



**TERRAFORMACJA
MARSA**
EKSPEDYCJA ARES

PRZESŁANIE NADZIEI:

W czasach niesłychanego dobrobytu i postępu ludzkości jesteście wreszcie gotowi, aby przekroczyć dotychczasowe granice i zbudować nowy dom pośród gwiazd. Mars to nie tylko nowy świat, który zapewni dom naszej rosnącej populacji. To także pierwszy krok z wielu, które poprowadzą ludzkość w kierunku wykorzystania potencjału całego wszechświata.

Aby w pełni urzeczywistnić tę wspaniałą wizję przyszłości, musimy zaangażować się w terraformowanie Czerwonej Planety. W tym celu prosimy wielkie korporacje działające na Ziemi, aby przyłączyły się do finansowania nowych badań, wspierania prac konstrukcyjnych i transportu ważnych zasobów oraz wszelkich działań niezbędnych do stworzenia świata, w którym ludzie będą mogli mieszkać i cieszyć się życiem. Projekt wymaga, aby cała ludzkość połączyła siły. Wierzimy jednak, że warto podjąć ten trud, ponieważ w ten sposób zapewnimy lepszą przyszłość kolejnym pokoleniom.

– Teri Ngo, rzeczniczka Organizacji Narodów Zjednoczonych ds. ekspansji kosmicznej,
10 stycznia 2315 roku.

WPROWADZENIE

Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares jest grą opartą na mechanice budowania silnika, w której gracze kierują międzyplanetarnymi korporacjami i dążą do tego, aby zamienić Marsa w nadającą się do zamieszkania (dochodową) planetę. Robią to, inwestując **megakredyty (M€)** w karty projektów, które bezpośrednio lub pośrednio przyczynią się do terraformowania planety. Aby wygrać, gracze starają się osiągnąć wysoki **współczynnik terraformacji (WT)** i zgromadzić jak najwięcej **punktów zwycięstwa (PZ)**. Podnoszą swój WT, zwiększając Wskaźniki Globalne: **Liczbę Oceanów, Poziom Tlenu i Temperaturę**. Od WT zależy też podstawowy dochód każdej korporacji. Ponadto na koniec gry WT liczy się jako PZ. Dodatkowe PZ i możliwości produkcji można uzyskać za zagrane karty projektów i inne akcje wykonywane podczas gry.

Rozgrzywka przebiega w rundach. W każdej rundzie gracze wybierają po 1 z 5 faz, co wpływa na to, jakie działania będą dostępne w danej rundzie. Oznacza to, że każda runda jest inna. Może obejmować zagrywanie nowych kart projektów, wykonywanie akcji standardowych i akcji związanych z projektami, generowanie dochodu i zasobów (**roślinność i ciepło**) czy badania, które pozwalają dobrać więcej kart projektów. Każdy gracz wykonuje wszystkie fazy wybrane na daną rundę, a w fazie, którą sam wybrał, otrzymuje specjalny bonus. **Aby przyspieszyć rozgrzywkę, gracze powinni rozpatrywać poszczególne fazy jednocześnie!**

Na planszy znajdują się 3 tory: Poziomu Tlenu, Temperatury i współczynników terraformacji graczy, a także pola, na których umieszcza się wszystkie obszary oceanów – w trakcie rozgrywki są one odwracane na drugą stronę. Gra dobiega końca, gdy na Marsie jest dostatecznie dużo tlenu, aby oddychać (14%), dostatecznie dużo oceanów, aby powstały warunki meteorologiczne przypominające te na Ziemi (9 obszarów oceanów), a temperatura znacznie przekroczy 0°C (8°C). Wtedy życie na Marsie, choć może jeszcze nie będzie komfortowe, stanie się możliwe!

Zwycięży gracz, który na koniec gry zgromadzi najwięcej PZ.

ELEMENTY

plansza



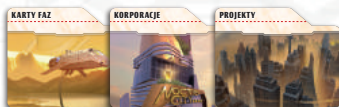
4 plansze graczy



20 kart faz
(po 5 kart w każdym z 4 kolorów graczy)



3 przekładki do kart



208 kart projektów



12 kart korporacji



52 znaczniki graczy
(po 13 w każdym z 4 kolorów graczy)



9 żetonów obszarów oceanów



24 żetony lasu warte PZ
(16 o wartości „1” PZ i 8 o wartości „5” PZ)



148 kostek zasobów
(100 brązowych, 24 srebrne i 24 złote)



2 przezroczyste znaczniki
(do oznaczania Temperatury i Poziomu Tlenu)



