ЯКОБ ФРЮКСЕЛІУС

ТЕРАФОРМУВАННЯ МАРСА

Сповіщення про Тераформування:

«З моменту свого створення у 2174 році Світовий Уряд постійно прагнув глобальної єдності та миру.
Наша місія — бути інструментом для забезпечення кращого майбутнього усього людства.
Земля перенаселена, її ресурси майже вичерпано.
Тепер ми маємо вибирати — відступити чи розширитися в космос, щоб знайти для людства нову домівку. Саме тому нам необхідно перетворити Марс на придатну для життя планету.
Тераформування Марса — задум настільки значний, що для його втілення потрібні зусилля усього людства.
Для досягнення цієї мети Світовим Урядом буде призначено Комітет із тераформування та встановлено загальний податок. Кожну корпорацію чи підприємство, які візьмуть участь у процесі тераформування, буде щедро винагороджено Комітетом. Ми віримо, що результатом таких заходів врешті-решт стане планета, на якій зможуть жити наші нащадки. Дякую за увагу!»

Леві Укен, прес-секретар Світового Уряду
16 січня 2315 року

КОМПОНЕНТИ

- 1 буклет із правилами
- 1 ігрове поле
- 5 планшетів гравців
- 17 карт корпорацій
- 208 карт проектів
- 8 допоміжних карт
- 200 маркерів гравців
  (прозорі пластикові кубики, 5 кольорів)
- 200 маркерів ресурсів
  (непрозорі пластикові кубики золотого, срібного та мідного кольорів різних розмірів)
- 3 маркери ігрового поля
  (великі білі пластикові кубики)
- 9 жетонів океанів
- 60 двосторонніх жетонів зелені / міст
- 11 особливих жетонів
- 1 жетон першого гравця

ПЕРЕДІСТОРІЯ

Людство почало освоювати Сонячну систему. На Марсі збудовано кілька невеликих колоній. Вони забезпечують захист від несприятливого для людини середовища, від планети дуже холодної, сухої та майже без атмосфери.

Аби мати змогу збільшити кількість переселенців із Землі, Марс має бути тераформовано шляхом зміни природних умов в такий спосіб, щоб люди змогли жити там без дорогих захисних костюмів, і щоб незначні аварії не становили смертельної небезпеки. Тому Світовий Уряд ухвалює рішення сприяти кожній організації, яка долучається до цього визначного починання.

Щедра фінансова підтримка привертає увагу гігантських корпорацій, які змагаються за розвиток свого бізнесу, щоб стати найвпливовішими у сфері тераформування. В нашу епоху небачені можливості відкриваються тим, хто береться приборкувати Червону планету.

ЗМІСТ

Передісторія	2
Огляд гри	3
Глобальні параметри	3
Ігрове поле	4
Жетони та Маркери	5
Планшети гравців	6
Карти	6
Підготовка до гри	7
Покоління	8
Дії	9
Кінець гри	12
Варіанти гри	13
Символи	14
Автори гри	16

ОГЛЯД ГРИ

У «Тераформуванні Марса» корпорація, яку ви контролюєте, купує та розігрує карти, що описують різні проекти.

Часто проекти прямо або опосередковано сприяють процесу тераформування, але можуть також допомагати розвивати ваш власний бізнес. Для перемоги ви маєте в сумі отримати **високий рейтинг тераформування (РТ)** і багато **переможних очок (ПО)**. Ваш РТ зростає щоразу, коли ви збільшуєте глобальний параметр (**температуру, відсоток кисню** чи **океан**).
РТ визначає ваш базовий дохід, а також базовий рахунок очок. Що далі просувається процес тераформування, то більше проектів стають доступними. Додаткові ПО нараховуються за все, що зміцнює контроль людства над Сонячною системою. Це може бути будь-що: від зведення нових міст до створення інфраструктури та захисту довкілля.

Ігровий час вимірюється в поколіннях. Кожне покоління починається з фази передачі ходу, після чого настає фаза досліджень, у якій гравці отримують нові карти. У фазі дій гравці виконують 1 або 2 дії за хід, по колу, доки всі не спасують. Потім у фазі виробництва всі отримують ресурси відповідно до виробничих показників на своїх планшетах, а також дохід відповідно до РТ.

На ігровому полі розташовано шкали температури, кисню, рейтингу тераформування та поколінь. На мапу планети гравці у процесі гри викладають жетони океанів, зелені та міст. Тут також є список стандартних проектів, доступних усім гравцям, і досягнення та нагороди, за які вони можуть змагатися.

Гра закінчується тоді, коли на планеті стає достатньо кисню для дихання (14 %), океанів для формування погоди, схожої на земну (9 жетонів), а температура вже значно вища від точки замерзання (+8 °C). За таких умов на поверхні Марса можна не лише вижити, а й жити комфортно!

Переможцем оголошується гравець із найбільшою кількістю ПО наприкінці гри. ПО нараховуються за РТ, жетони на ігровому полі, отримані нагороди, досягнення та ПО на зіграних картах.

ГЛОБАЛЬНІ ПАРАМЕТРИ

Температура, відсоток кисню та океан називаються **глобальними параметрами**. Щойно ви підвищуєте один із них, ваш РТ теж зростає та приносить більший дохід і рахунок очок. Коли глобальний параметр досягає своєї цілі (максимального значення), він більше не може зростати, а отже й підвищувати ваш РТ. Однак ви й далі можете грати карти, які підвищують параметр, — просто ігноруйте цей ефект.

Гра завершується в кінці того покоління (ігрового раунду), в якому всі три глобальні параметри досягають максимальних значень (після фази виробництва).

Тераформований Марс

Кожна ділянка на ігровому полі символізує 1 % марсіанської поверхні. Отже, 9 жетонів океану відображають 9 % поверхні, вкритих океаном, чого має бути досить для підтримки стабільних гідрологічних циклів, вологості повітря та погодних умов. Крім того, вода важлива, адже пом'якшує перепади температури. За дуже низьких температур океани більшу частину року являють собою льодовики.

Хоча температура на Марсі вже зараз може досягати 20 °C у «спекотні» літні дні, цього недостатньо. Щоб океани перебували в рідкому стані, середня річна температура має бути вище 0, принаймні на екваторі.

Найважливіший параметр для тераформування — рівень кисню. Без атмосфери, в якій можна дихати, Марс не придатний для життя — не тераформований. Вміст кисню в атмосфері Землі — 21 %. З підвищенням висотності вміст кисню знижується, тому що атмосфера стає розрідженою. На висоті 3000 м рівень кисню становить всього 14 %. На цій висоті є кілька великих міст, переважно в Андах і Китаї. Найбільш показовими є міста Ель-Альто (4150 м) і Ла-Пас (3640 м) у Болівії, кожне з яких налічує близько мільйона жителів.

Атмосфера Землі також містить 78 % азоту. Це основний компонент, що забезпечує тиск повітря. Цей показник теж важливий і чи не настільки ж вирішальний, як і кисень. Інший аспект тераформування Марса — його дуже слабке магнітне поле. Ці показники не представлені глобальними параметрами, але зазвичай збільшують РТ гравця, що зазначено на відповідних картах.

ІГРОВЕ ПОЛЕ

① **Шкала рейтингу тераформування (РТ):** усі гравці починають на позначці 20. Це базовий дохід (див. стор. 6 і 8) і ПО. Збільшуйте значення щоразу, коли здійснюєте тераформування.

