JACOB FRYXELIUS

A MARS TERRAFORMÁLÁSA

reflexshop

ISAAC FRYKELIUS

Terraformációs nyilatkozat:

"A Világkormány 2174. évi létrejötte óta küzd a világegyetem egységéért és békéjéért. Küldetésünk, hogy az emberiség közös eszközeként egy szebb jövőt építsünk.
A Föld túlnépesedett, erőforrásaink pedig egyre szűkösebbek. Döntenünk kell: vagy az űr meghódításával teremtünk új otthont, vagy meghátrálunk, és ezzel beköszönt az emberiség alkonya. Élhetővé kell tehát tennünk a Marsot.
A Mars terraformálása hatalmas próbatétel: teljesítéséhez az egész emberiség együttes összefogására szükség van. A Világkormány ezennel megalapítja a Terraformációs Bizottságot, amelynek finanszírozására általános adót vezet be.
A Bizottság minden, a terraformációs folyamatban részt vevő vállalatot busásan megjutalmaz. Hisszük, hogy intézkedéseinknek köszönhetően utódaink élhető bolygót kapnak örökül.
Köszönöm a figyelmüket!"

Levi Uken, a Világkormány szóvivője, 2315. január 16.

ELŐTÖRTÉNET

Az emberiség megkezdte a Naprendszer meghódítását. A Marson mindeddig csak néhány kisebb kolónia épült. Ezek védelmet biztosítanak a bolygó zord körülményeivel, a farkasordító hideggel, a roppant szárazsággal és a légkör szinte teljes hiányával szemben.

Annak érdekében, hogy a Földről minél többen költözhessenek a Marsra, egészen addig kell „terraformálni" a bolygó környezetét, amíg el nem érjük, hogy az emberek drága védelmi felszerelések nélkül is biztonságban élhessenek a felszínén, és ne kelljen attól rettegniük, hogy akár a legapróbb baleset is az életükbe kerülhet. Ezért döntött úgy a Világkormány, hogy támogat minden olyan vállalkozást és szervezetet, amely közreműködik ebben az óriási kihívásban.

A bőkezű támogatás hatalmas cégbirodalmakat vonzott ebbe a gazdasági versenybe, ahol a kérdés, hogy melyik vállalat lesz a legbefolyásosabb hatalom a terraformálásban. A vörös bolygó megszelídítése hatalmas lehetőség, csak győzd megragadni!

TARTALOM

Előtörténet	2
A játékról	3
Globális jellemzők	3
Játéktábla	4
Lapkák és jelölők	5
Játékostáblák	6
Kártyák	6
Előkészületek	7
Generációk	8
Akciók	9
A játék vége	12
Játékvariánsok	13
Szimbólumok	14
Impresszum	16

A JÁTÉKRÓL

A Mars terraformálásában részt vevő vállalatot irányítasz, és cégvezetőként különböző projekteket jelképező kártyákat vásárolsz, illetve játszol ki. A projektek közvetett vagy közvetlen hatással vannak a terraformálási folyamatokra, de különböző egyéb üzleti vállalkozásokat is takarhatnak. A győzelemhez minél jobb **Terraformációs Rátát (TR)** kell kialakítanod, és minél több **Győzelmi Pontot (GyP)** kell gyűjtened. Valahányszor valamelyik globális jellemzőt (**hőmérséklet**, **oxigén**, vagy **óceán**) növeled, a TR-ed nő. A TR-ed határozza meg az alapjövedelmed és az eredményed is. A terraformációs folyamatokkal egyre több projekt lesz megvalósítható. További GyP-ket szerezhetsz minden olyan lépésért, amellyel közelebb kerülhetsz a Naprendszer meghódításához. Ez bármi lehet, kezdve a városalapítástól, az infrastruktúraépítésen keresztül a környezetvédelmi intézkedésekig.

Az időt generációkban mérjük. Minden generáció a Körsorrendfázissal kezdődik. Ezt a Kutatási fázis követi, ahol a játékosok új kártyákat húzhatnak. Az Akciófázisban a játékosok egymást követve addig hajtanak végre 1 vagy 2 akciót, amíg mindenki nem passzol. Végül a Termelési fázisban a játékosok magukhoz veszik a termelési jellemzőiknek megfelelő mennyiségű erőforrásokat, és megkapják a Terraformációs Rátájuk utáni bevételt.

A központi játéktáblán kerül rögzítésre a hőmérséklet és az oxigénszint alakulása, a TR és az, hogy hanyadik generációnál tart a játék. A táblán van egy Mars domborzati térkép, ahova a játék során lerakhatod az Óceán-, Növényzet- és Városlapkákat. A játéktáblán található az általános projektek listája, amelyek mindenki számára elérhetők, és itt szerepelnek a mérföldkövek és díjak, amelyekért a játékosok versenybe szállhatnak.

A játék véget ér, amikor az oxigén eléri a szabad légzéshez elégséges szintet (14%), elegendő óceánt „teremtettünk" a Földéhez hasonló időjárás eléréséhez, valamint sikerült a hőmérsékletet is jóval a fagypont fölötti szinten stabilizálni (+8°C). Ha ez a három feltétel teljesül, a Mars élhetővé válik, még ha nem is lesz túl komfortos.