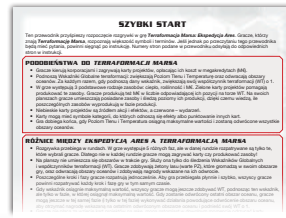
5 kafeków faz



4 karty pomocy



przewodnik Szybki start

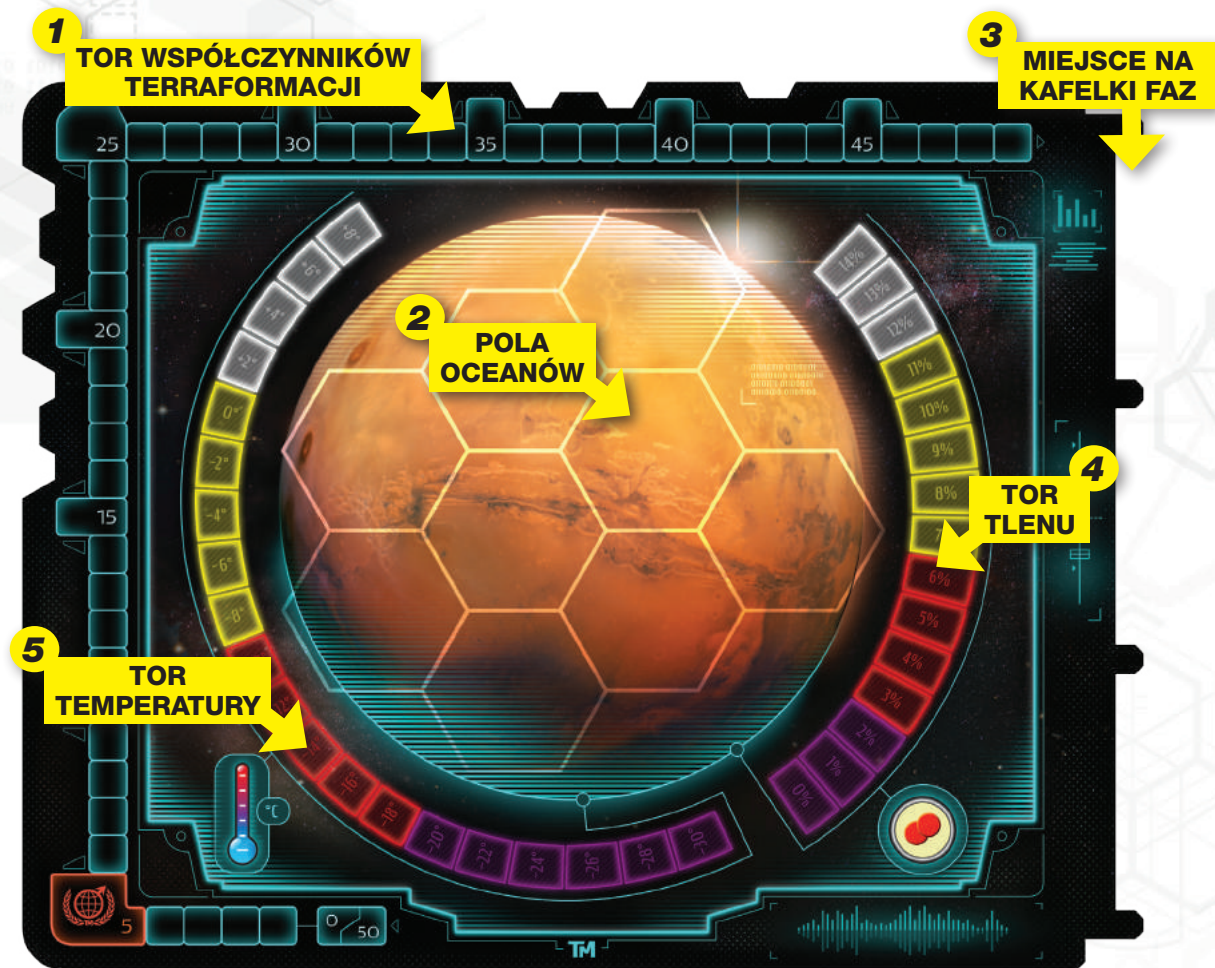


PLANSZA

Na planszy znajdują się następujące obszary:

- 1. TOR WSPÓŁCZYNNIKÓW TERRAFORMACJI** – gdy gracz zwiększa swój WT, przesuwa znacznik na tym torze.
- 2. POLA OCEANÓW** – na tych polach na początku gry kładzie się zakryte obszary oceanów. Gdy gracz ma odwrócić obszar oceanu, wybiera 1 z obszarów położonych pomarańczową stroną do góry i odwraca go, a następnie podnosi swój WT o 1 i otrzymuje nagrodę wskazaną na drugiej stronie tego obszaru.
- 3. MIEJSCE NA KAFELKI FAZ** – kafelki faz układa się wzdłuż tej krawędzi planszy.
- 4. TOR TLENU** – gdy gracz zwiększa Poziom Tlenu, przesuwa znacznik na tym torze i podnosi swój WT o 1.
- 5. TOR TEMPERATURY** – gdy gracz podnosi Temperaturę, przesuwa znacznik na tym torze i podnosi swój WT o 1.

Tory tlenu i temperatury są podzielone na strefy w 4 kolorach: fioletowym, czerwonym, żółtym i białym. Niektóre karty wymagają, aby znacznik Poziomu Tlenu albo znacznik Temperatury znajdował się w strefie określonego koloru.



KARTY

KARTY PROJEKTÓW

Karty projektów są podstawą w budowaniu potężnej korporacji i dążeniu do zwycięstwa. Należy pamiętać, że gracz może w dowolnym momencie odrzucić kartę projektu z ręki, aby otrzymać 3 M€. Karty projektów zawierają następujące informacje:

- 1. NAZWA.**
- 2. KOSZT** – suma M€, którą gracz musi zapłacić, aby zagrać kartę.
- 3. WYMAGANIA** – niektóre karty mają dodatkowe wymagania, które muszą być spełnione, aby karty mogły zostać zagrane. W tym miejscu są przedstawione skrótowo, natomiast ich szczegółowy opis znajduje się w sekcji zdolności karty (punkt 11).
- 4. SYMBOLE KATEGORII** – karty mogą mieć maksymalnie 3 symbole. Są one przywoływane w sekcji zdolności wielu kart.
- 5. KOLOR** – karty występują w 3 kolorach: niebieskim (karty aktywne), zielonym (karty produkcji) i czerwonym (karty wydarzeń).
 - A.** Niebieskie karty przedstawiają albo efekty, które są aktywowane w określonych okolicznościach, albo akcje, z których można skorzystać w fazie akcji.
 - B.** Zielone karty przedstawiają zasoby, które otrzymuje się w fazie produkcji, albo potencjał budowlany stali/tytanu, który pozwala obniżyć koszt zagrania niektórych kart. Więcej informacji o stali i tytanie można znaleźć na str. 12.
 - C.** Czerwone karty mają efekty, które rozpatruje się natychmiast. Po zagraniu nie wpływają na rozgrywkę – znaczenie mają jedynie znajdujące się na nich symbole kategorii, do których mogą odnosić się inne karty.
- 6. EFEKT** (fioletowe tło) – występuje wyłącznie na niebieskich kartach. Przedstawia symbole, które pokazują efekt aktywowany za każdym razem, gdy zostaną spełnione określone kryteria. Jeśli są one spełnione wielokrotnie podczas zagrywania jakiejś karty, gracz wielokrotnie rozpatruje efekt (chyba że na karcie napisano inaczej).
- 7. PRODUKCJA** (pomarańczowe tło) – występuje wyłącznie na zielonych kartach. Przedstawia symbole, które pokazują, co dana karta produkuje w fazie produkcji.
- 8. POTENCJAŁ BUDOWLANY** (szare tło) – występuje wyłącznie na zielonych kartach. Pokazuje, że dana karta ma potencjał budowlany stali/tytanu.
- 9. AKCJA** (niebieskie tło) – występuje wyłącznie na niebieskich kartach. Przedstawia symbole reprezentujące akcje, które wykonuje się w fazie akcji.
- 10. AKTYWNE FAZY** – ta sekcja występuje tylko na zielonych i niebieskich kartach. Liczby rzymskie wskazują, w których fazach można wykorzystać zdolność karty.
- 11. ZDOLNOŚĆ** – ta sekcja wskazuje dodatkowe wymagania, które muszą zostać spełnione, aby zagrać kartę (✔), a także efekty natychmiastowe (⚡) i zdolność karty.
- 12. PZ** – wartość punktowa karty na koniec gry.
- 13. NUMER KARTY.**



KARTY KORPORACJI

Te karty reprezentują korporacje, którymi kierują gracze. Zawierają następujące informacje:

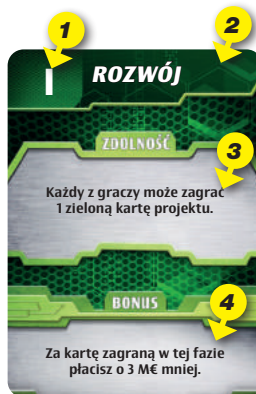
- 1. NAZWA.**
- 2. SYMBOLE KATEGORII** – są przywoływane w sekcji zdolności wielu kart.
- 3. LOGO.**
- 4. ZASOBY POCZĄTKOWE** – ta sekcja wskazuje, ile M€ gracz otrzymuje na początku gry. Może też przedstawiać produkcję albo inne zdolności, z którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę.
- 5. EFEKT/AKCJA** – opisuje trwałe efekty albo akcje, do których gracz ma dostęp podczas gry.
- 6. AKTYWNE FAZY** – liczby rzymskie wskazują, w których fazach można wykorzystać zdolność karty.