② **Лічильник поколінь:** маркер поколінь відміряє час (раунди) і починається з 1 на шкалі РТ.

③ **Соло гра** починається з 14 РТ і закінчується після 14 покоління.

④ **Кисень: глобальний параметр**, стартує з 0 %.

⑤ **Океан: глобальний параметр,** 9 жетонів океану кладуть сюди, щоб використовувати у процесі гри.

⑥ **Температура: глобальний параметр** (середня температура на екваторі), стартує з -30 °C.

⑦ **Бонусні позначки:** якщо ви підвищили параметр до такої позначки — отримайте вказаний бонус.

⑧ **Стандартні проекти:** можуть використовуватися будь-яким гравцем незалежно від карт у руці. Див. стор. 10.

⑨ **Досягнення та нагороди:** хороше джерело ПО. Див. стор. 10–11.

⑩ **Бонус розміщення:** викладаючи жетон на ділянку з бонусом розміщення, ви отримуєте зазначені ресурси або карти. Див. стор. 5.

⑪ **Океанічні ділянки:** блакитні ділянки, зарезервовані для жетонів океану. Жетони океану можна покласти тільки сюди, інші жетони розміщувати тут не можна.

⑫ **Зарезервовані ділянки:** Три ділянки, призначені для конкретних міст. Покласти інший жетон на них не можна.

Бонуси

Коли атмосфера стає щільнішою, парниковий ефект підвищує температуру, як зазначено бонусом над поділкою 8 % кисню.

Коли зростає температура, двоокис вуглецю переходить у газоподібний стан, викликаючи зігрівальний парниковий ефект, що проілюстровано бонусами виробництва тепла. Згодом, коли середня температура сягає 0°C, замерзлі ґрунтові води починають танути й на поверхні планети з'являється вода.

Мапа

Ігрове поле зображує точну мапу регіону Тарсис на Марсі, включно з Долинами Маринер і трьома з чотирьох найбільших вулканів. Відсутня лише область навколо гори Олімп. Ділянки для жетонів океану розміщено в низинах, тож вода природним чином буде стікатися туди. Бонуси рослин біля екватора символізують те, що вища середня температура там сприяє розвитку всього живого. У гірських масивах розташовані бонуси титану та сталі; в інших цікавих місцях, як, наприклад, місце посадки першого дослідницького модуля «Вікінг», можуть знаходитися бонуси набору карт.

ЖЕТОНИ

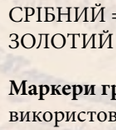
На ігровому полі є мапа, на яку можна викладати жетони. Під час розміщення слід враховувати обмеження — деякі ділянки зарезервовані для океанів або певних міст. Крім того, кожен жетон може мати обмеження, зазначені на відповідній карті або в правилах нижче.

Викладаючи жетон, ви отримуєте **бонус розміщення**, вказаний на відповідній ділянці мапи (якщо такий бонус є). Також ви отримуєте бонус за жетони, викладені поруч із океаном (див. нижче).

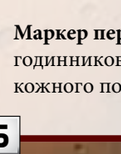
Океан. Жетони океану можуть бути розташовані тільки в зарезервованих ділянках (див. мапу). Кожен викладений жетон океану підвищує РТ на 1 поділку. Жетони океану не мають власника. Кожен жетон океану дає бонусні 2 М€ тому гравцеві, хто пізніше покладе інший жетон поруч. Навіть якщо це буде інший океан.

Наприклад: *Якщо ви викладаєте місто, що торкається двох жетонів океану, то отримуєте одноразово 4 бонусні М€ в момент розміщення.*

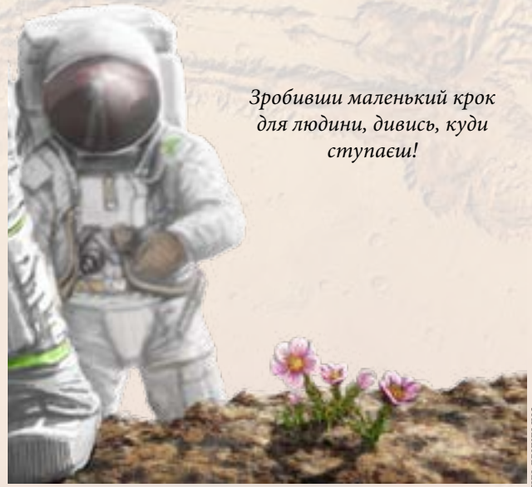
Зелень. Жетон зелені слід викласти поруч із іншим вашим жетоном, якщо це можливо. Якщо у вас ще немає жетонів або вільного місця поруч, можна викласти жетон зелені на будь-яку доступну ділянку. Покладіть маркер гравця зверху, щоб позначити вашу власність. **Викладення жетона зелені підвищує рівень кисню (якщо це можливо) та ваш РТ.** Якщо підвищити рівень кисню вже неможливо, ви не підвищуєте РТ. Наприкінці гри жетони зелені дають 1 ПО кожен, а також 1 ПО всім сусіднім містам (див. нижче).



Місто не може бути розташоване поруч із іншим містом (виняток: **Нокtіс-Сіті** завжди розташовується на зарезервованій ділянці). Позначте його маркером гравця. Кожне місто приносить 1 ПО за кожен сусідній жетон зелені (незалежно від того, хто його власник) наприкінці гри. (Пам'ятайте: карта «**Столиця**» розміщує особливий жетон міста (білий), який під час підрахунку приносить очки як звичайне місто, а також додатково дає ПО за сусідні жетони океану, як зазначено на його карті).



Особливі жетони. Деякі карти дозволяють викласти особливі жетони. Ефекти та умови їхнього розташування вказані на відповідних картах. Після розміщення покладіть на них маркер гравця.



Зробивши маленький крок для людини, дивись, куди ступаєш!

DANIEL FRYXELIUS

МАРКЕРИ

Маркери не повинні закінчуватись. Якщо їх не вистачає, знайдіть для них заміну.

Кубики ресурсів. Ресурси накопичуються на планшеті гравця або на деяких картах. У грі присутні різні ресурси (див. стор. 14), проте всі вони позначаються такими кубиками:

БРОНЗОВИЙ = 1 ресурс
СРІБНИЙ = 5 ресурсів
ЗОЛОТИЙ = 10 ресурсів

Маркери гравця. Кожен гравець використовує кубики свого кольору, щоб відмічати РТ, власні жетони, рівень виробництва (див. стор. 6) та позначати використані дії синіх карт (див. стор. 11).

Маркери температури, кисню та покоління кладуться на початку відліку відповідних шкал (див. стор. 4)

Маркер першого гравця передається за годинниковою стрілкою на початку кожного покоління.

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ

Планшет гравця відслідковує поточний стан ваших ресурсів і виробництва. Кубики ресурсів кладуться у відповідні зони, а маркери гравців — на шкали виробництва. У грі (на картах та мапі) значки ресурсів (квадратні) стосуються кубиків ресурсів, тоді як **значки на коричневому тлі — рівня виробництва** цього ресурсу.

