



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMACJA MARSA

NIEPOKOJE

NIEPEWNE CZASY WYMAGAJĄ STANOWCZYCH PRZYWÓDCÓW

Mimo nieustającego zagrożenia ze strony burz pyłowych i surowego klimatu ludzka cywilizacja na Marsie powoli się rozwija. W centrum tego przedsięwzięcia stoi Komitet Terraformacji, przed którym korporacje i grupy lobbingowe przedstawiają swoje sprawy. To czas niepokoju, więc korporacje muszą stawić czoła ruchom społecznym, działaniom polityków i konsekwencjom klęsk naturalnych.

Wprowadzenie

Ten dodatek do *Terraformacji Marsa* wprowadza do gry kolejny krok fazy słonecznej „Polityka” i wydarzenia globalne, które wpływają na wszystkich graczy i są widoczne do 3 pokoleń wprzód. Gracze będą wysyłać swoich delegatów do Komitetu Terraformacji, aby zdobyć tam wpływy i zdecydować, która partia będzie rządzić podczas kolejnego pokolenia. W grze występuje 6 różnych partii, każda z nich zapewnia jednorazową premię i wprowadza swój program polityczny (specjalny efekt albo akcję), które wchodzą do gry na czas jej kadencji. Aby Komitet było stać na rozdawanie tych premii, znowelizowano zasady Współczynników Terraformacji: od teraz każdy gracz traci 1 poziom WT na pokolenie!

Przygotowanie do gry (ilustracja na następnej stronie)

- 1) **Plansze.** Planszę Komitetu Terraformacji i planszę wydarzeń globalnych należy umieścić obok planszy głównej. Jeśli rozgrywka będzie się toczyć na planszy podstawowej (Tharsis), należy umieścić płytkę Tytułu Terraformatora z tego dodatku (wymaga uzyskania jedynie WT 26) tak, aby zakryła Tytuł Terraformatora na planszy głównej.
- 2) **Delegaci.** Każdy z graczy pobiera 7 znaczników delegatów i umieszcza po 1 na polu lobby na planszy Komitetu Terraformacji, a pozostałe 6 na polu rezerwy delegatów. Na miejscu przewodniczącego należy umieścić 1 szary znacznik neutralnego delegata, a pozostałe odłożyć do rezerwy neutralnych delegatów. Wszystkie znaczniki delegatów pozostaną na planszy Komitetu Terraformacji do końca rozgrywki.
- 3) **Wydarzenia globalne.**
 - a) Talię wydarzeń globalnych należy potasować, a następnie umieścić ją zakrytą na odpowiednim polu planszy wydarzeń globalnych.
 - b) Należy odsłonić wierzchnią kartę z talii wydarzeń globalnych i umieścić ją na polu oznaczonym jako „nadchodzące wydarzenie globalne”. Następnie należy umieścić 1 neutralnego delegata z rezerwy na miejscu lidera partii wskazanej w lewym górnym rogu tej karty. Tę partię uważa się od tej chwili za dominującą (zob. strona 4) – znacznik dominacji należy umieścić na miejscu delegatów tej partii.
 - c) Następnie należy odkryć kolejną wierzchnią kartę z talii wydarzeń globalnych (to „odległe wydarzenie globalne”) i umieścić 1 neutralnego delegata z rezerwy na miejscu lidera partii wskazanej w lewym górnym rogu tej karty. Jeśli to ta sama partia, która jest już dominująca, delegata należy umieścić na miejscu delegatów tej partii. **Uwaga!** Podczas pierwszego pokolenia nie rozpatruje się „aktualnego wydarzenia globalnego” – to miejsce zostaje puste.
- 4) Z **6 kafli partii** należy utworzyć stos na polu polityki na planszy Komitetu Terraformacji z kaflem partii Zielonych na wierzchu stosu, ponieważ to oni rozpoczynają grę jako partia rządząca (zob. strona 4) i podczas najbliższej fazy akcji to ich program polityczny będzie obowiązywał.
- 5) **Karty projektów** z tego dodatku należy potasować z kartami projektów z gry podstawowej, a karty korporacji z tego dodatku z kartami korporacji z gry podstawowej.



płytkę Tytułu
Terraformatora

Gdy karta zostanie odkryta, umieść znacznik neutralnego delegata we wskazanej partii (tu: Kelwinistów).