KARTY FAZ

Za pomocą kart faz gracze wybierają fazy, które chcą rozegrać w danej rundzie. Zawierają następujące informacje:

- 1. NUMER FAZY** – fazy są rozpatrywane w kolejności zgodnej z tymi numerami.
- 2. NAZWA.**
- 3. ZDOLNOŚĆ** – efekt, który w danej fazie rozpatrują wszyscy gracze.
- 4. BONUS** – dodatkowy efekt, który w danej fazie rozpatrują **tylko** ci gracze, którzy w aktualnej rundzie wybrali tę fazę.



PLANSZA GRACZA

Na swojej planszy gracz zaznacza posiadane zasoby i poziomy produkcji. Kostki zasobów umieszcza się na odpowiednich polach, natomiast znaczniki graczy przesuwają się po torach produkcji.

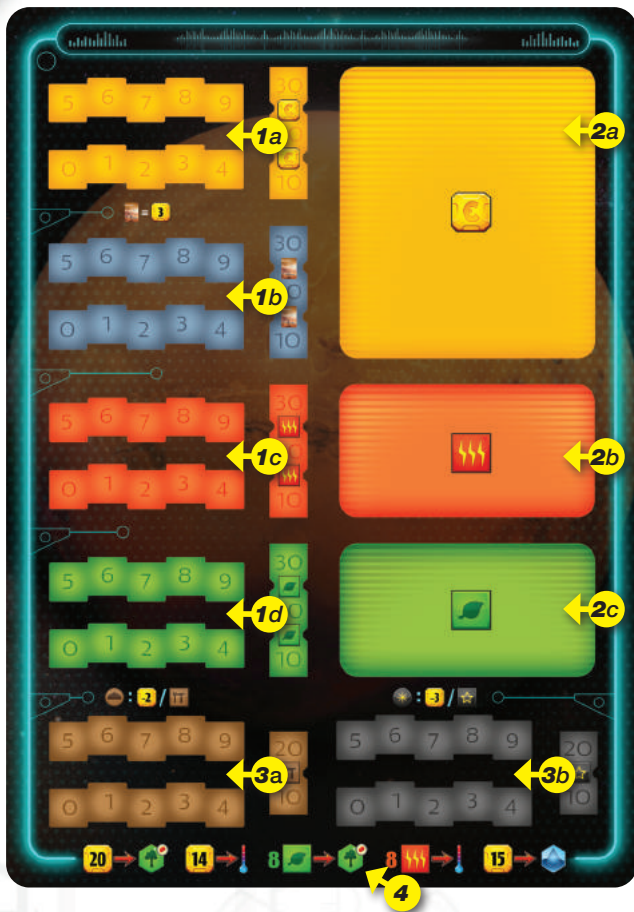
- 1. TORY PRODUKCJI** – gdy gracz zwiększa produkcję zasobu, przesuwa znacznik na torze tego zasobu. Jeśli zajdzie taka potrzeba, w kolumnie po prawej stronie należy umieścić drugi znacznik. Są 4 rodzaje produkowanych zasobów: (1a) M€, (1b) karty, (1c) ciepło, (1d) roślinność. Położenie znaczników na torze produkcji wskazuje, ile jednostek danego zasobu gracz otrzyma w fazie produkcji.

Przykład. Jeśli zagrana przez gracza karta produkuje 2 jednostki ciepła, gracz przesuwa swój znacznik na torze produkcji ciepła o 2 pola.

- 2. ZASOBY** – zawsze gdy gracz otrzymuje (2a) M€, (2b) ciepło lub (2c) roślinność, umieszcza brązowe, srebrne lub złote kostki zasobów na odpowiednim polu. Brązowe kostki reprezentują 1 jednostkę danego zasobu, srebrne – 5 jednostek, a złote – 10.

Przykład. W fazie produkcji gracz produkuje 6 jednostek roślinności, więc umieszcza 1 brązową kostkę i 1 srebrną kostkę na zielonym polu obok toru produkcji roślinności na swojej planszy.

- 3. POTENCJAŁ BUDOWLANY** – gdy gracz zwiększa potencjał budowlany (3a) stali albo (3b) tytanu, przesuwa znacznik na odpowiednim torze. Jeśli zajdzie taka potrzeba, w kolumnie po prawej stronie należy umieścić drugi znacznik.
- 4. AKCJE STANDARDOWE** – w fazie akcji gracze mogą wykonać dowolną liczbę akcji standardowych dowolną liczbę razy.



Ważne! Liczba wszystkich zasobów jest oznaczana albo na planszy gracza, albo na karcie, jeśli jest to zasób specjalny. Do oznaczania liczby posiadanych zasobów służą brązowe, srebrne i złote kostki. Brązowe kostki reprezentują 1 jednostkę danego zasobu, srebrne – 5 jednostek, a złote – 10.

UWAGA! Niektóre zielone karty zwiększają produkcję jakiegoś zasobu, jeśli gracz zagrywa kolejne karty z symbolami określonej kategorii. Gracz musi aktualizować odpowiedni poziom produkcji na swojej planszy za każdym razem, gdy zagra kartę z danym symbolem.

UWAGA! Gracz w każdej chwili może obliczyć poziomy produkcji i potencjałów budowlanych, sprawdzając swoje karty w grze. Korzystanie z planszy gracza jest jednak wygodniejsze.

ZASOBY

W grze *Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares* występują 4 rodzaje zasobów: megakredyty, ciepło, roślinność i zasoby specjalne.



MEGAKREDYTY (M€) – służą do zagrywania kart i aktywowania niektórych akcji.



CIEPŁO – służy do podnoszenia temperatury na Marsie. W fazie akcji gracz może wydać 8 jednostek ciepła, aby podnieść Temperaturę o 2°C i zwiększyć swój WT o 1.



ROŚLINNOŚĆ – służy do tworzenia lasów, które powodują podniesienie Poziomu Tlenu na Marsie. W fazie akcji gracz może wydać 8 jednostek roślinności, aby otrzymać żeton lasu, podnieść Poziomu Tlenu o 1% i zwiększyć swój WT o 1.



ZASOBY SPECJALNE – niektóre karty pozwalają umieszczać na nich albo na innych kartach zasoby specjalne (**zwierzęta, mikroby i nauka**). Zgodnie z opisem na kartach te zasoby pełnią różne funkcje.



INNE ŻETONY I KAFELKI



ŻETONY LASU WARTE PZ – są pobierane po stworzeniu lasu. Na koniec gry żeton lasu jest wart 1 PZ. Gdyby zabrakło żetonów o wartości „1” PZ, gracz może wymienić 5 takich żetonów na żeton o wartości „5” PZ.



KAFELKI FAZ – pokazują, które fazy gracz wybrał do rozegrania w danej rundzie.