Az győz, aki a játék végére a legtöbb GyP-t gyűjti össze. GyP a TR, a játéktáblára lehelyezett lapkák, az elnyert díjak, és az elért mérföldkövek után jár, illetve ehhez adódnak hozzá a kijátszott kártyákon szereplő GyP-k is.

GLOBÁLIS JELLEMZŐK

A hőmérsékletet és az oxigén szintjét, valamint az óceánok mennyiségét **globális jellemzőknek** nevezzük. Ezen jellemzők növelésekor a TR-ed is arányosan növekszik, ezzel nagyobb bevételhez és több ponthoz juttatva a cégbirodalmad.

Ha egy globális jellemző eléri a célértékét, onnantól nem növelhető tovább, így a TR-ed sem fogja tovább emelni. Ettől függetlenül kijátszhatsz ilyen témájú lapokat is, csak fogadd el, hogy a kártya ezen hatása már nem váltható aprópénzzé.

Miután mindhárom jellemző elérte a maximumát, az aktuális generáció befejeztével (tehát, a Termelési fázis lezárását követően) a játék véget ér.

ISAAC FRYXELIUS

A Terraformált Mars

A játéktáblán minden terület vagy lapka a Mars felszínének 1%-át reprezentálja. Tehát 9 Óceánlapka letétele után a Mars felszínét 9%-ban borítja óceán, ami már elég a stabil vízkörforgás, a megfelelő páratartalom és elfogadható időjárási viszonyok biztosításához. A víz azért is nagyon fontos, mert csökkenti a hőingadozást. Alacsony hőmérséklet mellett az év nagy részében az óceánok valójában gleccserek.

Habár „forró" nyári napokon a hőmérséklet a Marson elérheti akár a 20°C-ot is, ez nem elég ahhoz, hogy az óceánok folyékony halmazállapotúak legyenek. Az átlaghőmérsékletnek legalább az egyenlítő környékén nulla fok fölött kell lennie.

A terraformálás legfontosabb jellemzője az oxigénszint. Lélegezhető atmoszféra nélkül a Mars lakhatatlan, nem földszerű. A Föld légkörének 21%-a oxigén, azaz 0,21 atmoszféra (atm) a hivatalos átlagértéke. Magasabban fekvő területeken, ahogy a légkör vékonyodik, ez az érték csökken. 3000m magasan az oxigénszint már csak 0,14 atm. Főleg az Andok területén és Kínában akadnak nagyvárosok ilyen magasságban. A legismertebb pl. a bolíviai El Alto (4150m) és La Paz (3640m), mindkettő közel milliós népességgel.

A Föld légkörének 78%-a nitrogén, mely a légnyomásért felelős legfontosabb elem. Ahhoz, hogy egy bolygó lakható legyen, a légnyomás jelentős szempont, még ha nem is annyira létfontosságú, mint az oxigén. A terraformálás egy további lépése a Mars gyenge mágneses terének erősítése. A légnyomás és a mágneses tér nem globális paraméter, de erre a problémára irányuló projektek jellemzően mégis magasabb TR-t jelentenek.

JÁTÉKTÁBLA

1. **Terraformációs Ráta (TR) sáv:** Ez az alapjövedelmed és GyP-d. Mindenki 20-ról kezd. Növeld az értékét mindig, amikor előrébb juttsz a terraformálásban (lásd 6. és 8. oldal)!
2. **Generációs sáv:** A generáció jelzővel ezen a sávon számolhatod az idő (azaz a fordulók) múlását.
3. **Szóló játékmód:** 14-es TR-rel kezdődik és 14 Generáción át tart.
4. **Oxigén:** Ez a **globális jellemző** 0%-ról indul. Ez a százalékos arány a Föld 21%-os oxigéntartalmával áll párhuzamban.
5. **Óceánlapkák:** A játék elején 9 lapkával indul ez a **globális jellemző**, és innen teszed a táblára ezeket a játék folyamán.
6. **Hőmérséklet:** Ez a **globális jellemző** (az egyenlítő környéki átlaghőmérséklet) -30˚C-ról indul.
7. **Bónuszlépések:** Ha erre a szintre emeled az aktuális jellemzőt, akkor megkapod az itt feltüntetett bónuszt is.
8. **Általános Projektek:** Minden játékos számára elérhető akciók, függetlenül attól, hogy milyen kártya van a kezükben (lásd 10. oldal).
9. **Mérföldkövek/Díjak:** Egy kis lehetőség extra Győzelmi Pontok szerzésére (lásd 10. és 11. oldal).
10. **Lehelyezési bónuszok:** Ha egy lapkát egy ilyen lehelyezési bónusszal jelölt mezőre rakunk le, akkor megkapjuk azt, mint extra erőforrást vagy kártyát (lásd 5. oldal).
11. **Óceánoknak fenntartott területek**: A kék területek az Óceánlapkák számára vannak fenntartva. Azokat nem tehetjük máshova, valamint ide nem rakhatunk másfajta lapkát!
12. **Speciális fenntartott városok:** 3 terület speciális eseteknek van fenntartva. Ide nem tehetsz mást!

Bónuszlépések

Ahogy a légkör sűrűsödik, az üvegházhatás elkezdi megemelni a hőmérsékletet, ahogy ez az oxigén sávon a 8%-os bónusznál látható.

