

SZYBKI START

Ten przewodnik przyspieszy rozpoczęcie rozgrywki w grę **Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares**. Gracze, którzy znają **Terraformację Marsa**, rozpoznają większość symboli i terminów. Jeśli jednak po przeczytaniu tego przewodnika będą mieć pytania, powinni sięgnąć po instrukcję. Numery stron podane w przewodniku odsyłają do odpowiednich stron w instrukcji.

PODOBIEŃSTWA DO TERRAFORMACJI MARSA

- Gracze kierują korporacjami i zagrywają karty projektów, odpłacając ich koszt w megakredytach (M€).
- Podnoszą Wskaźniki Globalne terraformacji: zwiększają Poziom Tlenu i Temperaturę oraz odwracają obszary oceanów. Za każdym razem, gdy podnoszą dany wskaźnik, zwiększają swój współczynnik terraformacji (WT) o 1.
- W grze występują 3 podstawowe rodzaje zasobów: ciepło, roślinność i M€. Zielone karty projektów pomagają produkować te zasoby. Gracze produkują też M€ w liczbie odpowiadającej ich pozycji na torze WT. Na swoich planszach gracze umieszczają posiadane zasoby i śledzą poziomy ich produkcji, dzięki czemu wiedzą, ile poszczególnych zasobów wyprodukują w fazie produkcji.
- Niebieskie karty projektów są źródłem akcji i efektów, a czerwone – wydarzeń.
- Karty mogą mieć symbole kategorii, do których odnoszą się efekty albo punktowanie innych kart.
- Gra dobiega końca, gdy Poziom Tlenu i Temperatura osiągną maksymalne wartości i zostaną odwrócone wszystkie obszary oceanów.

RÓŻNICE MIĘDZY EKSPEDYCJĄ ARES A TERRAFORMACJĄ MARSA

- Rozgrzywka przebiega w rundach. W grze występuje 5 różnych faz, ale w danej rundzie rozpatrywane są tylko te, które wybrali gracze. Dlatego nie w każdej rundzie gracze mogą zagrywać karty czy produkować zasoby!
- Na planszy nie umieszcza się obszarów w trakcie gry. Służy ona tylko do śledzenia Wskaźników Globalnych i współczynników terraformacji (WT). Gracze zdobywają żetony lasu (warte PZ), które gromadzą w swoim obszarze gry, oraz odwracają obszary oceanów i zdobywają nagrody wskazane na ich odwrocie.
- Poszczególne kroki i fazy gracze rozpatrują jednocześnie. Aby gra przebiegała płynnie i szybko, wszyscy gracze powinni rozpatrywać każdy krok i fazę gry w tym samym czasie.
- Gdy wskaźnik osiągnie maksymalną wartość, wszyscy gracze mogą jeszcze zdobywać WT, podnosząc ten wskaźnik, ale tylko w fazie, w której osiągnął maksymalną wartość. Gdy zostanie odwrócony ostatni obszar oceanu, gracze mogą jeszcze w tej samej fazie (i tylko w tej fazie) wykonywać działania powodujące odwrócenie obszaru oceanu, aby otrzymać nagrodę wskazaną na ostatnim odwróconym obszarze oceanu i podnieść swój WT o 1.
- Gracze nie płacą za wzięcie karty projektów na rękę, mogą natomiast w dowolnym momencie odrzucać karty projektów z ręki, aby otrzymać za każdą z nich 3 M€.
- Stal i tytan nie są fizycznymi zasobami. Zamiast tego obniżają koszt zagrywania kart z określonymi symbolami kategorii. W grze nie ma zasobów energii ani obszarów miast.
- Niektóre karty produkcji są powiązane z liczbą symboli określonej kategorii – gracz aktualizuje odpowiedni poziom produkcji na swojej planszy gracza za każdym razem, gdy zagra kartę z danym symbolem (zamiast liczyć tylko symbole, które posiadał w chwili zagrywania karty produkcji).

PRZYGOTOWANIE DO GRY (ZOB. STR. 8)

- Planszę należy umieścić na środku stołu. Na planszy na polach oceanów losowo umieszcza się wszystkie obszary oceanów odwrócone pomarańczową stroną do góry.
- Każdy z graczy otrzymuje planszę gracza i następujące elementy w wybranym kolorze: 5 kart faz (z rewersem w kolorze gracza) i 13 znaczników gracza. Każdy z graczy umieszcza po 1 znaczniku na każdej pozycji „0” na swojej planszy gracza.
- Gracze kładą swoje znaczniki na pozycji „5” toru WT. Każdy otrzymuje po 2 karty korporacji (zachowuje 1) i po 8 kart projektów (zachowuje wszystkie). **Uwaga! Jeśli gracze uczą się zasad gry, w rozgrywce należy wykorzystać karty korporacji z ★ obok numeru karty w prawym dolnym rogu. Gracze otrzymują po 1 takiej korporacji. Należy również odszukać 16 zielonych kart projektów z ☆ obok numeru karty, potasować je i rozdać graczom po 4 karty. Pozostałe należy odrzucić. Następnie każdy z graczy dobiera po 4 karty z talii. Kroki te wykonuje się zamiast zwykłego rozdania kart korporacji i projektów.**
- Gracze otrzymują początkowe zasoby i zdolności przedstawione na wybranych przez siebie kartach korporacji.