OBSZARY OCEANÓW – podczas przygotowania do gry umieszcza się je na planszy pomarańczową stroną do góry. Gdy gracz odwróci obszar oceanu na niebieską stronę, otrzyma wskazaną nagrodę. Na przykład jeśli odwróci obszar pokazany obok, otrzyma 2 jednostki roślinności. Obszar oceanu z widoczną niebieską stroną nie może zostać ponownie odwrócony.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Planszę należy umieścić na środku stołu.
2. Obok planszy należy umieścić kafelki faz odwrócone stroną z zamkniętymi drzwiami do góry.
3. Wszystkie żetony lasu oraz brązowe, srebrne i złote kostki zasobów należy umieścić obok planszy.
4. Po 1 przezroczystym znaczniku należy umieścić na pozycji „-30°C” na torze temperatury i na pozycji „0%” na torze tlenu.
5. Każdy z graczy otrzymuje planszę i 13 znaczników gracza w wybranym kolorze. Następnie każdego z graczy umieszcza po 1 znaczniku na pozycji „0” każdego z 6 torów produkcji i potencjałów budowlanych na swojej planszy gracza oraz kładzie znacznik na pozycji „5” toru WT na planszy głównej. Gdy któryś poziom produkcji albo potencjału budowlanego osiągnie 10 albo więcej, do oznaczania go należy wykorzystać drugi znacznik.
6. Należy pomieszać obszary oceanów odwrócone niebieską stroną do dołu i umieścić je na planszy na 9 polach oceanów.
7. Wszystkie karty projektów należy potasować i utworzyć zakrytą talię kart projektów. Każdemu z graczy należy rozdać po 8 kart – gracze zatrzymują je wszystkie. Talię projektów można podzielić na 2 części i położyć je na stole w taki sposób, aby każdy gracz miał łatwy dostęp do 1 z nich.

Przed pierwszą rozgrywką zamiast wykonywać krok 7, należy odszukać 16 zielonych kart projektów z ☆ obok numeru karty. Te karty należy potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy po 4. Niewykorzystane karty z ☆ odkłada się na stos kart odrzuconych. Pozostałe karty projektów należy potasować, a następnie rozdać każdemu z graczy jeszcze po 4 karty.

8. Wszystkie karty korporacji należy potasować zakryte i rozdać każdemu z graczy po 2 z nich. Każdy z graczy wybiera jedną kartę, którą wykorzysta w grze, a drugą odrzuca. Wszystkie niewykorzystane karty korporacji odkłada się do pudełka.

Przed pierwszą rozgrywką zamiast wykonywać krok 8, należy rozdać każdemu z graczy po 1 losowej karcie korporacji z ★ obok numeru karty.

Zasada zaawansowana. Po otrzymaniu kart korporacji, ale przed wybraniem 1 z nich gracz może odrzucić dowolną liczbę kart projektów i dobrać tyle samo kart.

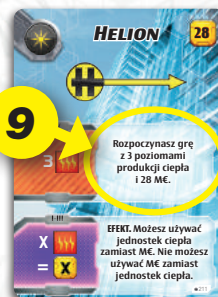
9. Każdy z graczy otrzymuje początkowe zasoby i zdolności przedstawione na wybranej karcie korporacji.
10. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 5 kart faz w jego kolorze.
11. Można rozpocząć rozgrywkę.



PIERWSZA ROZGRYWKA

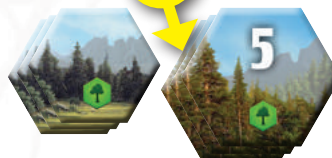
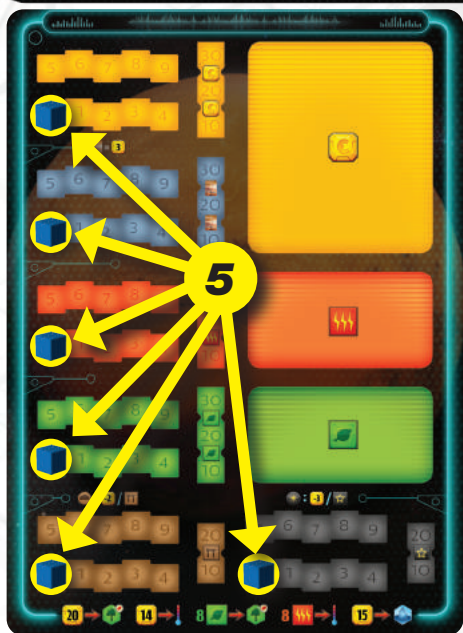


PIERWSZA ROZGRYWKA



PIERWSZA ROZGRYWKA





ROZGRYWKA

Rozgrzywka jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z 3 kroków:

- A. PLANOWANIE** (zob. str. 10).
- B. ROZPATRYWANIE FAZ** (zob. str. 11–15).
- C. KONIEC RUNDY** (zob. str. 16).

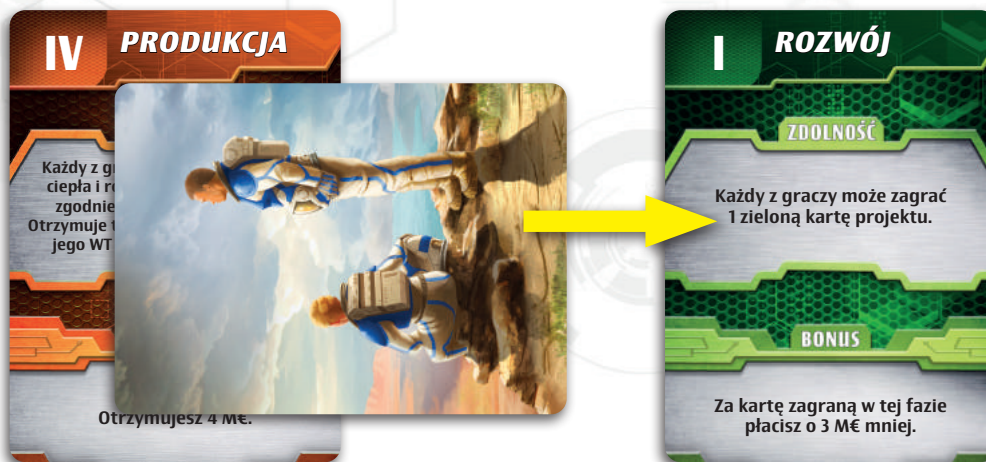
Poszczególne kroki i fazy gracze wykonują jednocześnie. Nie każda faza jest rozpatrywana w każdej rundzie. Runda zawsze zaczyna się od kroku planowania, podczas którego gracze określają, które fazy zostaną rozegrane w aktualnej rundzie.

A. PLANOWANIE

Każdy z graczy wybiera 1 kartę fazy ze swojej ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Wszyscy gracze robią to jednocześnie.

Począwszy od 2. rundy, gracze kładą wybraną kartę obróconą o 90° na wierzchu poprzednio zagranej karty fazy. Oznacza to, że nie mogą wybrać tej samej fazy w 2 rundach z rzędu. Po odkryciu zagranej karty fazy gracze zabierają na rękę poprzednio zagrana kartę.

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 stroną z nazwą fazy do góry.



Ważne! Gracz nie może wybrać tej samej fazy w 2 rundach z rzędu.