WYDARZENIE GLOBALNE



Gdy przesuniesz kartę na pole aktualnego wydarzenia globalnego, umieść znacznik neutralnego delegata we wskazanej partii (tu: Zielonych).

znacznik dominacji



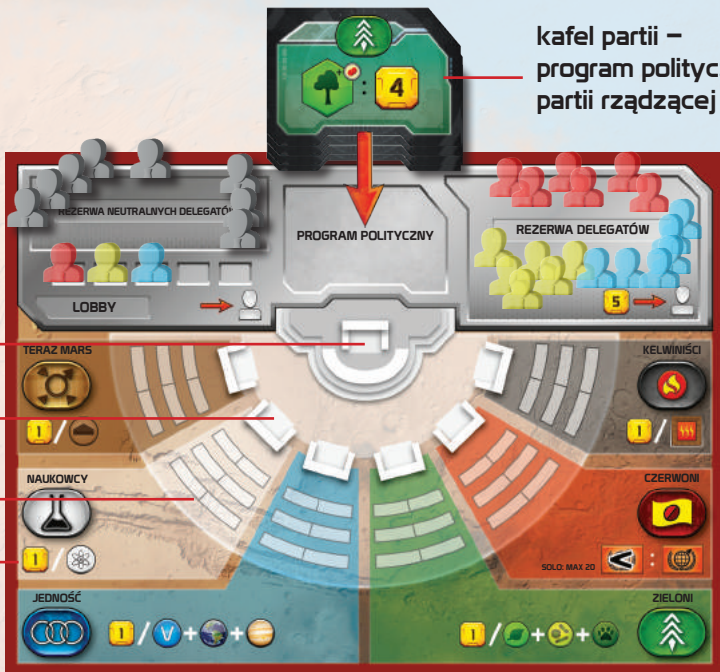
kafelek partii –
program polityczny
partii rządzącej

miejsce
przewodniczącego

miejsce lidera partii

miejsca delegatów

premia od rządu



PLANSZA KOMITETU TERRAFORMACJI

Opis kroku „Polityka”

(zob. strona 7)

1. AKTUALIZACJA WT

Każdy gracz traci po 1 WT.

2. WYDARZENIE GLOBALNE

Rozpatrz aktualne wydarzenie globalne, biorąc pod uwagę punkty wpływów.

3. WYBORY

- Partia dominująca staje się partią rządzącą – zmień kafel partii.
- Rozpatrz premię od rządu.
- Poprzedni przewodniczący i wszyscy delegaci z partii dominującej (z wyjątkiem lidera) wracają do rezerwy.
- Lider partii dominującej zostaje nowym przewodniczącym i otrzymuje 1 WT.
- Przesuń znacznik dominacji.
- Uzupełnij pole lobby.

4. BIEG HISTORII

- Umieść nadchodzące wydarzenie globalne na wierzchu aktualnego wydarzenia globalnego. Dodaj neutralnego delegata do partii, którą wskazuje symbol po prawej, na środku karty.
- Przesuń odległe wydarzenie globalne na pole nadchodzącego wydarzenia globalnego.
- Odkryj wierzchnią kartę z talii wydarzeń globalnych, a następnie umieść neutralnego delegata w partii wskazanej w lewym górnym rogu tej karty i przeczytaj tekst fabularny.



ODLEGŁE
WYDARZENIE GLOBALNE
(TALIA WYDARZEŃ
GLOBALNYCH)



NADCHODZĄCE
WYDARZENIE GLOBALNE


AKTUALNE
WYDARZENIE GLOBALNE
(STOS KART MINIONYCH
WYDARZEŃ GLOBALNYCH)


PLANSZA WYDARZEŃ GLOBALNYCH

NOWE ZASADY


LOBBING (nowa akcja). To nie jest projekt standardowy, ale gracze mogą wykonywać tę akcję wielokrotnie podczas 1 pokolenia. Przesuń znacznik swojego delegata z rezerwy delegatów (za 5 M€) albo z lobby (za darmo!) na miejsca delegatów wybranej partii na planszy Komitetu Terraformacji.

 **DELEGAT.** Ten symbol oznacza delegata. Twojego delegata będzie przedstawiał znacznik delegata w Twoim kolorze .

Jeśli na miejscach delegatów partii dominującej znajduje się 1 albo więcej Twoich delegatów, otrzymujesz **1 punkt wpływów** . Delegat może być również liderem partii albo przewodniczącym, a każda z tych funkcji również zapewnia po 1 punkcie wpływów.