(1) **Шкали виробництва:** Якщо ви змінили рівень виробництва ресурсу (підняли чи знизили), відмітьте нове значення маркером гравця. **Рівень виробництва не обмежений значенням 10.**

Наприклад, *якщо ви граєте карту, що піднімає рівень виробництва тепла на 3 з 19 до 22, ви вказуєте це поклавши 2 маркери на «10» і 1 на «2» на шкалі виробництва тепла. Оце досягнення!*

У фазі виробництва ви отримуєте ресурси в кількості, вказаній на шкалі виробництва цього ресурсу.

(2) **Мегакредити (М€)** використовуються для оплати карт проектів та інших речей. **Пам'ятайте: загальний дохід М€ дорівнює сумі виробництва М€ та рівня РТ.** Дохід і лише дохід може бути негативним. Рівень доходу не може опуститися нижче -5.

(3) **Сталь** використовується для оплати карт із міткою будівництва, вона коштує 2 М€ за кубик. Можна платити сталлю та кредитами одночасно, але переплата не відшкодовується.

(4) **Титан** використовується для оплати карт із міткою космосу,

він коштує 3 М€ за кубик. Переплата не відшкодовується, так само як і сталь.

(5) **Рослини** можна перетворювати в жетони рослинності, використовуючи зображену в цій зоні дію (див. стор. 5 та 11).

(6) **Енергія** використовується багатьма картами. **Вся невикористана енергія перетворюється в тепло на початку фази виробництва, перед виробництвом усіх інших ресурсів (включно з енергією).**

(7) **Тепло** можна витратити на підвищення температури на 1 поділку, використовуючи зображену дію (див. стор. 11).

КАРТИ

Кожен гравець починає гру з **картою корпорації**. В процесі гри гравці купують і розігрують різні **карти проектів**, щоб отримувати з них вигоду. Карти поділяються на активні (синя рамка, див. приклад), автоматичні (зелена рамка) та події (червона рамка). Використання карт описано на стор. 10.

(1) **Мітки** відносять карти до певних категорій, які дозволяють взаємодіяти з іншими картами та планшетом гравця (наприклад, карти з міткою будівництва можна оплачувати сталлю).

(2) **Початкові умови** показують, скільки мегакредитів (М€), а інколи — інших ресурсів чи виробництв ви маєте на старті. Деякі корпорації також мають одноразову обов'язкову дію, що виконується в перший хід (див. карту-зразок).

(3) **Властивість / Дія.** Текст у верхній частині синіх карт вказує на властивість або дію, яку можна використовувати в процесі гри. Дію (з червоною стрілкою) можна виконати 1 раз за покоління, тоді як властивість діє постійно.

(4) **Художній текст** передає контекст та атмосферу.

(5) **Ціна** вказує, скільки треба заплатити, щоб зіграти карту з руки (карти можна отримати, придбавши їх у фазі досліджень (див. стор. 8).

(6) **Вимоги:** Всі вимоги **має бути виконано** для того, щоб зіграти карту. Деякі карти вимагають щоби глобальний параметр сягнув певного значення. Натомість інші слід устигнути зіграти, поки параметр не піднявся (див. карту-зразок). Деякі карти вимагають конкретного рівня виробництва чи міток на картах. Крім того, ви маєте зуміти виконати ефект карти (див. стор. 9). Пам'ятайте, що вимоги мають виконуватися лише в момент розігрування карт і не важливі для подальшого використання.

(7) **Миттєвий ефект:** найчастіше карти впливають на ваші (або чужі) ресурси чи рівень виробництва. Часом вони дають вам можливість викласти жетон та інші ефекти.

(8) **ПО:** деякі карти приносять переможні очки наприкінці гри.

Якщо ви не певні, як діє карта, прочитайте текст у дужках.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Нижче описано **стандартну гру** на 2-5 гравців, додаткові правила для інших варіантів гри див. на стор. 13.

1) Ігрове поле. Розкладіть поле на середині столу, покладіть 9 жетонів океану на відведене місце. Поставте маркери температури та кисню на відповідні позиції. Маркер покоління поставте на позначку 1 на треку РТ.

2) Кубики ресурсів та решту жетонів покладіть у межах досяжності гравців.

3) Колода проектів. Відберіть із колоди карти **корпоративної епохи.** Такі карти позначені червоно-білою іконкою в лівому нижньому куті (🔺). Перетасуйте решту карт проектів і покладіть колоду поряд з ігровим полем. Залиште місце для відбою.

4) Гравці. Той, хто останній виграв у «Тераформування Марса» бере жетон першого гравця. Кожен гравець вибирає собі колір, бере відповідні маркери та планшет гравця. Ви починаєте з рівнем виробництва кожного ресурсу — 1 (тільки в стандартній грі, див. «Варіанти гри», стор. 14). Маркери гравців поставте на початкову позначку РТ на треку — 20.

5) Карти корпорацій. Гравцям-новачкам роздайте карти Базової корпорації (карти з чорно-білою сорочкою), 42 М€ та 10 карт у стартову руку (за ці карти платити не потрібно). Нехай вони переглядають свої карти, поки досвідчені гравці продовжують підготовку. Перемішайте 10 стандартних карт корпорацій (за винятком 2-х карт корпоративної ери) та роздайте по 2 карти решті гравців. (Наступні два кроки стосуються гравців не з Базовими корпораціями).

6) Карти проектів. Роздайте по 10 карт решті гравців. Це карти, які можна купувати для своєї початкової руки (по 3 М€ за кожну). Тепер гравці вивчають варіанти поєднання своїх стартових проектів із тією чи іншою корпорацією.

7) Початкові умови. Гравці вибирають, яку з двох корпорацій вони використовуватимуть і які з 10 карт проектів залишать у руці. **Непотрібні карти скидаються закритими** (невибрані корпорації поверніть назад у коробку). Далі гравці в порядку ходу кладуть вибрану корпорацію перед собою, отримують вказані там початкові М€, виробництво та ресурси (якщо такі є) та платять 3 М€ за кожну карту, яку залишили в руці. За можливості — заощаджуйте, адже протягом кількох наступних поколінь, поки ваша економіка не набере обертів, ресурси будуть дуже обмежені.

8) Початок гри. В першому поколінні пропускаються фази передачі ходу й досліджень (оскільки ви пройшли їх протягом підготовки), і перший гравець починає фазу дій.

Приклад: *Кім, Стенлі та Робінсон* вирішили грати в стандартну гру "Тераформування Марса". Кожен із них обирає собі колір, бере планшет гравця та позначає початковий рівень виробництва, ставлячи маркери на поділку «1» на кожній із 6 шкал виробництва. Кім як перший гравець видає по 10 карт проектів і 2 карти корпорацій кожному гравцеві. Всі вивчають свої карти. Коли вони визначилися, які карти проектів та корпорацій грають, гравці починають в порядку ходу відкривати карти.*

Кім показує свою корпорацію «ФобоЛог», що дає їй 10 ресурсів титану і 23 М€, які вона розміщує на своєму планшеті. Потім Кім оголошує, що купує 5 карт у руку та платить за них 15 М€. Вона взяла кілька дорогих карт, які можна зіграти за титан. Потім Кім скидає невикористану карту корпорації назад у коробку, а 5 некуплених карт проектів кладе закритими у відбій.

Стенлі оголошує, що має намір грати за «ТорҐейт», він отримує 48 М€ і на своєму планшеті підвищує виробництво енергії на 1. Стенлі хоче залишити собі всі 10 карт і платить за них 30 М€.