B. ROZPATRYWANIE FAZ

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 (zob. str. 11).
- II. FAZA BUDOWY (zob. str. 12).
- III. FAZA AKCJI (zob. str. 14).
- IV. FAZA PRODUKCJI (zob. str. 15).
- V. FAZA BADAŃ (zob. str. 15).

W danej rundzie każdy z graczy jednokrotnie rozpatruje każdą z wybranych faz (i tylko wybrane fazy). Gracze rozpatrują poszczególne fazy jednocześnie. Gdy wszyscy gracze rozpatrzą daną fazę, przechodzą do następnej.

Jeśli kilkoro graczy wybrało tę samą fazę, jest ona rozpatrywana **tylko raz**. Jeśli któraś z faz nie została wybrana, wszyscy gracze ją pomijają w danej rundzie.

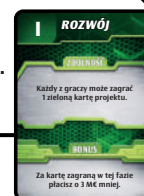
Gracz, który wybrał daną fazę, otrzymuje w tej fazie bonus wskazany w dolnej części wybranej karty fazy.



I FAZA ROZWOJU

W tej fazie każdy z graczy może zagrać 1 zieloną kartę projektu z ręki, opłacając jej koszt. Więcej informacji znajduje się w sekcji „Zagrywanie kart projektów” na str. 12.
Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, za kartę zagrąną w tej fazie płaci o 3 M€ mniej.

Po zagraniu zielonej karty gracze aktualizują odpowiednie poziomy produkcji lub potencjałów budowlanych na swoich planszach graczy.



Ważne! Gracze mogą w dowolnym momencie odrzucać karty projektów z ręki, aby otrzymać za każdą z nich 3 M€ (nie dotyczy to kart odrzucanych w wyniku rozpatrywania efektów kart lub opłacania kosztu akcji). Zawsze gdy gracz odrzuca kartę, niezależnie od powodu, odkłada ją zakrytą na stos odrzuconych kart projektów.

II FAZA BUDOWY

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.**



Wskazówka, jak rozmieszczać zagrywane karty. Zielone karty można zagrywać po prawej stronie planszy gracza bliżej górnej krawędzi. Karty mogą na siebie nachodzić, tak aby było widać tylko sekcję produkcji i symbole kategorii po lewej stronie karty.

Niebieskie karty można zagrywać w rzędzie poniżej zielonych kart. Również mogą na siebie nachodzić, tak aby było widać tylko symbole zdolności i symbole kategorii po lewej stronie karty.

Czerwone karty można zagrywać w dowolnym rzędzie (albo utworzyć dla nich osobny rząd) i też mogą na siebie nachodzić, tak aby było widać tylko symbole kategorii.

ZAGRYWANIE KART PROJEKTÓW

Koszt zagrania karty projektu należy opłacić w M€. Gracz może wykorzystać kostki M€, które posiada, lub odrzucić inne karty projektów z ręki. Każda odrzucona karta jest warta 3 M€. Jeśli podczas odrzucania kart powstanie nadpłata, gracz odbiera ją w postaci kostek.

Przykład. Aby zagrać kartę o koszcie 8 M€, gracz może np. odrzucić 2 karty i zapłacić 2 M€ albo odrzucić 3 karty z ręki i otrzymać 1 M€ reszty.

Jeśli na zagrywanej karcie widnieje symbol ⚡, należy natychmiast rozpatrzyć opisany obok niego efekt.

Jeśli karta podnosi poziom produkcji zasobów, należy to odzwierciedlić na planszy gracza.

WYMAGANIA

Niektóre karty mają dodatkowe wymagania, które muszą być spełnione, aby te karty mogły zostać zagrane. Takie karty są oznaczone specjalnym symbolem ⚡ umieszczonym pod kosztem karty, a obok niego znajduje się skrócony opis wymagań. W dolnej części karty znajduje się dokładny opis dodatkowych wymagań, oznaczony symbolem ✅. Jeśli na karcie znajdują się wymagania związane z Liczbą Oceanów, Poziomem Tlenu albo Temperaturą, muszą być spełnione **na początku fazy**, aby karta mogła zostać zagrana. **Jeśli wymagania nie są spełnione, gracz nie może zagrać tej karty.**

STAL I TYTAN

Koszt kart projektów z symbolem budowl (🏗️), niezależnie od koloru, zostaje obniżony o 2 M€ za każdy symbol stali (🔩), który gracz posiada.

Koszt kart projektów z symbolem przestrzeni kosmicznej (🌌), niezależnie od koloru, zostaje obniżony o 3 M€ za każdy symbol tytanu (🛡️), który gracz posiada.

Koszt zagrania karty nie może być mniejszy niż 0.

Gracz może zagrać karty, które podniosłyby Wskaźniki Globalne ponad ich wartości maksymalne albo dałyby mu zasoby specjalne, nawet jeśli nie ma karty, na której mógłby je położyć. Gracz po prostu nie otrzymuje korzyści wynikających z tych efektów.

Przykład. Robert chce zagrać Mikroprocesory. To zielona karta o koszcie 17 M€. Karta ma symbol budowl (🏗️). **1** Robert ma 2 symbole stali, więc płaci o 4 M€ mniej za zagrywanie kart z symbolem budowl. **2** Robert wybrał w tej rundzie fazę rozwoju, co oznacza, że może zagrać tę zieloną kartę, płacąc o 3 M€ mniej. A zatem za zagranie karty Mikroprocesory Robert musi zapłacić $17\text{ M€} - 4\text{ M€} - 3\text{ M€} = 10\text{ M€}$.

3 Robert ma 4 M€ w kostkach, które może wydać, aby zagrać kartę, wciąż jednak brakuje mu 6 M€. Może odrzucić z ręki 2 karty projektów, warte po 3 M€ każda, aby pokryć pozostałe 6 M€. **4** Robert odrzuca 2 karty i wydaje 4 M€ w kostkach, a następnie zagrywa Mikroprocesory.

5 Robert rozpatruje efekt natychmiastowy karty, który brzmi: „Dobierz 2 karty. Następnie odrzuć 1 kartę”. Na koniec przesuwając znacznik produkcji ciepła na swojej planszy o 3 pola. Robert zakończył fazę rozwoju.








III FAZA AKCJI

W tej fazie każdy z graczy może jednokrotnie użyć zdolności „Akcja” (→) każdej ze swoich zagranych kart. Aby to zrobić, gracz musi opłacić koszt akcji znajdujący się po lewej stronie strzałki. Następnie otrzymuje korzyść pokazaną po jej prawej stronie. Każdy z graczy może również wykonać dowolną liczbę akcji standardowych dowolną liczbę razy. **Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, może jeszcze raz użyć zdolności „Akcja” (→) 1 ze swoich zagranych kart.**



AKCJE STANDARDOWE

W fazie akcji gracze mogą wykonywać akcje standardowe przedstawione na ich planszach. Są to następujące akcje:

-  • Wydadź 8 jednostek roślinności, aby otrzymać żeton lasu i podnieść Poziom Tlenu o 1%.
-  • Wydadź 20 M€, aby otrzymać żeton lasu i podnieść Poziom Tlenu o 1%.
-  • Wydadź 8 jednostek ciepła, aby podnieść Temperaturę o 2°C.
-  • Wydadź 14 M€, aby podnieść Temperaturę o 2°C.
-  • Wydadź 15 M€, aby odwrócić obszar oceanu. Gdy gracz odwraca obszar oceanu, natychmiast otrzymuje nagrodę wskazaną na jego odwrócenie.