 **LIDER PARTII.** Znacznik delegata umieszczany w partii, w której nie ma innych delegatów, należy umieścić na miejscu lidera partii.

Jeśli gracz (w tym „gracz” neutralny) ma w danej partii więcej delegatów niż aktualny lider tej partii, należy zastąpić znacznik lidera znacznikiem delegata gracza o większej liczbie delegatów (były lider partii staje się zwykłym delegatem danej partii, a zwykły delegat nowym liderem). Ta zasada dotyczy również neutralnych delegatów. **Uwaga!** Lidera partii uważa się równocześnie za delegata danej partii. Lider partii dominującej zapewnia 1 punkt wpływów i podczas kolejnego kroku „Polityka” stanie się przewodniczącym.

 **PRZEWODNICZĄCY.** Gdy dominująca partia zostanie partią rządzącą, należy przesunąć znacznik delegata z miejsca lidera tej partii na miejsce przewodniczącego, a kontrolujący go gracz **otrzymuje 1 WT**.

PARTIA DOMINUJĄCA. Partia z największą liczbą delegatów jest partią dominującą. Należy umieścić w miejscu jej delegatów znacznik dominacji. Znacznik dominacji należy na bieżąco przesuwać na miejsce delegatów partii z najwyższą liczbą delegatów w danym momencie rozgrywki.

Na koniec aktualnego pokolenia partia dominująca zostanie partią rządzącą na następne pokolenie. Gdy partia zostaje partią rządzącą, jej delegaci wracają do rezerwy delegatów, a znacznik dominacji trafia do partii z aktualnie największą liczbą delegatów (strona 7 i Polityka 3e). Jeśli 2 albo więcej partii ma w tym momencie tyle samo delegatów, znacznik dominacji należy przesunąć zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara z partii, która do tej pory była partią dominującą, do pierwszej z remisujących partii.

PARTIA RZĄDZĄCA. Kafel znajdujący się na wierzchu stosu kafli partii wskazuje, która partia aktualnie rządzi. Efekt albo akcja z kafli partii są aktywne **tylko podczas fazy akcji**. Gdy partia staje się partią rządzącą, jej lider zostaje przewodniczącym i przydziela premię od rządu (zob. niżej).

ZOSTANIE PARTIĄ RZĄDZĄCĄ. W fazie słonecznej, w punkcie 3 kroku „Polityka” (wybory) partia dominująca staje się partią rządzącą, zastępując poprzednią partią rządzącą. Kafel nowej partii rządzącej należy umieścić na wierzchu stosu kafli partii (Polityka 3a) – ten program polityczny będzie aktywny podczas następnej fazy akcji. Następnie wszyscy gracze otrzymują premię od rządu (Polityka 3b). Obecnego przewodniczącego i wszystkich delegatów (oprócz lidera) tej partii należy umieścić w rezerwie delegatów (Polityka 3c). Lider nowej partii rządzącej zostaje nowym przewodniczącym – znacznik delegata należy przesunąć na miejsce przewodniczącego – a kontrolujący go gracz podnosi swój WT o 1 poziom (Polityka 3d). Znacznik dominacji trafia do nowej partii dominującej (Polityka 3e, zob. „Partia dominująca”). W ostatnim kroku gracze uzupełniają pole lobby swoimi delegatami (Polityka 3f).

LOBBY. Każdy gracz rozpoczyna każde pokolenie z 1 delegatem na polu lobby na planszy Komitetu Terraformacji. Gracz może umieścić tego delegata w wybranej partii akcją lobbingu za darmo (zob. „Lobbing”). Na koniec każdego pokolenia pole lobby zostaje uzupełnione o nowych delegatów z rezerwy delegatów (Polityka 3f). Jeśli gracz nie ma już delegatów w rezerwie, nie może wstawić swojego delegata do lobby.

NEUTRALNI DELEGACI. W wyniku wydarzeń globalnych w Komitecie Terraformacji znajdują się neutralni delegaci. Szare znaczki delegatów nie należą do żadnego gracza, ale traktuje się je jak znaczki dodatkowego gracza. Neutralni delegaci mogą zostać liderami partii i przewodniczącym.