Uwaga! Pełna lista elementów gry, ich opis i omówienie przygotowania do gry można znaleźć w instrukcji na str. 3–9.

ROZGRYWKA (ZOB. STR. 10)

Rozgrzywka jest podzielona na rundy. Poszczególne kroki i fazy gracze wykonują jednocześnie. Każda runda składa się z 3 kroków:

- A. Planowanie.
- B. Rozpatrywanie faz.
- C. Koniec rundy.

A. PLANOWANIE (ZOB. STR. 10)

Każdy z graczy wybiera 1 kartę fazy ze swojej ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Wszyscy gracze robią to jednocześnie. Gracz nie może wybrać tej samej fazy w 2 rundach z rzędu. *Wybierając nową kartę fazy, gracze zostawiają w obszarze gry poprzednią kartę. Zabierają ją na rękę dopiero po odkryciu karty fazy wybranej w bieżącej rundzie.*

Gdy wszyscy gracze wybiorą karty faz, odkrywają je. Te karty określają, które fazy zostaną rozpatrzone w aktualnej rundzie. Dla każdej wybranej fazy należy odwrócić odpowiedni kafelek fazy.

B. ROZPATRYWANIE FAZ (ZOB. STR. 11)

W tym kroku gracze rozpatrują fazy wybrane podczas kroku planowania (te, których kafelki są odwrócone na stronę z nazwą fazy). Wybrane fazy są zawsze rozpatrywane w następującej kolejności:

- I. Faza rozwoju.
- II. Faza budowy.
- III. Faza akcji.
- IV. Faza produkcji.
- V. Faza badań.



Wszyscy gracze rozpatrują każdą z wybranych faz (i tylko te fazy) raz w danej rundzie. Gracz, który wybrał daną fazę, otrzymuje w tej fazie bonus wskazany w dolnej części karty fazy.

I. FAZA ROZWOJU (ZOB. STR. 11)

W tej fazie każdy z graczy może zagrać 1 zieloną kartę projektu z ręki, opłacając jej koszt.

Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, za kartę zagrana w tej fazie płaci o 3 M€ mniej.

II. FAZA BUDOWY (ZOB. STR. 12)

W tej fazie każdy z graczy może zagrać 1 niebieską albo 1 czerwoną kartę projektu z ręki, opłacając jej koszt.

Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, może: dobrać kartę (przed albo po zagranie karty w tej fazie) ALBO zagrać w tej fazie dodatkową niebieską albo czerwoną kartę.



ZAGRYWANIE KART PROJEKTÓW (ZOB. STR. 12)

Aby zagrać kartę projektu, należy opłacić jej koszt w M€. Trzeba też spełnić wymagania karty. Jeśli wymagania dotyczą Wskaźników Globalnych, muszą być spełnione na początku fazy, w której karta jest zagrywana.

Przypomnienie. Gracze mogą w dowolnym momencie odrzucać karty projektów z ręki, aby otrzymać za każdą z nich 3 M€.

Stal i tytan

 Stal – każdy symbol stali obniża koszt zagrania karty z symbolem budowlany () o 2 M€.


 Tytan – każdy symbol tytanu obniża koszt zagrania karty z symbolem przestrzeni kosmicznej () o 3 M€.

Przykład zagrania karty projektu przedstawiono w instrukcji na str. 13.

III. FAZA AKCJI (ZOB. STR. 14)

W tej fazie każdy z graczy może jednokrotnie użyć zdolności „Akcja” () każdej ze swoich zagrywanych kart.

Każdy z graczy może również wykonać dowolną liczbę akcji standardowych przedstawionych na planszy gracza. Może je wykonać dowolną liczbę razy.

Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, może jeszcze raz użyć zdolności „Akcja” () jednej ze swoich zagrywanych kart.

Ważna zasada! Na koniec fazy akcji, jeśli gracz jest w stanie wydać jednostki ciepła albo roślinności, aby wykonać akcję standardową, musi to zrobić, chyba że odpowiedni Wskaźnik Globalny osiągnął już poziom maksymalny.

IV. FAZA PRODUKCJI (ZOB. STR. 15)

W tej fazie każdy z graczy otrzymuje tyle M€, ile wynosi jego WT, i pobiera zasoby w liczbie równej produkcji na jego zielonych kartach i karcie korporacji. Poziomy produkcji są oznaczone na planszach graczy. Produkcja jest przedstawiona na zielonych kartach na pomarańczowym tle w lewym dolnym rogu.



Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, otrzymuje 4 M€.

V. FAZA BADAŃ (ZOB. STR. 15)

W tej fazie każdy z graczy dobiera po 2 karty projektów – jedną z nich zachowuje, a drugą odrzuca.

Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, dobiera 3 dodatkowe karty i zachowuje 1 dodatkową kartę. Oznacza to, że w sumie dobiera 5 kart, zachowuje 2 i odrzuca 3 pozostałe.

Jeśli zdarzy się, że gracz ma dobrać kartę projektu, a talia kart projektów jest pusta, należy potasować wszystkie odrzucone karty projektów i utworzyć nową talię.

C. KONIEC RUNDY (ZOB. STR. 16)

W tym kroku rundy każdy z graczy odrzuca tyle kart projektów z ręki, aby zostało mu 10. Za każdą odrzuconą w ten sposób kartę otrzymuje 3 M€. Wszystkie kafelki faz należy odwrócić na stronę z zamkniętymi drzwiami. Rozpoczyna się następna runda.

KONIEC GRY (ZOB. STR. 16)

Koniec gry następuje wtedy, gdy jest spełniony **każdy** z następujących 3 warunków:

1. **Każdy z 9 obszarów oceanów został odwrócony na niebieską stronę.**
2. **Temperatura osiągnęła 8°C.**
3. **Poziom Tlenu wynosi 14%.**

Gdy to się stanie, gracze rozgrywają do końca aktualną fazę, a następnie od razu przechodzą do punktowania końcowego. Na przykład jeśli wszystkie Wskaźniki Globalne osiągnęły poziomy maksymalne w fazie budowy, a w tej rundzie zostały również wybrane faza akcji i faza produkcji – te 2 fazy nie są już rozpatrywane.

Wskazówka. Jeśli gra zakończy się w fazie akcji, warto wymienić wszystkie karty z ręki na M€, a M€ wydać na akcje standardowe, które pozwolą jeszcze podnieść WT.

PUNKTACJA KOŃCOWA (ZOB. STR. 16)

Na koniec gry każdy z graczy podlicza swoje PZ:

1. **1 PZ za 1 WT.**
2. **PZ za posiadane żetony lasu.**
3. **PZ z zagranych kart projektów, w tym z kart, które dają zmienną liczbę PZ oznaczoną gwiazdką ***

Gracz, który uzyskał najwyższy całkowity wynik, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma łącznie najwięcej jednostek ciepła, roślinności i M€. Warto pamiętać, aby przed końcem gry gracze wymienili karty projektów z ręki na M€.

WARIANT KOOPERACYJNY DLA 2 GRACZY (ZOB. STR. 18)

Podczas przygotowania do gry należy stworzyć pulę składającą się z 27 brązowych kostek zasobów i 3 znaczników gracza w nieużywanym kolorze. W każdej rundzie po odkryciu kart faz gracze biorą z tej puli po 1 kostce albo znaczniku gracza. Kostkę zasobów gracz dokłada do swoich zasobów M€. Jeśli natomiast weźmie znacznik gracza, odrzuca go, a następnie może wymienić 1 kartę ze swojej ręki na kartę z ręki drugiego gracza.

Gra się kończy, gdy z puli zostanie pobrana ostatnia kostka/znacznik (po 15 rundach). Gracze wygrywają, jeśli wszystkie Wskaźniki Globalne osiągnęły maksymalne wartości, a ich sumaryczny wynik wynosi co najmniej 80 PZ.

ROZGRYWKĄ 1-OSOBOWĄ (ZOB. STR. 19)

Należy przygotować talię wirtualnego gracza składającą się z 5 kart faz. Znacznik gracza w nieużywanym kolorze umieszcza się na pozycji „1” toru WT. W każdej rundzie należy zagrać kartę fazy z talii wirtualnego gracza i rozegrać również tę fazę (bez bonusu). Gdy każda z 5 kart wirtualnego gracza zostanie zagrana, należy je potasować i przesunąć jego znacznik na następne pole na torze WT. Należy też podnieść Temperaturę o 4°C albo Poziom Tlenu o 2% – jeśli gracz wybrał poziom nowicjusza; albo Temperaturę o 2°C albo Poziom Tlenu o 1% – jeśli gracz wybrał poziom specjalisty. Nie podnosi się przy tym WT ani nie pobiera żetonów lasu. Jeśli gracz wybrał poziom eksperta, nie otrzymuje takiego bonusu.

Gdy znacznik wirtualnego gracza osiągnie pozycję „5” na torze WT, gracz układa karty faz wirtualnego gracza w takiej kolejności, w jakiej chce rozegrać 5 ostatnich rund. Gra kończy się po 25. rundzie. Gracz wygrywa, jeśli wszystkie Wskaźniki Globalne osiągnęły wartości maksymalne.