Przypomnienie. Zawsze gdy gracz zwiększa Poziom Tlenu, podnosi Temperaturę albo odwraca obszar oceanu, podnosi swój WT o 1. Gracz zwiększa swój WT za każdy poziom, o który podniósł dany Wskaźnik Globalny.

W fazie, w której Wskaźnik Globalny osiągnie swój poziom maksymalny (Temperatura: 8°C, Poziom Tlenu: 14%, Liczba Oceanów: 9 odwróconych obszarów), wszyscy gracze mogą dalej wykonywać akcje albo zagrywać karty, które powodują podnoszenie tego Wskaźnika. Otrzymują wtedy wszystkie korzyści, takie jak żetony lasu i WT. W fazie, w której zostanie odwrócony ostatni obszar oceanu, gracz, który wykona po tym akcje albo zagra karty powodujące odwrócenie oceanu, podnosi swój WT i otrzymuje nagrodę wskazaną na ostatnim odwróconym obszarze oceanu.

Po fazie, w której dany Wskaźnik Globalny osiągnął poziom maksymalny, gracze nie mogą otrzymywać nagród (ani podnosić swojego WT) za zwiększanie tego Wskaźnika.

Po fazie, w której Poziom Tlenu osiągnął 14%, gracze dalej otrzymują żetony lasu za tworzenie lasów, ale nie podnoszą swojego WT za zwiększanie Poziomu Tlenu.

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

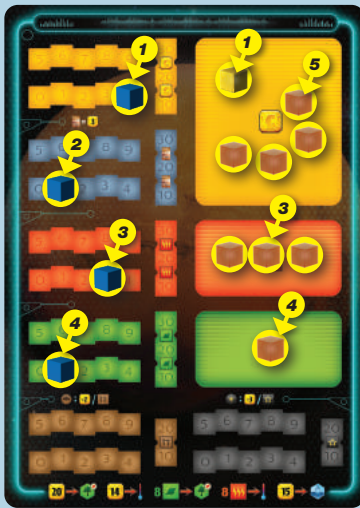
W tej fazie każdy z graczy pobiera zasoby w liczbie równej produkcji na zielonych kartach, karcie korporacji i pozycji zajmowanej na torze WT. **Bonus. Gracz, który wybrał tę fazę, otrzymuje 4 M€.**



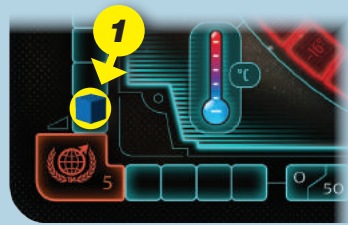
Gracz otrzymuje tyle M€, ile wynosi suma jego WT i poziomu produkcji M€. Gracz otrzymuje tyle jednostek ciepła i roślinności, ile wynoszą jego poziomy produkcji tych zasobów. Umieszcza brązowe, srebrne i złote kostki na odpowiednich polach zasobów na swojej planszy gracza, aby oznaczyć liczbę otrzymanych zasobów. Za każdy poziom produkcji kart gracz dobiera w tej fazie 1 kartę.



Przykład. Robert zagrał do tej pory 4 pokazane niżej karty. Gdy je zagrywał, na swojej planszy gracza odpowiednio aktualizował poziom produkcji. Podczas kroku planowania tej rundy wybrał fazę produkcji. W fazie produkcji Robert otrzymuje wszystkie zasoby zgodnie z poziomami produkcji oznaczonymi na jego planszy gracza i M€ w liczbie równej jego WT. Poziomy produkcji może sprawdzić, analizując sekcje produkcji na zagranych przez siebie kartach. Robert otrzymuje:



1. 4 M€ za poziom produkcji M€ i 6 M€ za swój WT.
2. 1 kartę.
3. 3 jednostki ciepła.
4. 1 jednostkę roślinności.
5. 4 M€ jako bonus za wybranie fazy produkcji.



W fazie produkcji ta karta produkuje 1 M€ za każdy symbol ♣, który posiadasz (z tym włącznie).

V FAZA BADAŃ

Każdy z graczy dobiera po 2 karty – 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.**

Za karty odrzucane podczas rozpatrywania fazy badań gracze nie otrzymują M€.

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

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€. Karty faz nie wliczają się do limitu kart na ręce i nie można ich odrzucać.

Wszystkie kafelki faz należy odwrócić na stronę z zamkniętymi drzwiami. Rozpoczyna się następna runda.

KONIEC GRY

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. Runda nie jest rozgrywana dalej, tzn. nie są rozpatrywane pozostałe wybrane fazy. 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. Mimo że gracze rozgrywają fazy jednocześnie, pod koniec gry mogą wykonywać niektóre akcje, reagując na działania innych graczy. Na przykład jeśli gra zakończy się w fazie akcji, mogą wymienić wszystkie karty z ręki na M€, a M€ wydać na akcje standardowe, które pozwolą jeszcze podnieść WT.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec gry każdy z graczy podlicza swoje PZ:

1. **1 PZ za 1 WT,**
2. **PZ za posiadane żetony lasu,**
3. **PZ z zagryanych 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€.

Przykład. Na koniec gry Robert oblicza swój wynik.

Ma 25 WT, co widać na torze WT, więc zdobywa 25 PZ.

Ma żetony lasu o łącznej wartości 6 PZ.

Ma 4 karty projektów, które dają określoną liczbę PZ – razem 9 PZ.

Ma też kartę projektu ze zmienną liczbą PZ, wartą 1 PZ za każde 2 jednostki zwierząt na tej karcie. W trakcie gry Robert położył na niej 7 jednostek zwierząt (kostek zasobów), więc jest warta 3 PZ.


Ostateczny wynik Roberta to 25 PZ + 6 PZ + 9 PZ + 3 PZ = 43 PZ.




SYMBOLE

Wszystkie zdolności i wymagania na kartach projektów są przedstawione zarówno symbolicznie, jak i opisowo. Poniżej znajdują się objaśnienia wszystkich symboli występujących na kartach projektów.


