Luna Maris

REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

► Tabuleiro no centro da mesa

► Marcador dos jogadores nas trilhas :

- 5 pontos
- Ordem de turno
- CO2
- Pesquisa em extração e em sustentabilidade
- 1 marcador de sonda

► Depósito de emergência: 1 Energia, 1 Água e 1 Ferro para cada jogador

► Fichas de Demandas: quantidade de jogadores +1, de cada tipo, viradas para baixo, revele a primeira.

► Cartas de Cientistas: de nível 2, abre 3 cartas

► Cartas de Alimentos: Retire as cartas marcadas se jogo com 3ou menos jogadores, embaralhe e abra 3 cartas

► Módulos avançados: 5 aleatórias viradas para cima no topo do tabuleiro

► Recursos: Estoque de Energia, Ferro, Titânio, Água e Hélio (todos são **ilimitados**)

Jogador

► Tabuleiro:

- Stress abaixo do valor 6 O2
- Zero da trilha de O2
- 3 Sondas
- 3 de Energia
- 2 de água
- 1 Minério de Ferro
- 1 Lixo

► Ficha de ferramenta: Abre em número de jogadores +1, cada um escolhe na ordem inversa do turno

► Astronauta: Revele carta(s) de cientista(s) aleatória(s) e na ordem do turno cada jogador coloca seu astronauta em um dos módulos:

- 2 jog.: 1 carta de nível 1
- 3 jog.: 1 carta de nível 2
- 4 jog.: 2 cartas de nível 1

Solo

► Preparação do jogo para 2 jogadores com os ajustes:

1. Escolha uma cor para o autômato, você joga primeiro.
2. Tabuleiro do autômato com:
    1. 1 Lixo
    2. 3 Sondas
    3. 2 Águas
    4. 1 Disco no lugar da peça de astronauta
3. Escolha um nível e separe as cartas:
    1. Básico: A até F
    2. Avançado: G até L
    3. Intermediários: Misturando os decks
4. Após separar as cartas, escolha 5 aleatoriamente. Cada carta irá conter todas as ações de uma das 5 rodadas do jogo.
5. Autômato não usa ferramenta especial: Após o jogador escolher a ferramenta especial, a outra volta para caixa do jogo.
6. Após escolher o seu módulo inicial, a peça do autômato é colocada sobre o **espaço de ativação** do outro módulo.

RECURSOS

► Energia: Não gasta energia em nenhum momento e armazena energia somente durante a ação de **reciclagem**

► Ferro: Não faz gestão do recurso, sempre tem minério de ferro suficiente para as ações

► Oxigênio: Não utiliza e não faz gestão de oxigênio

FASES

► Partida ocorre durante 5 rodadas com três fases cada rodada.

1. Produção

A) Minérios:

- Tabuleiro do jogador: Move minérios para direita.
- Recebe os minérios pela localização das sondas.

B) Energia Solar:

- **Na 3ª e 5ª** rodadas jogadores recebem 3 energias

Solo

Autômato não move recursos e não faz gestão de minério de ferro, então só recebe titânio se tiver sonda na respectiva mina.

2. Ações

► Jogador escolhe uma das três opções:

A) Ativar Módulos:

- Escolher cientista: com o símbolo do módulo que deseja se mover e/ou ativar e mesmo que deseje reativar o módulo em que já se encontrava;
- Mova o astronauta até um módulo presente na carta, gastando um O2 para cada sala que entrar, ou o mantenha no módulo para reativá-lo e, nesse caso, gaste 1 O2
- **Pode ativar** o módulo descartando 1 energia e executando a ação, ou se o módulo já estiver ativado, **não gaste energia**, porém o jogador manteve seu astronauta no espaço de ativação recebe 1 ponto.
- Pode fazer apenas a ação principal, apenas fazer a ação extra ou ambas na ordem que quiser. A ação extra não requer ativação de módulo pelo astronauta.
- Cartas de cientista nível 2 permitem mover e ativar um segundo módulo (não o mesmo)
- Depósito de emergência: Ação livre, pega o seu recurso e diminui a quantidade de pontos.
- Ferramenta especial: Pode ser usada 1 vez por rodada, vire após ser usada;

B) Alimentar Cientistas:

- Descarta 1 ou mais carta de alimento e retorna a quantidade de cartas de cientistas de acordo com o número do alto da carta.
- Receba bônus da carta de alimento, se houver.
- **Valor excedente** se transforma em lixo (da reserva comum)
- Astronauta libera o espaço de ativação de módulo
- **Se não tiver carta de alimentos**: o jogador **perde 2 pontos** para cada carta de cientista que deseja voltar à sua mão, até chegar em zero

C) Encerrar o expediente:

- Astronauta libera o espaço de ativação de módulo
- Disco na ordem de turno recebendo o bônus, se houver
- Jogador encerra e só volta na próxima rodada

Solo

JOGADOR

► Jogador humano faz todas as suas ações, sem intercalar com o autômato, incluindo a opção de alimentar seus cientistas;

► No Módulo ativado pelo autômato, jogador não gasta energia de acordo com as regras normais, porém autômato não recebe ponto;