Ahogy a hőmérséklet nő, kiolvad a szén-dioxid is, ami az üvegházhatás miatt további felmelegedéshez vezet, ahogy ez a megfelelő hőtermelés bónuszoknál látható is. Aztán 0˚C-nál, a kéregben lévő befagyott víz elkezd kiolvadni, lassan feltör, majd ellepi a felszínt.

A térkép

A játéktábla a Mars Tharsis-régiójának pontos térképét ábrázolja, a Marineris völggyel. Az ismert négyből három nagy vulkánt is megjelenít, egyedül az Olympus hegy hiányzik róla. Az óceánoknak fenntartott területek alacsonyabban helyezkednek el, így a víz természetesen ide tud folyni. Az egyenlítő környékén szerezhető bónusz palánták mutatják, hogy a magasabb átlaghőmérséklet mellett könnyebben burjánzik ott el az élet. A hegygerinceken bónusz acélt és titánt találhatunk, míg egyes különlegesebb helyeken ráadás kártyákat húzhatunk, mint ahol az első ember alkotta leszállóegység, a Viking szonda földet (Marsot) ért.

LAPKÁK

A táblán a térkép megmutatja, hogy melyik lapkát hova teheted. Mielőtt letennél egyet, ellenőrizd, hogy van-e az adott területnek bármilyen lehelyezési korlátozása, mert vannak területek óceánoknak és speciális városoknak is fenntartva, és ezekre a helyekre más lapka nem kerülhet. Néhány lapka lerakásának bizonyos kártyákon meghatározott lehelyezési korlátozása is lehet. Az egyéb megkötések a következő összefoglalóban olvashatók.

Mikor lehelyezel egy lapkát, megkapod az érte járó lehelyezési bónuszt, ami a területre lett nyomtatva (ha van). Ezen kívül kapsz még egy kis bónuszt, ha Óceánlapka mellé raksz le egy másik lapkát (lásd lentebb).

Óceánlapkák: Csak óceánoknak fenntartott területekre lehet helyezni (lásd a térképet – kék mezők). Miután leteszel egy Óceánlapkát, növeld eggyel a TR-ed! Az Óceánlapkák nem kerülnek egyik játékos tulajdonába sem. Minden Óceánlapka 2 M€ lehelyezési bónuszt biztosít az összes később vele szomszédosan lekerülő lapka tulajdonosának, még akkor is, ha egy másik Óceánlapkát tesznek mellé.

Példa: Ha úgy teszel le egy Városlapkát, hogy két Óceánlapkával érintkezik, 4 M€ üti a markod.

Növényzetlapkák: Ha lehetséges, valamelyik, már lent lévő saját lapkád mellé helyezd! Ha nincs a lerakott lapkáid mellett szabad hely, vagy egyáltalán nincs lent lapkád, leteheted bármelyik lehetséges területre. Rakj rá egy játékosjelölőt, hogy jelezd, ez a tiéd! **Amikor leteszel egy Növényzetlapkát, emeld meg az oxigénszintet is, ha lehetséges, ezáltal pedig a TR-ed is eggyel!** Természetesen, ha már nem lehet növelni az oxigénszinten, akkor a TR-ed sem növekszik.

A Növényzetlapkák 1 GyP-t érnek a játék végén, illetve 1 GyP-t biztosít a szomszédos Városlapkák számára (lásd lentebb).

Városlapkák: Nem teheted le másik Városlapka mellé (Kivétel: a **„Noctis Város"** lapkát mindenképpen a jelölt helyre kell letenni, akkor is, ha így egy másik Városlapkával szomszédosan kerül le). Rakj rá egy játékosjelölőt! Minden Városlapka 1 GyP-t ér a játék végén az összes mellette álló Növényzetlapka után (lényegtelen, hogy az kihez tartozik). (Megjegyzés: A **„Főváros"** kártya segítségével leteheted az egyedi Fővároslapkát, amit bár alapvetően úgy kell kiértékelni, mint egy sima Városlapkát, de ez a mellette lévő Óceánlapkák után is ad GyP-t, ahogy ez a kártyára fel is van tüntetve.)

Különleges lapkák: Néhány kártyának köszönhetően különböző speciális lapkákat is lerakhatsz. Azoknak minden különlegessége, vagy lerakási megkötése fel van tüntetve a kártyán.

Kis lépés az embernek, de azért vigyázz, hová lépsz!

DANIEL FRYXELIUS

JELÖLŐK

A jelölők hivatalosan nem fogyhatnak ki. Ha ez mégis megtörténne, használj bármilyen erre alkalmas helyettesítőt!

Erőforráskockák: Az erőforrásokat a saját tábládon, vagy néhány különleges kártyán gyűjtheted. Többféle erőforrás van a játékban (lásd 14. oldal), de mindet ugyanezekkel a kockákkal kell jelölni, értékük:

RÉZ = 1
EZÜST = 5
ARANY = 10

Játékosjelölők: A saját színeddel jelöld, hogy hol állsz a TR sávon, melyik lapka van a tulajdonodban, erőforrásaid termelésének mértékét, és ezzel jelöld azt is, ha egy kék kártyás akciót már az adott generációban felhasználtál!