PUNKTY ZWYCIĘSTWA I WSPÓŁCZYNNIK TERRAFORMACJI


 **PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ)** – punkty, które zostaną przyznane na koniec gry. Niektóre karty mają ustaloną wartość punktową, a wartość innych kart zależy od różnych czynników (np. zasobów na karcie albo zagrzanych określonych kart). Grę wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej PZ. *Jeśli gracz terraformuje planetę, dbając o środowisko i zrównoważony rozwój, wznosi wspaniałe budowle i tworzy siedliska dla pięknych stworzeń, jego wysiłki zostaną nagrodzone.*


 **WSPÓŁCZYNNIK TERRAFORMACJI (WT)** – punkty, które w trakcie gry przynoszą M€, a na koniec są dodawane do wyniku gracza. WT jest miarą wkładu w proces terraformacji. Za każdym razem, gdy gracz podnosi Temperaturę, zwiększa Poziom Tlenu albo odwraca obszar oceanu, jego WT wzrasta. *Każdy krok w kierunku terraformacji sam w sobie jest nagrodą. Gracze otrzymują jednak od rządu wynagrodzenie za ciężką pracę, którą wykonują, zamieniając Marsa w zdatną do życia planetę.*

WSKAŹNIKI GLOBALNE

W grze występują 3 Wskaźniki Globalne, które pokazują stopień terraformacji Marsa: Temperatura, Poziom Tlenu i Liczba Oceanów. Rywalizując ze sobą, gracze starają się mieć jak największy wkład w terraformację planety. Każdy z tych symboli oznacza podniesienie odpowiedniego Wskaźnika o 1 poziom. Za każdym razem, gdy gracz podnosi 1 z tych Wskaźników, podnosi również swój WT o 1. *Każdy aspekt tworzenia nowego domu dla ludzkości jest równie ważny. Ludzie zamieszkają na Marsie dopiero wtedy, gdy jego atmosfera będzie mieć odpowiedni skład, a powierzchnię pokryje wystarczająco duży obszar oceanów.*


 **TEMPERATURA** – gracz podnosi Temperaturę o 2°C (1 poziom). Może wykorzystywać w tym celu jednostki ciepła, M€ albo efekty kart. Początkowa Temperatura wynosi -30°C i może zostać podniesiona do 8°C, o 2°C na poziom. Pozwoli to stworzyć strefę równikową, w której woda pozostanie cieczą.


 **POZIOM TLENU** – gracz zwiększa Poziom Tlenu o 1% (1 poziom). Może wykorzystywać w tym celu jednostki roślinności, M€ albo efekty kart. Początkowy Poziom Tlenu wynosi 0% i może zostać zwiększony do 14%, o 1% na poziom. Przy 14% atmosfera Marsa będzie przypominać atmosferę Ziemi na wysokości 3000 m n.p.m.


 **OCEANY** – gracz odwraca obszar oceanu. Może wykorzystywać w tym celu M€ albo efekty kart. Każdy obszar oceanu reprezentuje 1% powierzchni Marsa. Początkowo na Marsie nie ma oceanów (0%), mogą jednak pokryć 9% powierzchni planety (9 obszarów oceanów). Odwracając 1 obszar, gracz zwiększa powierzchnię oceanów o 1%. Jeśli oceany pokryją 9% powierzchni Marsa, na planecie powstanie cykl hydrologiczny sprzyjający opadom i powstawaniu rzek.


ZASOBY

W grze występują 4 rodzaje zasobów, które korporacje wykorzystują, aby terraformować Marsa: M€, roślinność, ciepło i zasoby specjalne (zwierzęta, mikroby i nauka).

 **MEGAKREDYTY (M€)** – to waluta wykorzystywana w XXIV wieku. Korporacje płacą w niej za projekty i niektóre akcje.

 **ROŚLINNOŚĆ** – reprezentuje wysiłek, jaki korporacje wkładają w zalesianie Marsa. Roślinność to zasób, który można wykorzystywać, aby tworzyć lasy i podnosić Poziom Tlenu.

 **CIEPŁO** – reprezentuje wysiłek, jaki korporacje wkładają, aby podnieść Temperaturę na Marsie do poziomu odpowiedniego do zamieszkania. Ciepło to zasób, który można wykorzystywać, aby podnosić Temperaturę.

 **ZASOBY SPECJALNE** – korporacje inwestują w hodowlę zwierząt, mikroobów albo w rozwój nauki. Te 3 rodzaje zasobów specjalnych gromadzi się na kartach projektów i są one wykorzystywane zgodnie z efektami opisanymi na kartach.

POTENCJAŁ BUDOWLANY – STAL I TYTAN

Niektóre zielone karty dają graczom potencjał budowlany stali i tytanu. Obniża on koszt zagrywania niektórych kart projektów. Odpowiednie materiały budowlane są kluczowe, aby rozpocząć kosztowny projekt!



STAL – reprezentuje materiały budowlane używane na Marsie. Każdy poziom potencjału stali obniża koszt zagrania karty projektu z symbolem budowlany (🏠) o 2 M€.



TYTAN – reprezentuje materiały budowlane używane w przestrzeni kosmicznej. Każdy poziom potencjału tytanu obniża koszt zagrania karty projektu z symbolem przestrzeni kosmicznej (🌟) o 3 M€.

SYMBOLE KATEGORII

Karty projektów mogą mieć maksymalnie 3 symbole kategorii, do których odnoszą się efekty niektórych kart.



SYMBOL BUDOWLI – taki projekt obejmuje prace konstrukcyjne na Marsie. Można obniżyć jego koszt, korzystając z potencjału stali.



SYMBOL PRZESTRZENI KOSMICZNEJ – taki projekt wykorzystuje technologie kosmiczne. Można obniżyć jego koszt, korzystając z potencjału tytanu.



SYMBOL ENERGII – taki projekt obejmuje wytwarzanie energii i przetwarzanie jej w inne zasoby.



SYMBOL NAUKI – taki projekt pomaga opracowywać nowoczesne technologie, które usprawnią terraformację.



SYMBOL JOWISZA – taki projekt wiąże się z infrastrukturą na zewnętrznych planetach Układu Słonecznego.



SYMBOL ZIEMI – taki projekt wiąże się z działaniami podejmowanymi na Ziemi.



SYMBOL ROŚLINNOŚCI – taki projekt dotyczy roślin albo innych organizmów wykorzystujących fotosyntezę.



SYMBOL MIKROBÓW – taki projekt dotyczy wprowadzania do ekosystemu Marsa różnych mikroorganizmów.



SYMBOL ZWIERZĄT – taki projekt dotyczy wprowadzania do ekosystemu Marsa różnych zwierząt. Karty te zapewniają PZ.



SYMBOL WYDARZENIA – taki projekt to jednorazowa operacja, która powoduje trwałą zmianę na Marsie. Wszystkie wydarzenia to czerwone karty.



GWIAZDKA – jeśli jakiś element jest oznaczony gwiazdką (*), oznacza to, że należy przeczytać specjalną zasadę (*) opisaną w sekcji zdolności karty.

WARIANT KOOPERACYJNY DLA 2 GRACZY

W tym wariantcie gracze współpracują i wspólnie dążą do zakończenia terraformacji przed upływem wyznaczonego czasu. Zasady gry są takie same jak w wariantcie podstawowym z następującymi zmianami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Po rozłożeniu gry należy stworzyć pulę składającą się z 27 brązowych kostek zasobów i 3 znaczników gracza w nieużywanym kolorze, a następnie umieścić ją w prawej górnej części planszy.

ROZGRYWKA

Gracze powinni dzielić się radami i wzajemnie motywować! Zalecamy, aby gracze nie omawiali konkretnych kart, które mają na ręce, ale raczej wymieniali ogólne uwagi, na przykład: „Mam dużo produkcji ciepła, więc nie musisz się o to martwić” albo „W tej rundzie mam zamiar wybrać fazę produkcji”.