Робінсон вирішує грати корпорацією «Республіка Тарсис». Він бере 40 М€ на свій планшет і платить 12 М€ за 4 карти, які хоче придбати. У нього лишається 28 М€. Своєю першою дією він зобов'язаний будувати місто. Крім того, що місто може принести гравцю бонус за розміщення, карта корпорації Робінсона каже, що він підвищуватиме своє виробництво М€ на 1 щоразу, коли будь-хто будує місто, а сам він після будівництва міста на додачу ще й отримуватиме 3 М€ назад. Тепер перше покоління починається з того, що Кім робить перший хід у фазі дій...

** Кім Стенлі Робінсон — американський письменник-фантаст, автор "Марсіанської трилогії", яку взято за основу цієї гри. — Прим. ред.*

ПОКОЛІННЯ

Для втілення проектів потрібен час, тому ігровий процес поділений на багато раундів — **поколінь**. У кожному поколінні гравці послідовно виконують 4 фази.

Фаза передачі ходу

Маркер першого гравця рухається на один крок за годинниковою стрілкою, маркер покоління рухається на наступну поділку. В першому поколінні ця фаза пропускається (див. «Підготовка до гри»).

Фаза дослідження

Кожен гравець бере 4 карти та вирішує, які з них купити. Кожна карта коштує 3 М€, гравець може купити від 0 до 4 карт. Некуплені карти скидають закритими у відбій. **Обмежень щодо кількості карт на руці немає**. У першому поколінні ця фаза пропускається. (див. «Підготовка до гри»).

***Приклад**: У другому поколінні гравці проходять свою першу повноцінну фазу дослідження. Вони відклали вбік карти з руки та взяли з колоди по 4 нові карти проектів. Стенлі вирішує з них придбати 3 карти, платить 9 М€ і скидає одну карту, яка йому не потрібна.*

Фаза дій (див. стор. 9)

Гравці виконують 1 або 2 дії в хід чи пасують. Хід передається за годинниковою стрілкою, поки всі не спасують. Гравці можуть комбінувати дії на власний розсуд. Можливі варіанти дій:

1) Зіграти карту з руки (див. стор. 9).
2) Зіграти стандартний проект (див. стор. 10).
3) Присвоїти досягнення (див. стор. 10).
4) Профінансувати нагороду (див. стор. 11).
5) Виконати дію синьої карти (див. стор. 11).
6) Перетворити 8 рослин на жетон зелені (збільшує кисень), як зазначено на планшеті гравця (див. стор. 11).
7) Використати 8 одиниць тепла для підвищення температури, як зазначено на планшеті гравця (див. стор. 11).

У свій хід ви вирішуєте: виконати 1 чи 2 дії. Якщо ви взагалі не робите дій (пасуєте), то більше не берете участі в раунді і не можете виконувати жодні дії до кінця покоління. Коли всі гравці спасували, фаза дій закінчується.

***Приклад:** Стенлі починає фазу дій у другому поколінні, використовуючи стандартний проект «Продаж патентів» (див. стор. 10): він скидає карту й отримує 1 М€, бо вирішив, що цей проект не принесе користі за даного розкладу. Крім того, Стенлі хоче подивитися, що зроблять інші перед тим, як походити самому.*

Після цього Робінсон використовує стандартний проект «Місто» і платить 25 М€, щоб розмістити жетон міста та збільшити виробництво М€ на 1 крок. Він грає за «Республіку Тарсис», що також підвищує його рівень виробництва М€ і повертає назад 3 М€, крім звичайного бонусу за розміщення жетона. Робінсон вважає, що однієї дії досить і передає хід.

Кім грає космічний проект «Розробка астероїдів» ціною 30 М€, і витрачає 8 кубиків титану (це космічний проект). Завдяки властивості корпорації «ФобоЛог», кожен кубик титану коштує 4 М€, що становить у сумі 32 М€. Вона могла би заплатити 7 ресурсів титану та 2 М€, але все одно платить 8, щоб мати більше грошей. «Розробка астероїдів» дозволяє Кім збільшити виробництво титану на 2. Вона позначає це на планшеті та кладе карту перед собою. Кім вирішує зіграти ще одну космічну карту другою дією, а потім передає хід Стенлі, який грає «Геотермальну енергію». Ця карта має мітку енергії та коштує 11 М€, але оскільки Стенлі грає за «ТорГейт», що дає знижку на карти з міткою енергії, йому потрібно заплатити лише 8 М€.

Так гравці роблять ходи, доки всі не спасують.

Фаза виробництва

Всі гравці виконують цю фазу одночасно. Спочатку вся енергія перетворюється на тепло (пересуньте всі кубики із зони енергії в зону тепла). Після цього гравці отримують ресурси.

Гравці отримують мегакредити відповідно до свого рейтингу тераформування та виробництва мегакредитів (воно може бути негативним!). Потім вони отримують решту ресурсів відповідно до свого планшета. Помістіть усі отримані ресурси у відповідні зони.

Наостанок зніміть маркери гравців із використаних дій синіх карт, щоби показати, що дія знову доступна.

Тепер ви готові починати нове покоління.

***Приклад**: Кім отримує 21 М€ від свого РТ і виробництва М€. Крім того, вона виробляє 3 кубики титану (оскільки раніше зіграла проект «Розробка астероїдів») і по 1 кубику інших ресурсів та додає ці ресурси собі на планшет.*

ДІЇ

Як описано на сторінці 8, є 7 різних дій, які гравці можуть виконувати протягом ходу. Гравці можуть у свій хід робити 1 або 2 дії, в будь-якій комбінації (в тому числі 2 однакові). Вибравши 2 дії, гравець може зробити більше, ніж очікують опоненти, й таким чином отримати певний бонус або досягнення. Виконання лише 1 дії теж може бути корисним — у такий спосіб можна тягнути час, щоб побачити дії суперників або просто обдумати наступні важливі ходи.

1) Зіграти карту з руки

Щоб розіграти карту, потрібно здійснити 3 кроки:

а) Перевірити вимоги.
б) Заплатити за карту та отримати миттєві ефекти.
в) Правильно розмістити карту.

а) Перевірка вимог.

Щоб зіграти карту, потрібно дотриматись її **вимог** та зуміти виконати її **ефекти**. Винятком є лише карти, які:

► збільшують глобальний параметр, який уже досягнув максимуму (наприклад, усі 9 жетонів океанів викладені або температура досягла +8 °C);

► додають ресурси, які ви не можете накопичувати (наприклад, мікробів, за відсутності у вас проекту з мікробами);

► дозволяють забрати ресурси в будь-якого гравця (ресурс має червоне обрамлення, як на карті **В** нижче), якщо ви не хочете або не можете забрати їх.

Навіть якщо ці ефекти не можуть бути виконані, ви можете зіграти карту, виконуючи всі інші ефекти, як зазвичай.