Hőmérséklet-, oxigén- és generációjelölő: A játék elején tedd ezeket az első helyre a megfelelő sávokon (lásd 4. oldal)!

Kezdőjátékos-jelölő: Az óramutató járásának megfelelően fog minden generációban tovább vándorolni.

JÁTÉKOSTÁBLÁK

A játékostábládon tartsd számon az erőforráskészleted és a termelésed! Az erőforráskockákat tedd a megfelelő „raktárakba"! Az egyes raktárak számozott sávjában a játékosjelölőddel jelöld, hogy éppen hol tart a termelésed! A játékban az erőforrásábrák az erőforráskockákra utalnak és a barna hátterű erőforrásábrák az adott erőforrás termelését jelentik (lásd lent a projektkártyát).

1. **Termelési sávok**: Erőforrás-termelés esetén az új termelési szintet jelöld a játékosjelölőddel! **A generációnkénti termelés nincs 10-re limitálva.** *Példa: Ha kijátszol egy kártyát, ami 19-ről 22-re növeli a hőtermelésed, azt úgy jelölöd, hogy két játékosjelölőt teszel a 10-esre, és egyet a 2-esre a hőraktár feletti termelésmutató sávban. Ügyes... roppant ügyes!*

A Termelési fázisban mindig a termeléssel megegyező mennyiségű erőforráskockát rakj a megfelelő raktárakba!

2. **MegaKreditek (M€)**: A „valuta", amivel fizetsz. **Megjegyzés: A generációnkénti M€-bevételed a TR értéked és a M€-termelésed értékének összege.** A M€-termelés negatív is lehet, de -5 alá nem mehet.

3. **Acél**: Csak az épületikonos kártyákért fizethetsz vele, egységenként 2 M€-et ér. Fizethetsz acéllal és M€-el vegyesen is. Az acél rögzített értéke miatt „túlfizethetsz", visszajárót azonban nem kapsz.

4. **Titán**: Csak űrkártyák vásárlására használható, egységenként 3 M€-et ér. A többi szabály megegyezik az acéléval.

5. **Palánták**: Növényzetlapkára válthatod, az itt ábrázolt akciót használva (lásd 5. és 11. oldal).

6. **Energia**: Sok kártyánál használható. **A Termelési fázis elején minden maradék energiát hővé kell alakítani.**

7. **Hő**: Használhatjuk arra, hogy a hőmérsékletet 1 értékkel megemeljük, a leírt akciót alkalmazva (lásd 11. oldal).

KÁRTYÁK

Mindenki egy **Cégbirodalom kártyával** kezdi a játékot. A játék során a játékosok számos projektkártyát vásárolnak és játszanak ki, hogy különböző előnyökre tegyenek szert. Háromféle **projektkártya** van: 1. aktívkártyák (kék szegély), az automatizált kártyák (zöld) és az eseménykártyák (piros) (lásd 10. oldal).

1. **Ikon**: Különböző kategóriákba helyezi a kártyákat, hatással lehetnek más kártyákra, illetve rájuk hathatnak más kártyák, vagy maga a játékostábla is (például az épületikonos kártyákért fizethetsz acéllal).

2. **Kezdeti körülmények**: Megmutatja, hogy mennyi pénzzel (M€) kezded a játékot, milyen további erőforrások állnak rendelkezésedre, milyen termelési szintről indulsz. Néhány vállalat esetében kötelező első akció is elő van írva (lásd a példakártyát).

3. **Hatás/akció**: A kék kártyák címkézett szövegdobozai aktív hatásokat vagy a játék során felhasználható akciókat tüntetnek fel. Az akciókat generációnként csak egyszer használhatjuk, a hatások ezzel szemben mindvégig aktívak.

4. **Hangulatkeltő szöveg**: Történeti és hangulati hátteret ad a kártyának.

5. **Ár**: Ennyit kell fizetned azért, hogy kijátszhasd a kártyát.

6. **Előfeltételek**: A kártyák kijátszásához **minden előfeltételt** teljesíteni kell. Vannak olyan kártyák, amelyek csak akkor játszhatók ki, ha valamelyik globális jellemző egy bizonyos szintet már elért. Más kártyák esetében pont az ellenkezője igaz: ahhoz, hogy kijátszhatók legyenek, egy adott paraméter értékének alacsonynak kell lennie (lásd a példakártyát). Megint más kártyák csak akkor érvényesíthetők, ha rendelkezel bizonyos ikonokkal (az általad kijátszott kártyákon kell, hogy szerepeljenek) vagy van termelésed. (Megjegyzés: Ahhoz, hogy kijátszhass egy kártyát, tudnod kell érvényesíttetni a rajta feltüntetett hatásokat. A feltételeknek azonban csak a kijátszáskor kell teljesülniük, később, a kártya felhasználásakor már nem. Lásd 9. oldal.)

7. **Azonnali hatás**: A legtöbb kártya valamilyen hatással lesz a te - vagy valamelyik riválisod - erőforráskészleteidre és/vagy termelésedre. Kaphatsz lapkákat, amiket le kell tenned a táblára, vagy valamilyen egyéb hatás is érhet.

8. **GyP**: Némelyik kártya után a játék végén Győzelmi Pontok járnak.