W każdej rundzie po tym, jak gracze odkryją wybrane karty faz, każdy z nich bierze z puli na planszy 1 kostkę albo znacznik. Jeśli jest to brązowa kostka, dokłada ją do swoich zasobów M€. Jeśli jest to znacznik gracza, odrzuca go, a następnie może wymienić 1 ze swoich kart projektów na ręce na kartę projektu z ręki drugiego gracza.

KONIEC GRY

Gra się kończy z końcem rundy, w której z puli na planszy zostanie pobrana ostatnia kostka/znacznik (po 15 rundach).

Jeśli na koniec gry wszystkie Wskaźniki Globalne osiągnęły maksymalne wartości, a sumaryczny wynik graczy wynosi przynajmniej 80 PZ, gracze wygrywają! W przeciwnym razie gracze przegrywają. Gracze mogą zanotować wynik i spróbować w kolejnej rozgrywce zdobyć jeszcze więcej punktów.

ROZGRYWKA 1-OSOBOWA

Celem rozgrywki 1-osobowej jest przeprowadzenie pełnej terraformacji Marsa przed upływem wyznaczonego czasu.

Zasady gry są takie same jak w wariantcie podstawowym z następującymi zmianami.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Przygotuj dodatkowy zestaw 5 kart faz, a następnie potasuj je zakryte – to talia wirtualnego gracza.
2. Umieść 1 znacznik gracza w kolorze, którego nie używasz, na pozycji „1” toru WT.
3. Wybierz poziom trudności: nowicjusz, specjalista albo ekspert.

ROZGRYWKA

Gdy wybierzesz kartę fazy w kroku planowania, odkryj kartę z wierzchu talii wirtualnego gracza. W tej rundzie rozegraj również tę fazę (bez bonusu). Rozgrywaj kolejne rundy, w każdej odkrywając kolejną kartę z talii wirtualnego gracza.

Gdy każda z 5 kart wirtualnego gracza zostanie zagrana, potasuj je zakryte i ponownie utwórz talię. Za każdym razem, gdy tasujesz karty wirtualnego gracza, przesunij jego znacznik na następne pole na torze WT (na początku gry znajduje się na pozycji „1”). Gdy znacznik znajdzie się na pozycji „5”, rozegraj jeszcze 5 ostatnich rund. W tych końcowych rundach możesz wybrać kolejność zagrywania kart faz wirtualnego gracza. Gra dobiega końca, gdy po raz ostatni zagrane zostaną wszystkie karty wirtualnego gracza (w sumie rozegrasz 25 rund).

POZIOMY TRUDNOŚCI. Wariant 1-osobowy jest doskonałą okazją, aby nauczyć się gry. Nie jest jednak łatwo wygrać, jeśli nie ma się doświadczenia w grze i nie zna się możliwych strategii. Jeśli to Twoje pierwsze rozgrywki, wybierz 1 z niższych poziomów trudności. W tych wariantach Wskaźniki Globalne podnoszą się za każdym razem, gdy znacznik wirtualnego gracza przesuwa się na torze WT (4 razy w ciągu gry), co ułatwia realizację celów gry. **Uwaga! Podnoszenie Wskaźników Globalnych w ten sposób nie powoduje podniesienia Twojego WT ani nie dostarcza Ci żetonów lasu.**

NOWICJUSZ. Po przesunięciu znacznika wirtualnego gracza podnieś Poziom Tlenu o 2% albo Temperaturę o 4°C.

SPECJALISTA. Po przesunięciu znacznika wirtualnego gracza podnieś Poziom Tlenu o 1% albo Temperaturę o 2°C.

EKSPERT. Nie ma żadnych ułatwień.

KONIEC GRY

Gdy talia wirtualnego gracza zostanie zagrana 5 pełnych razy (25 rund), gra dobiega końca. Jeśli terraformacja Marsa jest kompletna, wygrywasz. W przeciwnym razie przegrywasz. Na koniec zsumuj zdobyte PZ. Podczas rozgrywki staraj się zgromadzić ich jak najwięcej.

SKRÓT ZASAD

Rozgrywka jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z 3 kroków:

A. PLANOWANIE

Każdy z graczy wybiera 1 kartę fazy ze swojej ręki i umieszcza ją zakrytą przed sobą. Następnie wszyscy gracze jednocześnie odkrywają zagrane karty. **Gracz nie może wybrać tej samej fazy w 2 rundach z rzędu.**

B. ROZPATRYWANIE FAZ

W tym kroku gracze rozpatrują fazy wybrane podczas kroku planowania. W grze nie ma tur, więc wszyscy gracze rozgrywają każdą fazę jednocześnie. Wszyscy gracze mogą uczestniczyć w fazach, które zostały wybrane, bonusy otrzymują jednak tylko w tych, które sami wybrali. Bonusy są opisane w dolnej części kart faz. Wybrane fazy są zawsze rozpatrywane w następującej kolejności:

I. FAZA ROZWOJU

- Każdy z graczy może zagrać 1 zieloną kartę projektu z ręki, opłacając jej koszt.

II. FAZA BUDOWY

- Każdy z graczy może zagrać 1 niebieską albo 1 czerwoną kartę projektu z ręki, opłacając jej koszt.

III. FAZA AKCJI

- Każdy z graczy może jednokrotnie użyć zdolności „Akcja” każdej ze swoich zagranych kart oraz wykonać dowolną liczbę akcji standardowych dowolną liczbę razy.

IV. FAZA PRODUKCJI

- Każdy z graczy pobiera M€ w liczbie równej jego WT i zasoby w liczbie odpowiadającej produkcji na zielonych kartach i karcie korporacji.

V. FAZA BADAŃ

- Każdy z graczy dobiera po 2 karty – jedną z nich zachowuje, a drugą odrzuca.

C. KONIEC RUNDY

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€. Rozpoczyna się następna runda.

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

Gra dobiega końca na koniec fazy, w której wszystkie Wskaźniki Globalne osiągną maksymalne wartości. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej PZ!

Projekt gry: Jacob Fryxelius, Nick Little i Sydney Engelstein

Konsultacja: Will Sobel

Projekt graficzny: Bill Bricker, Jason D. Kingsley i Isaac Fryxelius

Ilustracje: Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef, Naomi Robinson i Justine Nortjé

Grafika 3D: Renham, Pandoraskitten

Dyrektor artystyczny: Bill Bricker

Redakcja angielskiej wersji gry: Anna Russell

Testerzy: Travis Worthington, Peyton Worthington, Rhet Eikleberry, Hayley Nielsen, Adam Ping, Marc Martinez, Katie Martinez, Ryan Bruxvoort, Aaron i Kimberly Myerson, Anna Russell, Will Sobel, Stephen Buonocore, Chad Krizan, Geoffrey Engelstein, Brian Engelstein, James Williams, Jeffrey Tabler, Donnie Smith, Brandon Basham, Troy Lopez i Alexis Lopez

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja polskiej wersji gry: zespół Rebel

rebel