WYMGANIA KART PROJEKTÓW. Wymagania zostały opisane w treści poszczególnych kart projektów. Jeśli wymaganiem karty projektu jest symbol 1 z partii Komitetu Terraformacji, gracz może zagrać tę kartę tylko wtedy, gdy dana partia jest partią rządzącą (można to ustalić, sprawdzając aktywny kafel partii) LUB ma w niej przynajmniej 2 delegatów.



PUNKTY WPŁYWÓW I MAX 5. Jeśli karta wydarzenia globalnego wymaga podliczenia wybranego współczynnika (zasobów, produkcji, kart, kafli, symboli, WT itd.), należy policzyć dany współczynnik maksymalnie 5 razy. Zostało to zaznaczone w treści kart bez użycia dodatkowego symbolu.

Gracz może modyfikować (w dół albo w górę, nawet powyżej 5) to ograniczenie (max 5) swoimi punktami wpływów (🔧).

Gracz może mieć od 0 do 3 punktów wpływów, które zależą od poniższych kryteriów:

- Kontrola nad przewodniczącym zapewnia 1 punkt wpływów.
- Kontrola nad liderem partii dominującej zapewnia 1 punkt wpływów.
- Kontrola nad 1 albo większą liczbą delegatów w partii dominującej zapewnia 1 punkt wpływów.

Przykład 1. Hojne dofinansowanie zapewnia po 2 M€ za każde 5 WT powyżej 15. Martyna ma WT 42, co oznacza, że 5 razy przekracza próg WT 15. Jej delegat jest aktualnie przewodniczącym i ma 2 delegatów w partii dominującej (ale żaden z nich nie jest liderem tej partii), co zapewnia jej 2 punkty wpływów. $5 + 2 = 7$. Ostatecznie Martyna otrzymuje 7×2 M€, czyli 14 M€.



Przykład 2. Zamieszki powodują, że każdy gracz traci po 4 M€ za każde swoje miasto. Kasia ma 7 miast i 3 delegatów w partii dominującej (ale żaden z nich nie jest liderem tej partii), którzy zapewniają jej 1 punkt wpływów. Najpierw Kasia liczy do 5 (czyli powinna stracić 20 M€ za 5 miast, chociaż ma ich 7), ale obniża tę wartość o 1, ponieważ ma 1 punkt wpływów. Ostatecznie Kasia musi zapłacić do banku 4×4 M€, czyli 16 M€. Bolesne!

AKTUALIZACJA WT. Na początku kroku „Polityka”, po fazie produkcji, WSZYSCY gracze tracą po 1 WT, co odzwierciedla aktywny udział Komitetu Terraformacji w kształtowaniu kryteriów WT i malejący wpływ minionych osiągnięć na pozycję korporacji. Należy pamiętać, że Komitet Terraformacji wypłaca hojne premie, a budżet trzeba jakoś załatać...

ODLEGŁE WYDARZENIE GLOBALNE. Gdy karta wydarzenia globalnego zostanie odkryta, należy umieścić znacznik neutralnego delegata w partii wskazanej w lewym górnym rogu tej karty. Następnie należy przeczytać tekst fabularny i efekt wydarzenia znajdujący się u dołu karty. Efekt tego wydarzenia będzie rozpatrzony za 3 pokolenia.

NADCHODZĄCE WYDARZENIE GLOBALNE. Gdy karta nadchodzącego wydarzenia globalnego stanie się kartą aktualnego wydarzenia globalnego, należy umieścić neutralnego delegata w partii, którą wskazuje symbol po prawej stronie środkowej części karty.

AKTUALNE WYDARZENIE GLOBALNE. Efekty tego wydarzenia globalnego rozpatruje się w kroku „Polityka” w fazie słonecznej aktualnego pokolenia. Jeśli wydarzenie pozwala wykonać coś „pierwszemu graczowi” (np. umieścić na planszy obszar oceanu), pierwszy gracz nie otrzyma za to działania żadnej premii ani WT. **Uwaga!** W pierwszym pokoleniu nie ma aktualnego wydarzenia globalnego.

SPECJALNE PRZYPADKI. Jeśli 1 ze Wskaźników Globalnych osiągnął maksymalny poziom, do końca gry nie można już na niego wpływać.

Jeśli „Erupcje wulkanów” aktywują premię za oceany przy 0°C, to pierwszy gracz zdecyduje, gdzie umieścić obszar oceanu, nie otrzyma jednak za niego żadnej premii.

Jeśli „Pokrywa śnieżna” obniży Temperaturę poniżej 0°C, nic się nie dzieje. Gracze będą mogli ponownie aktywować premię za oceany, gdy Temperatura znów wzrośnie!