Ha kétséged merül fel egy kártya működésében, olvasd el a zárójelben lévő mondatot!

ELŐKÉSZÜLETEK

Az alábbiakban a 2-5 fős alapjátékok előkészületeit ismertetjük. Az egyéb játékvariánsokra vonatkozó kiegészítő szabályokat a 13. oldalon találod.

1) **Játéktábla**: Helyezd a játéktáblát az asztal közepére! Helyezd a 9 Óceánlapkát a számukra fenntartott helyre! A hőmérséklet- és az oxigénjelölőket tedd a kezdő pozícióba, a generációjelölőt pedig a TR sávon az 1-es mezőre!
2) **Az erőforráskockákat és a többi lapkát** helyezd olyan helyre, ahol mindenki számára jól láthatók és könnyen elérhetők!
3) **Projektpakli**: Ügyelj rá, hogy a pakliba semmiképpen ne keveredjenek véletlenül a „Cégek korszaka" játékvariánshoz tartozó kártyák! Ezeket a bal alsó sarkukban található piros-fehér szimbólumukról ismerheted meg (▲). Keverd össze a projektkártyákat, és a paklit tedd a játéktábla mellé! Ne felejts el helyet hagyni mellette az eldobott lapok számára sem!
4) **Játékosok**: Az a játékos, aki a legutóbbi *Mars Terraformálása* játékot megnyerte, kapja a kezdőjátékos-jelölőt. A játékosok kiválasztják, hogy melyik színnel akarnak játszani, majd magukhoz veszik az adott színnek megfelelő játékosjelölőket, illetve 1-1 játékostáblát. Az alapjátékban - tehát, amikor nem használjátok a Cégek korszaka típusú kártyákat - minden erőforrásnál 1-es termeléssel kezdesz, függetlenül attól, hogy kezdő vagy egy nevesített Cégbirodalom kártyával kezded a játékot (lásd 5. pont). Helyezz tehát 1-1 játékosjelölőt a megfelelő helyekre a sávokon! Végül minden játékos egy játékosjelölőt helyez a TR sávon a 20-as mezőre.
5) **Cégbirodalom kártyák**: Ha most játszod először a játékot, javasoljuk, hogy a „Kezdő cégbirodalom" kártyával kezdj (a kártya hátlapja színtelen). Kövesd a rajta szereplő utasításokat és végy magadhoz 42 M€-et, valamint húzz 10 projektkártyát kezdő kézként! Amíg az „újoncok" kártyáikat tanulmányozzák, a tapasztaltabb játékosok folytatják a játék előkészítését. Összekeverik a 10 Cégbirodalom kártyát (ügyelve arra, hogy a „Cégek korszaka" típusú kártyák ne legyenek köztük) és (a kezdőkön kívül, akiknek már megvannak a Kezdő Cégbirodalom kártyáik) mindenkinek osztanak 2-2 lapot.
6) **Projektkártyák**: Osszatok minden nem kezdő Cégbirodalommal induló játékosnak 10-et-10-et! A játékosok ezekből a kártyákból válogatva vásárolhatják meg a kezdő kezüket, laponként 3 M€-ért.
7) **Alapállás**: Minden játékos kiválasztja, hogy a két Cégbirodalom közül melyikkel kíván játszani és kiválasztja, hogy melyik projektkártyákat akarja kezdő kézként megtartani. Az elvetett Cégbirodalom kártyák kerüljenek vissza a dobozba, a meg nem vásárolt projektkártyákat pedig dobjuk el! **Lapot mindig képpel lefelé dobunk el a dobópakliba!** Ezek után a játékossorrendnek megfelelően fedjétek fel a választott Cégbirodalmatokat, állítsátok be a kezdő erőforráskészleteteket és termeléseteket (ha már van), majd fizessetek minden megtartott projektkártya után 3 M€-et, amelyet megvettetek!
8) **A játék kezdete**: Az első generáció elején nincs Körsorrendfázis, se Kutatási fázis (hiszen ezeket a játék előkészületei során végrehajtottátok), így az első játékos azonnal az Akciófázissal kezd.

Példa: Kim, Stanley és Robinson elkezdenek egy „A Mars Terraformálása" alapjátékot. Kiválasztják, hogy milyen színnel legyenek, magukhoz veszik játékostáblájukat és elrendezik játékosjelölőiket mind a hat termeléssávon, az 1-es mezőn. Kim tapasztalt terraformáló révén az első játékos. Minden játékosnak kioszt 10 projektkártyát és 2 Cégbirodalom kártyát. Mindenki eldönti, hogy melyikből melyiket szeretnék megtartani, majd a játékossorrendnek megfelelően felfedik, hogy melyik céggel fognak játszani.
Kim cégbirodalma a PhoboLog, ami 10 titán-erőforrást és 23 M€-et jelent számára: ezeket elrendezi játékostábláján. Majd bejelenti, hogy 5 kártyát szeretne megvenni a 10 projektkártyából, összesen 15 M€-ért. Van benne pár drágább űrkártya is, amiknél jó hasznát fogja venni a kezdő titánkészletének. Ezután visszateszi az elvetett Cégbirodalom kártyát a játék dobozába, a meg nem vett projektkártyákat pedig képpel lefelé a húzópakli melletti dobópaklinak fenntartott helyre teszi. Stanley felfedi, hogy a ThorGate-tel fog játszani. 48 M€-et kap és energiatermelését 1-gyel emeli, amit be is jelöl a játékostábláján. Úgy dönt, hogy megtartja az összes projektkártyát, amelyekért kifizeti az összesen 30 M€ összeget.
Robinson a Tharsis Köztársaság mellett tette le a voksát (lásd a példakártyát az előző oldalon). 40 M€-et tesz a játékostáblájára, majd kifizet 12 M€-et azért a 4 projektkártyáért, amelyet meg kíván tartani, a maradék 28 M€-et pedig félreteszi. Első akciójaként Városlapkát kell majd letennie. Ráadásul a Városlapka letételével lehelyezési bónuszhoz juthat. Cégbirodalom kártyáján pedig az áll, hogy minden alkalommal, amikor valaki Városlapkát helyez a játéktáblára, 1-gyel nő a M€-termelése. Ha pedig ő maga helyez le Városlapkát, 3 M€-et vissza is igényelhet az „alapított" város árából.
Kezdődhet tehát az első generáció, Kimen a sor, hogy elkezdje az Akciófázist...