***Приклад:** Кім може зіграти «Астероїд» (карта **В**), навіть якщо температура досягла максимуму, але тоді вона не отримає РТ. Кім також може вирішити не знищувати рослини зовсім або знищити частину (наприклад, якщо рослини є лише в неї, або якщо в Стенлі чи Робінсона менше 3 рослин). Однак усі кубики рослин потрібно взяти лише в одного з гравців.*

Карти **А, Б, Г** і **Д** нижче мають вимогу, зображену поруч із ціною карти. Щоб зіграти карту **А**, потрібно мати ненульове виробництво титану. Щоб зуміти розіграти карту **Б**, рівень кисню повинен бути 9 % або менше, також потрібно мати ненульовий рівень виробництва енергії, оскільки карта вимагає його зменшити. Щоб зіграти карту **Г,** рівень кисню має бути 9 % або вище. Також слід мати ненульовий рівень виробництва рослин, оскільки карта вимагає його зменшити. Карта **Д** вимагає 5 % кисню та виробництво енергії.

Вартість розіграшу карти вказана в лівому верхньому кутку. Деякі сині карти, які вже перебувають у грі, можуть давати знижку на наступні проекти (наприклад, **Д** дає знижку під час розіграшу карт космосу). Ви також можете використовувати сталь і титан для оплати карт будівництва та космосу відповідно.

б) Плата та миттєві ефекти

Спочатку ви платите за карту мегакредитами та/або іншими ресурсами, якщо це можливо.

Потім слід виконати миттєві ефекти, вказані в нижній частині карти (якщо такі є). Ці ефекти, а також будь-які інші, викликані щойно зіграною картою, можна виконувати у будь-якому порядку.

Ефекти **виробництва** (див. коричневі прямокутники на картах **А, Б, Г** і **Д**) мають бути виконані. Ресурс або виробництво в червоній рамці означає, що ви можете зіграти цей ефект на будь-якого гравця (на себе теж). Ресурс або виробництво без червоної рамки працює лише на вас. Так, карта **А** зменшує виробництво титану суперникові, а карти **Б, Г** і **Д** зменшують ваше виробництво ресурсу, щоби збільшити виробництво мегакредитів.

Карти також можуть містити мітки та жетони з червоною рамкою. Це вказує на мітку чи жетон будь-якого гравця.

А

Б

В

Г

Д

Усі **ресурси (В)** гравець отримує негайно. Знову ж таки, червона рамка означає, що ви можете вибрати ресурси будь-якого гравця, тому розіграш карти **В** для когось буде не надто приємним. Забирати ресурси в червоній рамці необов'язково, тому карта **В** не знищує власні рослини, навіть якщо ви — єдиний гравець, який їх має. Нестандартні ресурси (ресурси, для яких не виділено місце на планшеті) зберігаються на певних картах (**Г**). Зазвичай це карта, яка їх і створює. Наприклад, карта **Г** дає 1 тварину, коли ви виконуєте її дію (дію карти можна виконати 1 раз у покоління).

Усі шестикутні **жетони** (карта **Б**) розташовуються за загальними правилами. Жетон необхідно викласти, якщо це можливо. Неможливість викласти жетон не забороняє грати карту, в такому разі жетон просто ігнорується.

Зірочка (*) на карті позначає виняток із правил. Ви маєте прочитати пояснення в дужках, щоби зрозуміти, як вона працює. Якщо ви не впевнені в дії карти, прочитайте пояснення.

Круглі значки ПО (карти **А, Г, Д** — правий нижній кут) поки що ігноруйте, вони враховуються в кінцевому підрахунку (див. стор. 12). Карта **Г** може принести більше одного ПО, якщо її дію було виконано кілька разів і вдалось додати більше тварин на карту.

в) Розміщення карти (див. ілюстрацію нижче)

Події (червоні карти, **В**) складаються кожним гравцем окремо, одна на одну, лицем униз після розіграшу їхнього ефекту. Їхні мітки застосовуються **лише в момент розігрування** (наприклад, щоб використати знижку на космічні проекти згідно з ефектом карти **Д**).

Автоматичні карти (зелені — **А** та **Б**) накладаються одна на одну в такий спосіб, щоб було видно лише їхні верхні рядки з мітками. Вони не мають подальшого ефекту, але оскільки репрезентують діяльність вашої корпорації, їхні мітки все ще враховуються.

Активні карти (сині — **Г** і **Д**) мають постійні ефекти, які можуть спрацювати в будь-який момент гри, або дії, які можна виконувати (так само, як і на корпораціях). Оскільки вам потрібно пильнувати за цими картами, викладайте їх так, щоб було видно верхню частину карти з властивістю.

Багато карт являють собою ідеї для тераформування. Вони можуть впливати на глобальні параметри чи підвищувати ваш РТ в інший спосіб. Вони можуть бути проектами з фотосинтезуючими організмами, що вивільняють кисень, або з джерелами тепла, що поступово підвищують температуру.
Інші карти, які тісно пов'язані з процесом тераформування, потребують певного рівня тераформування, чи навпаки — використовуються лише на ранніх стадіях.
Кожна карта має художній текст, який може допомогти вам краще відчути, як воно було б «насправді».

2) Використати стандартний проект

6 стандартних проектів, надрукованих на полі, завжди доступні всім гравцям. Кожен проект можна використати кілька разів за покоління.

- **Продати патенти.** Скиньте будь-яку кількість карт із руки. Отримайте 1 М€ за кожну карту.
- **Електростанція.** Збільште виробництво енергії на 1 за 11 М€.
- **Астероїд.** Збільште температуру (і свій РТ) на 1 за 14 М€.
- **Водоносний горизонт.** Викладіть жетон океану за 18 М€ (ви також отримуєте 1 РТ і збираєте всі бонуси за розміщення жетона, див. стор. 5).
- **Озеленення.** Викладіть жетон зелені за 23 М€ (не забувайте, що зелень збільшує рівень кисню (і ваш РТ) на 1 крок, і ви також збираєте всі бонуси за розміщення). Покладіть маркер гравця на жетон (див. стор. 5).
- **Місто**. Викладіть жетон міста за 25 М€. Збільште виробництво М€ на 1. Зберіть усі бонуси за розміщення жетона та покладіть на нього свій маркер гравця (див. стор. 5).

Приклад: *Робінсон першою дією свого ходу в третьому поколінні виконує стандартний проект «Місто», виставляє свій третій жетон міста та продовжує отримувати додаткові бонуси від своєї корпорації «Республіка Тарсис».*

3) Присвоїти досягнення

Якщо ви виконали умову досягнення, можете присвоїти його, заплативши 8 мегакредитів. Покладіть свій маркер гравця на клітинку досягнення, щоби позначити, що його отримано. Кожне досягнення можна присвоїти тільки один раз. Може бути отримано лише 3 з 5-ти досягнень за гру, тож не зволікайте! Наприкінці гри кожне досягнення дає 5 ПО. Один гравець може присвоїти більше одного досягнення.

Список **досягнень** і вимоги, які ви маєте виконати (окрім сплати 8 М€):

- **Терафармер:** наберіть 35 РТ.
- **Мер:** побудуйте 3 міста.
- **Садівник:** викладіть 3 жетони зелені.
- **Будівельник:** зіграйте 8 карт із міткою будівництва.
- **Планувальник**: майте в руці 16 карт в момент присвоєння цього досягнення.