OSTATECZNA PUNKTACJA. Jeśli w pierwszym kroku fazy słonecznej „Sprawdzenie warunków końca gry” Wskaźniki Globalne osiągnęły maksymalne poziomy, gracze nie rozpatrują kroku „Polityka”. W ostatnim etapie punktacji **KAŻDY** lider partii i przewodniczący zapewnijają po 1 PZ kontrolującym ich graczom.

TERAZ MARS



Skupia się na rozwoju i niepodległości Marsa.

PREMIA OD RZĄDU. Każdy gracz otrzymuje po 1 M€ za każdy posiadany symbol budowli.
PROGRAM POLITYCZNY. Gdy umieszczasz na Marsie dowolny obszar, otrzymujesz 1 jednostkę stali.

KELWINIŚCI



Są zwolennikami gwałtownej terraformacji, a w swoim programie kładą nacisk na ciepło.

PREMIA OD RZĄDU. Każdy gracz otrzymuje po 1 M€ za każdy posiadany poziom produkcji ciepła.
PROGRAM POLITYCZNY. Zapłać 10 M€, aby podnieść swoją produkcję ciepła i energii o 1 poziom. Każdy gracz może skorzystać z tej zdolności wielokrotnie.

NAUKOWCY



Technologia to wrota do przyszłości, a Naukowcy zrobią wszystko, aby je otworzyć.

PREMIA OD RZĄDU. Każdy gracz otrzymuje po 1 M€ za każdy posiadany symbol nauki.
PROGRAM POLITYCZNY. Zapłać 10 M€, żeby dobrać 3 karty. Każdy gracz może skorzystać z tej zdolności tylko raz na pokolenie!

CZERWONI



Chcą zachować Czerwoną Planetę w nienaruszonym stanie. Łatwo nie będzie.

PREMIA OD RZĄDU. Gracz z najniższym WT podnosi swój WT o 1 poziom (remisy są współdzielone). Podczas rozgrywki solo gracz podnosi swój WT o 1 poziom, jeśli ma 20 WT albo mniej.
PROGRAM POLITYCZNY. Gracz traci 3 M€ za każdy poziom, o który podnosi swój WT. Jeśli gracz ma mniej niż 3 M€, **nie może** podnieść swojego WT.

JEDNOŚĆ



Pragnie, aby cywilizacja ludzka rozwijała się w całym Układzie Słonecznym.

PREMIA OD RZĄDU. Każdy gracz otrzymuje po 1 M€ za każdy posiadany symbol Wenus, Ziemi i Jowisza.
PROGRAM POLITYCZNY. Tytan jest wart dodatkowo 1 M€.

ZIELONI



Pragną jak najszybciej zobaczyć Nową Ziemię.

PREMIA OD RZĄDU. Każdy gracz otrzymuje po 1 M€ za każdy posiadany symbol roślinności, zwierząt i mikrobów.
PROGRAM POLITYCZNY. Gracz otrzymuje 4 M€ za każdym razem, gdy umieszcza obszar zieleni.

WARIANT 1-OSOBOWY I „NIEPOKOJE”. Możesz łączyć zasady dodatku *Niepokoje* z grą podstawową i dowolnymi rozszerzeniami. Zwróć uwagę, że premia od rządu Czerwonych i niektóre wydarzenia globalne mają specjalne zasady dla wariantu 1-osobowego. Przed rozpoczęciem rozgrywki zdecyduj, czy chcesz terraformować w przydzielonym czasie, czy też do WT 63 (zob. zasady *Preludium*).

Faza słoneczna

Faza słoneczna ma miejsce **po fazie produkcji** każdego pokolenia.

KROK 1. Sprawdzenie warunków końca gry

Podczas pierwszego kroku fazy słonecznej należy sprawdzić, czy zostały spełnione warunki końca gry. Jeśli Wskaźniki Globalne (Temperatura, Poziom Tlenu i Liczba Oceanów) osiągnęły maksymalne poziomy, gra dobiega końca, a gracze przechodzą do ostatecznego podliczania punktów (gracze mogą jeszcze zamienić zgromadzoną roślinność w obszary zieleni zgodnie z normalnymi zasadami). Następne kroki fazy słonecznej są pomijane.