GENERÁCIÓK

Mivel a különböző projektek teljes ciklusának elvégzése hosszabb időt vesz igénybe, a játék több generáción keresztül tart. Minden generáció 4 fázisból áll.

1) Körsorrendfázis

Az első generáció kivételével (lásd *Előkészületek*) a kezdőjátékos-jelölő az óramutató járásának megfelelően eggyel tovább halad, a generációjelölő pedig egy mezővel feljebb lép.

2) Kutatási fázis

Minden játékos húz 4 kártyát és eldönti, hogy melyiket tartja meg, és melyikről mond le. Minden kártya 3 M€-be kerül. Minimum 0, maximum 4 kártya megvásárlására van lehetőség. A meg nem vásárolt kártyákat képpel lefelé dobjátok el a dobópakliba! **A játékban nincs kézlimit.** Ha elfogynak a kártyák a húzópakliból, keverjétek össze a dobópaklit, alkossatok belőle új húzópaklit, és folytathatjátok a játékot! (Az első generáció-ban a Kutatási fázis is kimarad: lásd *Előkészületek*.)

Példa: A második generációban lesz a játékosok első igazi Kutatási fázisa. Leteszik a kezükben lévő kártyákat, majd húznak 4-4 lapot, eldöntik, mennyit és melyikeket akarják megvenni, és kifizetik.

Stanley például úgy dönt, hogy három lapot vesz meg, kifizeti az összesen 9 M€-et, a negyediket pedig a dobópakliba dobja.

3) Akciófázis (lásd a 9. oldalt)

Egy generáció Akciófázisa több körös, ezért minden játékos többször sorra is fog kerülni. Minden játékos a saját körében választhat, hogy végrehajt 1 vagy 2 akciót, vagy passzol, ezzel befejezve a saját Akciófázisát. Ez a fázis akkor ér véget, ha már mindenki passzolt. A választható akciók a következők:

A) Játssz ki 1 kezedben lévő kártyát (lásd 9. oldal)!
B) Hajts végre egy általános projektet (lásd 10. oldal)!
C) Érj el egy mérföldkövet (lásd 10. oldal)!
D) Alapíts egy díjat (lásd 11. oldal)!
E) Használd egy kék kártya akcióját (lásd 11. oldal)!
F) Válts be 8 palántát 1 Növényzetlapkára (az oxigénszintet is növeled 1 értékkel) a játékostábládon feltüntetett módon (lásd 11. oldal).
G) Válts be 8 hőt (növeld a hőmérsékletet 1-gyel) a játékostábládon feltüntetett módon (lásd 11. oldal)!

Választhatsz, hogy 1 vagy 2 akciót hajtasz végre egy körben. Ha úgy döntesz, hogy nem hajtasz végre akciót, azaz passzolsz, kiesel a körből és az adott generációban nincs több akciólehetőséged. Egészen addig, amíg akciót vállalsz, újabb körökre kvalifikálod magad. Az Akciófázis addig tart, amíg mindenki úgy nem dönt, hogy passzol, tehát nem hajt végre több akciót.

Példa: Stanley kezdi a második generáció Akciófázisát. Az első akciója egy általános projekt: a „Szabadalom értékesítése" (lásd 10. oldal). Eldob 1 kártyát és ezért kap 1 M€-et. Belátta, hogy a kártyának az adott helyzetben nincs túl sok hozzáadott értéke. Mielőtt eldönti, hogyan tovább, szeretné látni, hogy vajon a többiek mire készülnek. Ezt követően Robinson végrehajtja a „Városalapítás" általános projektet: kifizet 25 M€-et, hogy letehessen 1 Városlapkát. Ezzel M€-termelését 1 egységgel növeli. Mivel a Tharsis Köztársaságot irányítja, a lehelyezési bónusz mellé további M€-termelési egységhez jut, 3 M€-et pedig visszakap.

Robinson elégedett a munkával, amit egyetlen akcióval végzett, ezért jelzi Kimnek, hogy rajta a sor.