Приклад*: друга дія Робінсона (після будівництва третього міста) — присвоїти досягнення «Мер». Він платить 8 М€ і ставить один зі своїх маркерів на досягнення «Мер». Це принесе йому 5 ПО наприкінці гри! Тепер лише 2 досягнення можна буде присвоїти, і ніхто більше не може здобути досягнення «Мер».*

4) Профінансувати нагороду

Щоб стати спонсором нагороди, не потрібно виконувати жодних вимог. Перший гравець, який фінансує нагороду, платить 8 М€ і кладе свій маркер на неї. За наступну нагороду треба вже заплатити 14 М€, а за останню — 20 М€. Лише 3 нагороди можна профінансувати. Не можна фінансувати нагороду двічі. Один гравець може бути спонсором багатьох нагород.

Наприкінці гри нагорода приносить 5 ПО гравцеві, який посів у цій категорії перше місце. Пам'ятайте, немає значення, хто профінансував нагороду. Друге місце приносить 2 ПО (за винятком гри вдвох, тоді друге місце не приносить жодних очок). У разі нічиєї за перше місце всі гравці, що змагаються за нього, отримують 5 ПО, друге місце не присуджується. У разі нічиєї за друге місце всі гравці, що змагаються за нього, отримують 2 ПО.

Можливі **нагороди** та умови їх отримання:

- **Землевласник:** мати найбільше жетонів на полі.
- **Банкір:** мати найвище виробництво М€.
- **Вчений:** мати найбільше карт із міткою науки.
- **Тепловик:** мати найбільше кубиків тепла.
- **Гірник:** мати найбільше кубиків титану та сталі.

Приклад*: Стенлі платить 8 М€, щоби профінансувати нагороду «Тепловик», оскільки вважає, що його «Завод парникових газів» створить досить тепла, щоб виграти її.*

Однак наприкінці гри Стенлі виробляє 12 кубиків тепла. У Кім — теж 12 кубиків, а в Робінсона — лише 5. Стенлі та Кім отримують по 5 ПО за перше місце, а Робінсон не отримує нічого.

5) Використати дію синьої карти

Багато синіх карт і деякі карти корпорацій дають дії, що позначаються червоною стрілкою. **Кожну таку дію можна виконати лише раз за покоління.** Коли виконуєте дію синього проекту, спершу ви повинні заплатити її вартість (ліворуч від стрілки), якщо така є. Тоді ви отримаєте результат вказаний праворуч від стрілки. Покладіть маркер гравця на карту, щоби позначити, що в цьому поколінні дію вже виконано. Маркери гравця знімаються у фазі виробництва.

Приклад*: Наприкінці гри Стенлі грає карту «Худоба» (**Г**). У свій хід він може виконати дію цієї карти, позначивши її своїм маркером та поклавши кубик ресурсу («тварину») на карту.*

Сині карти також можуть мати постійні, завжди активні ефекти, наприклад, «Шатли» (карта **Д**) — коли ви граєте карти космосу, платите на 2 М€ менше. Ефекти не є діями (на них немає червоної стрілки), тому їх можна використовувати завжди. Деякі такі ефекти працюють навіть під час ходу суперників.

6) Озеленити Марс за рослини

8 кубиків рослин можна перетворити на жетон зелені, таким чином збільшивши рівень кисню (а отже, і ваш РТ) на 1 поділку. Зверніть увагу, що цей жетон треба викласти поруч з іншим вашим жетоном (якщо це можливо). Також він може дати бонус за розміщення. Див. стор. 5.

Приклад: *Робінсон знімає 8 кубиків рослин зі свого планшета, збільшуючи вміст кисню та свій РТ на 1 крок. Потім він бере жетон зелені, кладе його між двома жетонами своїх міст і отримує бонус за розміщення, вказаний на полі — 2 ресурси рослин.*

Ця дія не тільки приносить 1 РТ і бонус за розміщення. Зелень не лише дасть 1 ПО за себе, а й принесе по 1 ПО кожному сусідньому місту під час підрахунку очок наприкінці.

7) Підняти температуру за тепло

8 кубиків тепла можна витратити для підвищення температури (а отже, і вашого РТ) на 1 позначку.

"Нам лише потрібно більше енергії"
Бйорн Зигмунд, генеральний директор ТорІейт

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується в кінці того покоління, в якому всі три глобальні параметри (океани, температура і кисень) досягли своїх цілей. Після фази виробництва **гравці мають додаткову можливість перетворити кубики рослин на жетони зелені**, 1 жетон за кожні 8 рослин (у порядку ходу, з урахуванням бонусів за розміщення та ефектів деяких карт). Після цього починається підрахунок очок. Щоб уникнути плутанини, рекомендуємо вибрати одного гравця для підрахунку результатів, а всім іншим гравцям тим часом перевіряти, чи правильно пораховано очки.

Підрахунок очок:

1) РТ: ваш РТ — це базовий рахунок наприкінці гри. Переміщуйте свій маркер по шкалі РТ далі, коли будете рахувати ПО, які вказано нижче.

2) Нагороди: Дайте 5 ПО лідеру в цій категорії і 2 ПО тому, хто посів друге місце (окрім гри удвох). У разі нічиєї за перше місце всі гравці, що змагаються за нього, отримують 5 ПО, друге місце не присуджується. У разі нічиєї за друге місце всі гравці, що змагаються за нього, отримують 2 ПО (див. стор. 11).
Додайте очки до вашого РТ.

3) Досягнення: кожне присвоєне досягнення дає 5 ПО.

4) Поле: гравці отримують ПО з мапи. Кожен жетон зелені дає 1 ПО власнику, кожне місто дає 1 ПО за кожен сусідній жетон зелені незалежно від того, кому він належить. Щоб не заплутатись, радимо знімати маркер гравця зі щойно порахованого жетона. Рахуйте очки кожного гравця в порядку ходу. Спершу всі жетони рослинності, тоді — міста.

5) Карти: спочатку порахуйте ПО на картах, які накопичували ресурси. Потім зберіть решту карт (включно з зіграними вами подіями) та порахуйте їхні ПО. Можливо, карти з міткою Юпітера потрібно буде порахувати окремо.
Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає!
За нічиєї перемагає гравець із більшою кількістю М€ (ресурсів, не виробництва).

Приклад: *Під час фінального підрахунку рейтинг тераформування Стенлі становить 38, отже, він має таку ж кількість ПО. Стенлі додає по 5 ПО за нагороду «Тепловик» і за досягнення «Планувальник». На ігровому полі поруч із його єдиним містом є його ж 3 жетони зелені, що дає Стенлі ще 3 ПО за зелені жетони та 5 ПО за місто, оскільки поряд також знаходяться ще 2 жетони зелені, які належать Робінсону. Разом виходить 56 ПО. Тепер додаємо очки на картах. На карті «Худоба» лежить 3 кубики ресурсів, які дають Стенлі 3 ПО. Крім того, його інші зіграні карти (сині та зелені) дають ще 6 ПО, та -1 ПО на карті події (червоній). У підсумку остаточний рахунок Стенлі — 64 ПО.*

ISAAC FRYXELIUS

Ви — переможець?

Поради

Якщо ви не розумієте, що означає символ, — прочитайте пояснення в дужках або на сторінках 14 та 15 цієї книги правил.

Іноді необхідно відстежувати дуже багато ефектів, тому, будь ласка, допомагайте одне одному. Коли відбувається декілька ефектів одночасно, активний гравець вибирає порядок, у якому вони розігруються, навіть для інших гравців.