KROK 2. Działania Rządu Światowego (podczas rozgrywki z dodatkiem *Wenus*)

Pierwszy gracz (kolejność graczy ulegnie zmianie dopiero na początku następnego pokolenia) działa w imieniu Rządu i wybiera 1 ze Wskaźników Globalnych, który nie osiągnął jeszcze maksymalnego poziomu. Podnosi go o 1 poziom albo umieszcza na planszy obszar oceanu. Wszelkie premie trafiają do rządu, w związku z tym gracz nie podnosi swojego WT ani nie otrzymuje premii. Działanie Rządu może aktywować jednak inne karty, np. „Algi arktyczne” lub korporację Aphrodite.

Wariant. Jeśli chcecie grać dłużej, pomińcie ten krok fazy słonecznej.

KROK 3. Przemysł kolonii (podczas rozgrywki z dodatkiem *Kolonie*)

Należy przenieść wszystkie floty handlowe z kafli obiektów na kafel flot handlowych, a wszystkie znaczniki obiektów przesunąć o 1 pole do przodu na torach kolonii.

KROK 4. Polityka

1) Aktualizacja WT.

Każdy gracz traci po 1 WT.

2) Wydarzenie globalne.

Należy rozpatrzyć **aktualne** wydarzenie globalne, biorąc pod uwagę **punkty wpływów** graczy (zob. str. 5).

3) Wybory.

- Partia dominująca staje się partią rządzącą. **Należy zmienić kafel partii na wierzchu stosu.**
- Należy rozpatrzyć **premię od rządu** (dotyczy wszystkich graczy).
- Poprzedni przewodniczący i wszyscy niebędący liderami delegaci z partii dominującej **wracają do rezerwy.**
- Lider partii dominującej zostaje **nowym przewodniczącym** i otrzymuje 1 WT.
- Znacznik dominacji** trafia do nowej partii dominującej (w przypadku remisu do partii po lewej).
- Pole lobby należy wypełnić** z rezerwy tak, aby każdy z graczy miał na nim po 1 delegacie.

4) Bieg historii.

- Należy umieścić kartę nadchodzącego wydarzenia globalnego na karcie aktualnego wydarzenia globalnego. Należy dodać znacznik **neutralnego delegata** do partii, którą wskazuje symbol po prawej stronie środkowej części tej karty.
- Należy **przesunąć** kartę odległego wydarzenia globalnego na pole nadchodzącego wydarzenia globalnego.
- Należy odkryć wierzchnią kartę z talii wydarzeń globalnych, a następnie umieścić **neutralnego kandydata** w partii wskazanej w lewym górnym rogu tej karty i przeczytać **tekst fabularny.**



OPRACOWANIE:

Projekt gry: Jacob Fryxelius
Opracowanie graficzne: Isaac Fryxelius
Dodatkowe prace: FryxGames
Tłumaczenie: Marcin Wehnicki
Redakcja: zespół Rebel

ZAWARTOŚĆ

PUDEŁKA:

instrukcja,
6 kafli partii,
16 kart projektów,
5 kart korporacji,
2 karty pomocy,
31 kart wydarzeń globalnych,
14 znaczników neutralnych delegatów,
35 znaczników delegatów
(po 7 w każdym kolorze),
znacznik dominacji,
płytki Tytułu Terraformatora,
plansza Komitetu Terraformacji,
plansza wydarzeń globalnych.

PODZIĘKOWANIA:

Naszemu oddanym wydawcom i testerom:
Florianowi Ruckeisenowi, Trolletowi Erikssonowi, Jorritowi Sminie,
Shiyue Xu, Mikaelowi Hanssonowi, Janowi-Fredrikowi Wahlinowi,
Corneliusowi Creminowi, Mariusowi Ihlarowi, Kallemu Palmowi,
Austinowi Roblesowi, Mike'owi Talviste'owi, George'owi Avgouleasowi,
Ricie Kiss, Iris Clark, Katarzynie Młynarczyk, Loesowi Vollenbroekowi,
Tomasowi Gjälowski i Mikaelowi Wicktorowi, a także ich grupom
testerskim – stokrotnie dzięki za testy i uwagi!
Serdeczne podziękowania dla Billa Brickera
i Garretta W. Kaidy ze Stronghold Games

MEGAPODZIĘKOWANIA:

Stwórcy Ziemi, Marsa i Wenus – abyśmy zawsze
byli dobrymi namiestnikami Jego światów!

FRYXGAMES

rebel