Kim az „Aszteroida bányászat" elnevezésű űrprojekt végrehajtásával kezdi a körét. A kártya kijátszása 30 M€-be kerül, amit 8 titánnal fedez. A PhoboLog hatása miatt minden titánja 4 M€-et ér, vagyis a 8 titánnal összesen 32 M€-et fizet. Megtehetné, hogy 7 titánt áldoz erre a célra és azt egészíti ki 2 M€-tel, de mivel készpénzben szűkölködik, ezért a túlfizetés mellett dönt. Az „Aszteroida bányászat" kijátszása miatt játékostábláján 2 egységgel emelheti titántermelését. Ezt a vonatkozó termelési sávon a játékosjelölőjével jelöli. Második akcióként egy másik űrlapot játszik ki és ismét titánnal fizet.

Stanley következik, aki mostanra eldöntötte, hogy a „Geotermikus energia" kártya kijátszásával kezdi körét. A kártyán energiaikon van, ára pedig 11 M€. Stanley-nek azonban a ThorGate cégvezetőjeként kedvezmény jár az energiakártyákra, ezért csak 8 M€-et fizet érte.

A körök így követik egymást addig, amíg mindenki úgy nem dönt, hogy nem hajt végre több akciót.

4) Termelési fázis

Ezt a fázist a játékosok egyszerre hajtják végre. Minden megmaradt energiát hővé kell alakítani. (Minden érintett játékos áthelyezi az erőforráskockáit az energiaraktárból a hőraktárba.) Minden játékos új erőforrásokat kap az alábbiak szerint:

TR-ük és az esetleges M€-termelésük (utóbbi negatív is lehet!) összegének megfelelő M€-ben részesülnek. A többi erőforrásból annyit kapnak, amennyi a játékostáblájukon az egyes erőforrásokra vonatkozó termelési sávban szerepel. Az így generált erőforrásokat mindenki a megfelelő raktárakba helyezi (lásd 6. oldal).

Végül távolítsátok el a játékosjelölőket a felhasznált akciókártyákról, hogy azok később újra felhasználhatók legyenek (lásd 11. oldal)!

Most már minden készen áll arra, hogy elkezdődjön a következő generáció.

Példa: Kim 21 M€-et kap a TR-je és a M€-termelése után. Ezen kívül termel 3 titánt (mivel korábban kijátszotta az „Aszteroida bányászatot"), valamint 1-1 egységet minden másból.

AKCIÓK

Ahogy a 8. oldalon leírtuk, a játékosok 7 különböző akció közül választhatnak, amikor rájuk kerül a sor. Körönként 1 vagy 2 akció hajtható végre, bármilyen kombinációban (akár ugyanaz kétszer egymás után is). Ha egy játékos a vártnál többet vállalva 2 akció végrehajtása mellett dönt, elérhet olyan célt vagy szert tehet olyan bónuszra, amellyel versenyelőnybe kerül a többiekkel szemben. Máskor 1 akció választása bizonyulhat jobb stratégiának, hisz így ki lehet várni, mit lépnek a többiek, és egy triviális lépéssel időt nyerhetünk, hogy alaposan megtervezzük a további manővereket.

A) Játssz ki 1 kezedben lévő kártyát!

Mikor kijátszol egy kártyát, három dologra kell figyelned:

1) Ellenőrizd a kártya előfeltételeit!
2) Fizess a kártyáért és érvényesítsd a hatásait!
3) Tedd le megfelelően a kártyát!

1) Ellenőrizd a kártya előfeltételeit!

Ahhoz, hogy kijátssz egy kártyát, teljesítened kell bizonyos **előfeltételeket** és képesnek kell lenned arra, hogy érvényesítsd a rajta lévő **hatásokat**. Ez alól a következő kivételek vannak: Kijátszhatsz egy kártyát akkor is, ha:

- olyan globális jellemző értékét növelné, amely már elérte maximumát (pl. ha elfogytak az Óceánlapkák, vagy a hőmérséklet már elérte a +8 °C-ot).

- olyan erőforráshoz juttatna, amelyet nem tudsz felhasználni (pl. mikroba-erőforrást ad, neked viszont nincs futó mikrobiológiai projekted).

- erőforrást vonna el valamelyik játékostól (piros-keretes erőforrásikonnal jelölik ezt, lásd lentebb a **C** kártyát), de te nem tudsz, vagy nem szeretnél ilyet tenni.

A kártyák tehát akkor is kijátszhatók, ha a fenti hatások nem érvényesíthetők, de a kártya többi hatásának teljesítés-kötelezettségét ez nem befolyásolja.

Példa: Kim kijátszhatja az „Aszteroida" kártyát akkor is, ha a hőmérséklet elérte a felső határértéket, de ez esetben nem kapja meg az emelésért járó extra TR-t. Dönthet úgy is, hogy nem von el palántát senkitől vagy csak részlegesen (lehet, csak Kimnek vannak palántái, vagy Stanley-nek és Robinsonnak 3-nál kevesebb elvonható palántája van). Ha az erőforrás-elvonás mellett dönt, azt csak 1 játékossal szemben teheti meg.