NINA FRYXELIUS +

ВАРІАНТИ ГРИ

Корпоративна епоха (розширена гра)

Щоби грати в розширену гру, при підготовці гри додайте всі карти з червоно-білою (▲) позначкою в лівому нижньому кутку, включно з 2-ма новими корпораціями. Гравці починають із нульовими рівнями виробництва (див. «Підготовка до гри» — «Гравці», стор. 7). Корпоративна епоха поєднується з будь-якими іншими варіантами гри.

Корпоративна епоха зосереджується на економіці та технологіях. З'являються проекти, що не впливають на тераформування безпосередньо, натомість роблять корпорації сильнішими, додаючи в гру більше стратегічних рішень.

Корпоративна епоха подовжує та ускладнює гру. Ми не рекомендуємо цей варіант початківцям.

Соло гра для Корпоративної епохи:

Усі правила соло гри працюють як звичайно, з такими винятками:

1) Перед вибором карт розмістіть на ігровому полі 2 жетони нейтральних міст із жетоном зелені біля кожного (ці плитки не належать вам і не збільшують рівень кисню). Відкрийте та скиньте верхні 4 карти колоди проектів. Використовуйте їхню вартість, щоб з'ясувати, де виставити ці жетони. Перше місто буде викладено в ділянку, на яку вказує число на першій карті: починайте рахувати ділянки Марса, починаючи з крайньої в верхньому ряду, зліва направо, зверху вниз, пропускаючи заборонені місця (наприклад, ділянки для океану). Розмістіть там перше місто. Для другого міста рухайтесь із правого боку нижнього ряду в протилежному напрямку. Потім розмістіть 2 жетони зелені, рахуючи ділянки по колу навколо кожного міста, починаючи з лівої верхньої та пропускаючи заборонені місця.
Особливий випадок: якщо ви вибрали «Республіку Тарсис», ви підвищуєте своє виробництво М€ за 2 нейтральні міста попри те, що вони були розміщені до того, як ви вибрали цю корпорацію.

2) Ви починаєте гру з 14 РТ замість 20 (відмітка «соло» на шкалі) та з нульовими рівнями виробництва, на відміну від стандартної гри.

3) Нагороди та досягнення не використовуються.

4) У вас є нейтральний опонент, у якого можна забирати ресурси або зменшувати йому виробництво (для виконання умов та ефектів карт).

5) Ви завжди граєте 14 поколінь (відмітка соло»).

Щоби перемогти, ви маєте завершити тераформування (тобто підвищити 3 глобальні параметри до цільових значень) до того, як закінчиться 14-е покоління. Після цього ви можете перетворити кубики рослин на зелені жетони за звичайними правилами, але без підвищення рівня кисню, а тоді підраховуєте ПО. Якщо тераформування не завершено до кінця 14-го покоління, ви автоматично програєте.

Варіант із передачею карт

Якщо хочеться більше взаємодії, можна використати варіант гри з **передачею карт** (драфтом). Під час фази досліджень кожен гравець отримує по 4 карти, одну відкладає собі, а інші — передає наступному гравцеві. З отриманих трьох карт одну знову залишає собі, решту передає гравцеві далі. Потім вибирає одну з двох карт, передаєте іншу далі й, нарешті, отримує свою останню карту.

Потім гравці вивчають свої 4 карти та вибирають, які з них купити (по 3 М€ кожна), а які скинути.

Передача карт не виконується під час 1-го покоління, оскільки перша фаза досліджень пропускається (див. «Підготовка до гри»). Карти передаються за годинниковою стрілкою під час парних поколінь і проти годинникової під час непарних.

Цей варіант дозволяє впливати на те, які карти отримують інші гравці, та збільшує ваші можливості дотримуватися певної стратегії або передбачати, який параметр збільшиться першим.

Варіант із передачею карт подовжує гру й не рекомендується для початківців.

Про автора:

Якоб Фрюкселіус отримав докторський ступінь із хімії в Стокгольмському університеті 2006 року. Виявивши в собі пристрасть до аналізу та пояснення явищ, він почав працювати викладачем у старших школах та коледжах після того, як отримав диплом викладача в 2011 році.

Настільні ігри були його хобі ще з дитинства, і впродовж років він навіть випустив кілька власних. У 2011 році він зі своїми братами Енохом, Даніелем і Джонатаном заснував компанію FryxGames і в тому ж році випустив гру «Космічна станція».

Завдяки викладацькій роботі, FryxGames, дітям та прекрасній дружині він живе справді повним життям!

MARIA FRYXELIUS

СИМВОЛИ

Переможні очки

Гру виграє той, хто набрав найбільшу кількість переможних очок (ПО). Вони нараховуються за РТ, жетони на ігровому полі, винагороди, досягнення та за певні карти.

Параметри

Тераформування Марса — це процес перетворення Марса на придатну для життя планету. 4 параметри на ігровому полі пов'язані з цим процесом: рейтинг тераформування (РТ), температура, рівень кисню та океанічна поверхня.

Рейтинг тераформування (РТ) визначає ваш внесок у процес тераформування. **Кожного разу, коли ви збільшуєте рівень кисню, температуру або розміщуєте жетон океану, ваш РТ також збільшується.** Кожен крок РТ приносить 1 ПО наприкінці гри, а Комітет із Тераформування фінансує вас відповідно до вашого РТ. Гравці починають із 20 РТ.

Середня **температура** на екваторі піднімається кожного разу на 2 °C, починаючи з -30 °C і до +8 °C. У такий спосіб створюється екваторіальна зона, де вода залишається в рідкому стані. Цей символ означає, що ви збільшуєте температуру на 1 позначку і відповідно підвищуєте свій РТ на 1.

Рівень **кисню** вимірюється у відсотках тиску в одну атмосферу, тобто цей показник є співвідносним із 21 % кисню на Землі. За 14-ти відсотків атмосфера Марсу нагадує земну на висоті 3000 м. Цей символ означає, що ви збільшуєте вміст кисню на 1 поділку і на стільки ж підвищуєте свій РТ.

Кожен жетон **океану** символізує 1% океанічної поверхні. Коли 9% поверхні буде покрито океанами, на Марсі з'явиться гідрологічний цикл, почнуть іти дощі та з'являться ріки. Цей символ означає, що ви розміщуєте плитку океану та підвищуєте свій РТ на 1 поділку (а також отримуєте бонус за розміщення).

Ресурси

Всі ресурси представлені кубиками. Вони бувають трьох розмірів (номіналів) — 1 (бронзові), 5 (срібні) й 10 (золоті) — і можуть використовуватися в якості будь-якого виду ресурсів. Те місце, куди ви їх кладете, визначає їхній вид. Шість стандартних ресурсів — це мегакредити, сталь, титан, рослини, енергія та тепло. Всі вони зібрані на планшеті гравця. Деякі карти теж можуть накопичувати ресурси (зазвичай карти тварин і мікробів, див. «Мітки» на наступній сторінці). Якщо карта виробляє нестандартний ресурс, він частіше за все кладеться прямо на неї. На мапі та картах ресурси позначаються квадратними значками.

Мегакредит (М€) — це основна валюта для придбання та розіграшу карт, використання стандартних проектів, досягнень і винагород.

Сталь символізує будівельні матеріали на Марсі. Зазвичай використовуються сплави магнію. Сталь потрібна для оплати карт будівництва та коштує 2 М€ за кубик сталі.