► Ao terminar suas ações o jogador move o marcador de ordem do turno e recebe o bônus;

AUTÔMATO

► Revele a primeira carta do autômato;

► Use o marcador do autômato para realizar todas as ações da carta;

► Se uma ação não puder ser resolvida, apenas ignore-a;

► O jogador **não recebe ponto**, se o astronauta do jogador estiver em um dos módulos escolhidos pelo autômato;

► Ao terminar, coloque o marcador do autômato para manter **ativado o módulo** da última ação da carta;

► Mova o marcador de ordem do turno, mas o autômato não recebe nenhum bônus da trilha;

Módulos

TITÂNIO

► O titânio pode ser usado a qualquer momento do seu turno no lugar do minério de ferro

Sala de Descompressão

► Mova o nível de estresse
► Coloque a sonda em um espaço vazio
► Receba o bônus informado no seu tabuleiro ao retirar a sonda
► **Não recebe o recuros da sonda** nesse momento, somente na ação da mineração ou na fase de produção (início de cada rodada)

► **SOLO:** Coloca sonda e recebe o bônus do seu tabuleiro. A Sonda é colocada preferencialmente adjacentes no menor caminho a chegar às minas de titânio, em seguida tenta impedir adjacências do jogador

Sala de Comunicação

► Pague o custo e pegue **uma** carta
► Mova as cartas e abra uma nova

► **SOLO:** Pega a carta de menor custo

Sala de Expedição

► Descarte os recursos da ficha de demanda
► Receba os bônus
► A ficha de demanda vale ponto no final do jogo
► Revele a nova ficha de demanda, se acabar as fichas, a pilha fica vazia

► **SOLO:** Prefere demanda com mais pontos e com menor custo, autômato sempre tem minério de ferro para atender a demanda e recebe os bônus descritos no seu tabuleiro.

Laboratório

► Avance 1 espaço em uma das duas trilhas de pesquisa
► Pesquisa Maximizada: Se atingir o topo, recebe 5 pontos e escolha 1 bônus de um espaço disponível

► **SOLO:** Sobe em uma linha de pesquisa, **preferencialmente** informada na carta, se completar uma trilha, escolhe um bônus conforme informado em seu tabuleiro

Este módulo possui ação extra

► Escolha um dos módulos avançados e cocolque sobre o respetivo módulo
► Gaste 1 energia (indepedente do módulo estar ativado ou não) e dois titânios
► Coloque 1 disco no espaço de bônus e receba a pontuação

► **SOLO:** Se o autômato tiver titânio suficiente, ele escolhe o módulo mais á esquerda disponível e segue a regra de pontuação normal

Complexo Industrial

► Escolha uma extração disponível;
► Descarte recursos excedentes;
► **SOLO:** Siga as orientações da ação na carta do autômato

Este módulo possui uma ação extras

► Descarte até duas energias para descer na trilha de CO2, um espaço por energia.

Mineração

Mineração

► Ative a(s) sonda(s) e receba os minério(s)
OU
► Troque 1 Mínerio por dois titânios e 1 lixo

► **SOLO:** Autômato recebe 2 titânios e, se o módulo não tiver sido melhorado, também recebe 1 lixo

Usinas de Energia

Não precisa de ativação, não gasta energia

► Descarte 1 minério e recebe duas energias e 1 ponto
OU
► Descarte 1 água e 1 lixo para receber 4 energias e 1 ponto

Usina de Reciclagem

► Escolha uma reciclagem disponível;
► Se jogador possuir a ferramenta especial desse módulo, pode usar como uma reciclagem disponível;

► **SOLO:** Siga as orientações da carta

Estufa

► Pegue uma carta de alimento aberta
OU
► Gaste 1 água, pegue as três carta e 1 ponto

► Quando o jogador terminar seu turno, abra novas cartas, se precisar embaralhe o descarte

► **SOLO:** Siga as orientações da carta

Dormitório

► Descarte quantas cartas de cientista quiser
► Para cada valor de carta de cientista mova o marcador de stress
► Se for a segunda ação de um cientista nível 2, valor dessa carta será 1

3. Limpeza

► Pontuar pelas sondas de extração: ao menos 2 seondas adjacentes

► Pontuar pelos créditos de carbono: pela ordem na trilha de CO2

► Pontuar pelas melhorias construídas: Topo do tabuleiro;

► Reativar a ferramenta especial: Viram a peça para a próxima rodada

► Mover o marcador de oxigênio: zeram os marcadores da trilha de O2

Solo

► Segue as regras normais de jogo;

FIM DO JOGO

Pontos de final de jogo:
► Estresse: marcador de stress2 ou 5 pontos
► Cientistas: 2 pontos para cada cientista nivel 2
► Alimentos: Marior variedade e maior valor nutricional.
► Trilha de CO2
► Demandas atendidas
► Recursos
► Lixo

► **SOLO:** Siga as orientações da carta de ajuda do jogador solo

UTILIDADES

Links Úteis

Ludopedia - Manual

Compartilhe com todos na mesa:

Exportar para pdf:

Origem:
https://zeregras.com.br/ - **Zé Regras**
link:
https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:luna_maris
Modificado em: **2024/09/24 08:43**