na Terra, esta ação não pode ser realizada.

Ganhar 2 energias descartando uma carta de projeto de sua mão ou de seu módulo de preparação - esta

ação é idêntica àquela definida no jogo regular (veja a pág. 9 das regras), exceto que você ganha 2 de energia ao invés de 1.

Lembre-se: Aplique a regra das 4 Cartas após realizar esta ação, e lembre-se que sempre que precisar comprar cartas, pegue primeiro do módulo de preparação da AD, e apenas quando o módulo de preparação da AD estiver vazio compre do baralho de projetos.

Fase da Falha de Sistema:

Você está lidando com androides. Enfrente-os, haverão falhas!

Pegue as 2 cartas do topo do baralho de projetos (não do módulo de preparação da AD - isto não é considerado uma compra!) e então coloque-as na pilha de descarte.

Fase de Ativação dos Androides:

Os androides da Automação Desonesta são poderosos, mas eles possuem um grande defeito. Excesso de confiança. Que você acredita ser mais uma preocupação para as pessoas, mas eu acho que essa é a razão pela qual a AD gasta tanto em propagandas extravagantes todo ano.

Se houver 2 cartas de projeto no módulo de preparação da AD, pule a Fase de Ativação dos Androides.

Se houver 1 carta de projeto no módulo de preparação da AD, realize os seguintes passos em ordem:

1. Mova um colono da Espaçonave da AD para o Edifício da mesma cor que a carta de projeto da AD (pule este movimento se o Edifício correspondente for o Edifício de Construção). Se não houver nenhum colono na Espaçonave da AD, ao invés disso, mova 1 colono da Terra para a Espaçonave da AD (se houver algum restante).

2. Ative a habilidade Alternativa AD do Edifício referente ao Edifício de mesma cor que a carta de projeto da AD.

Por fim, se houver 0 ou 1 carta de projeto no módulo de preparação da AD, reabasteça o módulo de preparação da AD com cartas do topo do baralho de projetos até que haja 2 cartas de projeto no módulo de preparação da AD (não olhe a frente delas).

Descrição das Habilidades Alternativas AD dos Edifícios:

Edifício do Ecossistema 🌿: Melhoria Dupla - A AD ganha 2 Melhorias. Cada melhoria:

1. move um colono da AD de um espaço marcado com ★ para um espaço marcado com ★★ em um Edifício qualquer onde seja possível, ou

2. move um de seus colonos de um espaço marcado com ★★ para um espaço marcado com ★ em um Edifício qualquer onde seja possível.

Verifique cada Melhoria uma por vez. Para cada Melhoria, a opção 1 deve ser realizada se possível, e se não, realize a opção 2, se possível. Quaisquer Melhorias que não puderem ser utilizadas são perdidas.

Nota: No jogo solo, os Espaços de Edifícios possuem as mesmas limitações de colonos que um jogo para 2 jogadores.

Edifício da Água 💧: Faísca - Pegue as 2 cartas do topo do baralho de projetos (não do módulo de preparação da AD - isto não é considerado uma compra!) e coloque-as na pilha de descarte.

Edifício da Energia ⚡: Poder Esmagador - Aumente em 2 o nível de energia na Espaçonave da AD. Se a Espaçonave da AD não puder aumentar mais seu nível de energia, então ative a Faísca (veja o Edifício 💧 acima).

Edifício da Ciência 🧪: Unidade de Recrutamento - Mova 1 colono da Terra para a Espaçonave da AD (se houver algum restante).

Edifício de Construção 🏗️: Cálculos - Mova um colono da Espaçonave da AD para um Edifício de sua escolha.

Se não houver nenhum colono na Espaçonave da AD, ao invés disso, mova 1 colono da Terra para a Espaçonave da AD (se houver algum restante). Você deve otimizar a colocação dos colonos da AD de modo a maximizar a pontuação final da AD da melhor maneira possível, então tente colocá-los como se você estivesse jogando como a AD.

Quero dizer, esses androides são realmente espertos, apesar dos defeitos ocasionais. E da insegurança. Mas não os subestime... faça tudo o que achar ser o melhor, mas você não precisa de matemática avançada para isso. Eles não são TÃO espertos assim!

Terminando o jogo:

No jogo solo, existem 3 condições de fim de jogo. Elas são:

- Você ter todos os seus 7 colonos nos Edifícios em Marte.
- AD ter todos os seus 7 colonos nos Edifícios em Marte.
- O módulo de preparação da AD ter menos de 2 cartas.

Nota: Se não houverem mais cartas no baralho de projetos, não crie um novo baralho. Devido a isso, o fim do baralho de projetos ajuda a criar uma condição de fim de jogo para o modo solo!

Você recebe pontos de vitória usando as regras para o

jogo regular (veja a pág. 10 das regras).

A AD recebe pontos de vitória usando as mesmas regras, porém com as seguintes mudanças:

- A AD recebe 4 pontos de vitória (ao invés de 2) por ter pelo menos 1 colono em cada um dos 4 Edifícios que podem abrigar colonos.
- A AD recebe 5 pontos de vitória (ao invés de 3) por ter pelo menos 4 colonos em 1 único Edifício.
- A AD recebe 2 pontos de vitória (ao invés de 1) se ele tiver o maior nível de Energia. Em caso de empate, a AD recebe 2 pontos enquanto você ainda recebe 1 ponto de vitória normalmente.

Você vence o jogo se tiver obtido mais pontos do que a Automação Desonesta. ***E garante que seu emprego será mantido ... não querendo colocar pressão em você ou coisas do tipo.***

Níveis de Dificuldade:

Se você desejar um desafio maior, o nível de dificuldade do jogo solo pode ser aumentado da seguinte maneira:

Nível Super-droide - Durante a preparação, coloque 6 colonos da AD na espaçonave da AD e 1 na Terra.

Nível Ciborgue - Durante a Preparação, coloque 7 colonos da AD na espaçonave da AD e nenhum na Terra.



GROK GAMES

grokgames.com.br
contato@grokgames.com.br

 grokgames

 ludofy

 grokoficial

 ludofycreative

Agradecimentos especiais a P. Brennan e S.Mejia

GAME DESIGNER
MICHAŁ JAGODZIŃSKI

DIRETOR DE ARTE
JAROSŁAW WAJS

 14+  1-4  15-30