Титан символізує ресурси в космосі чи ресурси для космічної індустрії. Титаном можна платити за карти космосу, він коштує 3 М€ за кубик.

Рослини використовують фотосинтез. Можна перетворити своєю дією 8 кубиків рослин на жетон зелені та розмістити його на ігровому полі. Це збільшує рівень кисню на 1 позначку. Кожен жетон зелені приносить 1 ПО сам і дає по 1 ПО кожному сусідньому місту (див. «Ігрове поле» на стор. 5).

Енергія використовується містами та промисловістю. Це може бути вказано на ефектах карт у вигляді зменшення виробництва енергії або на діях синіх карт. Невикористана енергія перетворюється в тепло.

Тепло розігріває атмосферу Марса. Можна своєю дією віддати 8 кубиків тепла для збільшення температури (і свого РТ) на 1 поділку.

Інші ресурси (включно з тваринами та мікробами) накопичуються на відповідних картах, які пояснюють, як ці ресурси використовувати.

Виробництво ресурсу зображується символом ресурсу на коричневому тлі. В цьому прикладі символ означає, що ви збільшуєте виробництво рослин на шкалі планшета на 1 крок. Це дає вам постійний прибуток ресурсів цього виду. **Виробництво не обмежене 10 рівнями**; якщо виробництво перевищує 10, просто залиште маркер на 10 і додайте ще один новий маркер.

Лише надходження М€ може бути негативним (але не нижче -5), та оскільки до виробництва М€ на планшеті додається РТ, загальний дохід не буде меншим від 0.

Карти представляють масштабні проекти, за які гравці можуть взятися. Карти мають від 0 до 3 міток, що описують їхні тематичні аспекти. Мітки можуть використовуватися у поєднанні з іншими картами. Ціна карти — 3 М€ у разі купівлі в руку під час фази досліджень, але вартість їхнього розіграшу різна. Коли вам трапляється вказаний символ, ви можете взяти одну карту безкоштовно.

Мітки

Карти можуть мати до 3-х міток, які тематично описують їх і дозволяють взаємодіяти з іншими картами. Для різних міток немає особливих правил.

Будівництво: проект стосується будівництва на Марсі. Можна використовувати сталь для оплати цієї карти.

Космос: проект використовує космічні технології. Можна використовувати титан для оплати цієї карти.

Енергія: проект спрямований на виробництво чи застосування енергії.

Наука: проект розширює наукові знання. Деякі карти вимагають мітки науки.

Юпітер: проект розвиває інфраструктуру серед далеких планет Сонячної системи, зокрема Юпітера.

Земля: проект має стосунок до діяльності на Землі.

Рослина: проект включає рослинний світ або інші фотосинтезуючі організми.

Мікроб: проект використовує мікроорганізми для певних цілей.

Тварина: проект має стосунок до тварин. Накопичує ПО.

Місто: проект розміщує сірий жетон міста. Часто для цього потрібне виробництво енергії. Зазвичай приносить М€.

Подія: цей проект — одноразова подія. Всі події — це червоні карти, які перевертаються після того, як їх було зіграно, і складаються одна на одну кожним гравцем окремо біля себе.

Жетони

На ігровому полі зображено мапу, на якій можна розміщувати плитки. За це ви можете отримати **бонус за розміщення**, зазначений на цій ділянці (плюс 2 М€ за кожну прилеглу плитку океану). Є 4 види жетонів:

Цей символ означає, що ви розміщуєте **жетон океану** та збільшуєте свій РТ на 1 крок. На ігровому полі є 12 ділянок, **призначених для океану**. Жетони океанів можуть бути розташовані лише в цих місцях і жодні інші жетони класти сюди не можна. Жетони океану не належать нікому, але кожен з них приносить бонус 2 М€ кожному гравцеві, який розміщує жетон поряд.

Цей символ означає, що ви розміщуєте **жетон зелені** та позначаєте його своїм маркером (це збільшує рівень кисню та РТ, про що нагадує символ кисню). Цей жетон потрібно викласти поруч із іншим вашим жетоном, якщо це можливо. Якщо ні, ви можете розмістити його на будь-якій доступній ділянці. Жетони зелені приносять власникам 1 ПО наприкінці гри, а також приносять ПО усім прилеглим містам (див. нижче).

Цей символ означає, що ви розміщуєте сірий **жетон міста** зі своїм маркером. Цей жетон не може межувати з іншими жетонами міст. Наприкінці гри кожен жетон міста приносить 1 ПО за кожен прилеглий жетон зелені (незалежно від власника останнього).

Коричневі жетони з символами означають, що ви розміщуєте зображений на карті **особливий жетон,** разом зі своїм маркером (переверніть жетон правильним боком). Спеціальні правила й обмеження вказані на карті.

Символи з червоною рамкою

Червоне обрамлення символу означає, що відповідний ефект діє на будь-кого з гравців (включно з вами).

Карта, яка віднімає ресурси, обрамлені червоним, може забрати їх в будь-якого гравця (цей ефект може бути застосований частково або не застосований зовсім).

Ефект карти, який зменшує виробництво ресурсу у червоній рамці, має бути виконаний обов'язково. Якщо ваш суперник не має такого виробництва, ви повинні знизити власне виробництво або не розігрувати цю карту взагалі.

Карта із символом жетона в червоній рамці стосується жетонів усіх гравців.

Карта із червоним обрамленням мітки діє на всі карти з такою позначкою, незалежно від їхнього власника.

Зірочка

Якщо біля символа є зірочка (*), вам слід прочитати пояснення особливого правила в тексті цієї карти.

"З новим двигуном викривлення і нашим досвідом тераформування Марса настав час для наступного розділу історії — час вирушати до зірок"

Хелен Брак, голова відділу стратегічного планування «Міжпланетної кінематики»

Українське Видання Гри

Керівник проекту
Олександр Полікарпов

Редактор випуску
Христина Гевко

Перекладачі
Юрій Щербина
Христина Гевко

Коректор
Алла Костовська

Верстка
Євгенія Краніна

Жодну частину цієї гри не можна відтворювати в будь-якій формі і будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.
Усі права застережено.

© 2020 Kilogames
www.kilogames.com.ua

Автори Гри

Дизайн гри: Якоб Фрюкселіус
Графічний дизайн: Ісаак Фрюкселіус
Обробка дизайну: FryxGames

FryxGames дякує: нашим партнерам, друзям та родині (особливо мамі й татові) за тестування та відгуки. Ми хочемо відзначити Кіма Стенлі Робінсона за велике натхнення для цієї гри, яке подарувала нам його трилогія «Червоний Марс». І, звичайно, вічна подяка Творцю Марса і всього іншого.

Ми дякуємо всім, хто тестував гру. Це були: Джеф Гамбілл, Ллойд Келлер, Томас і Сандра Діль, Герда ван Хель і Барт ван Білцен, Дейзі та Крістофер Своффери, Денніс Сьойкербьойк, Йорріт Смінія, Мартін Екелунд.

Усі зображення підписані іменем автора, а кожне зображення, яке ми змінили, позначається символом "+" після імені.

Надруковано компанією LudoFact, Німеччина.

© 2016 FryxGames
www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

Kilogames

FRYXGAMES