A lenti **A**, **B**, **D** és **E** kártyák mindegyikén szerepel valamilyen előfeltétel az ár mellett. Az **A** kártyához titántermeléssel kell rendelkezned. **B** kártyához az oxigénszint nem lehet több mint 9% és energiatermeléssel kell rendelkezned, mivel a kártya az energiatermelésed csökkentését írja elő. A **D** kártyához az oxigénszintnek minimum 9%-nak kell lennie, palántatermelésednek pozitívnak kell lennie, mivel ezt csökkentened kell a kártya szerint. Végül az **E** kártyához legalább 5%-os oxigénszint és aktív energiatermelés szükséges. Az ikonok azokon a kártyákon szerepelnek, amik a játékos előtt vannak képpel felfelé, tehát már kijátszotta őket.

A költségek a kártya bal felső sarkában vannak. Néhány játékban lévő kék kártya kedvezményt biztosít (pl. az **E** kártya minden űrkártya kijátszásánál biztosít kedvezményt). Emlékezz, hogy az épület- és űrkártyák finanszírozását fedezheted acél-, illetve titán-erőforráskockákból!

2) Fizess a kártyáért és érvényesítsd a hatásait!

Fizesd ki a kártyát! A kártya alján láthatod, hogy mik a kártya közvetlen hatásai. Ezek és a kártya kijátszásából adódó esetleges egyéb hatások végrehajtásának sorrendje tetszőleges.

A **termelésre** gyakorolt hatásokat **végre kell hajtani** (lásd az **A**, **B**, **D** és **E** kártyán barna hátterű erőforrásokat). A piros szegélyű erőforrás- vagy termelésváltozásokat döntésed szerint használhatod bármelyik játékossal szemben (magaddal szemben is!). Ha az erőforrások vagy a termelés módosítására irányuló utasítás nem piros szegélyű, a változtatást kötelező elvégezni, és csak rád vonatkozik. Míg az **A** kártyával gyakorlatilag ellopod egy ellenfeled titántermelését, addig a **B**, **D** és **E** kártya a saját energia- vagy palántatermelésed csökkentésére kötelez, ha M€-termelésed növelni akarod.

A kártyákon piros keretes lapkákat és ikonokat láthatsz. A piros keret azt jelenti, hogy bárkire vonatkozhatnak. A „piros lapka" azt jelenti, hogy az bármelyik játékosé lehet, a „piros ikon", hogy az bármelyik játékosra vonatkozhat.

Az **erőforrás-szerzés** azonnali hatású, ha növekszik

A

B

C

D

E

az erőforráskészletünk (**C**), új erőforráshoz juthatunk. A „piros keret” azt jelenti, bármelyik játékos erőforrásaihoz hozzányúlhatunk, tehát a **C** kártya kijátszása nem túl baráti. A piros keretes erőforráskészlet-módosítások opcionálisak is, vagyis a **C** kártya nem jelenti automatikusan a palántáid kiirtását, akkor sem, ha csak te rendelkezel palánta-erőforrással. A különleges erőforrásokat nem a játékostáblán gyűjtöd, hanem egy különleges kártyán (pl. **D**). Azokon a kártyákon gyűjtjük, amelyekkel azokat termeltük. A „haszonállatok” kártyával (**D**) pl. egy állat erőforrást nyersz (helyezz 1 erőforráskockát a kártyára), amikor elvégzed a rajta szereplő akciót (a kártyákon szereplő akciók generációnként egyszer használhatók fel).

Minden lapka (**B**) lehelyezésénél az 5. oldalon ismertetett általános szabályok szerint kell eljárni.

Kivéve, ha egy kártyán csillagot (*) látsz, akkor a zárójelben levő magyarázatot kell követned.

Amennyiben egy kártya használatával kapcsolatban kétségeid merülnek fel, olvasd el a rá vonatkozó magyarázatot!

A GyP-ikonokat (lásd **A, D, E**) játék közben figyelmen kívül hagyhatod, ezek összeszámlálására csak a játék végi összesítéskor kerül sor (lásd 12. oldal). A **D** kártya például annyi GyP-t hozhat, ahányszor éltél (a felső panelben szereplő) akció lehetőségével a játék során.

3) Kártya lehelyezése (lásd az illusztrációt lentebb)

A kijátszott eseményeket (piros **C**) mindenki magának, lefordítva gyűjti. A rajtuk lévő ikonok csak kijátszáskor érdekesek (pl. ha az **E** kártya nálad van, amikor kijátszod a **C** űrkártyád 2 M€-el kevesebbért teheted meg).

Az automatizált kártyákat (zöld **A, B**) képpel felfelé egymáson gyűjtsétek úgy, hogy a kártyák felső sora látszódjon! Ugyan több közvetlen hatása nincs a játékra, a rajta lévő ikonok továbbra is érvényesek.

Az aktívkártyák (kék **D, E**) hatásai ezzel szemben folyamatosan érvényesek és bármikor „bevethetők” úgy, ahogy a rajtuk lévő akciók is. Mivel ezek a kártyák bármikor kellhetnek, úgy rakd le azokat, hogy a teljes felső paneljük látható legyen!

Sok kártyán szerepelnek különböző terraformálási műveletek. Módosíthatják a globális jellemzőket, vagy növelhetik a TR-ed. Szerepelhetnek rajtuk például oxigént kibocsátó fotoszintetizáló organizmusok vagy hőforrások, amelyek fokozatosan emelik a hőmérsékletet.

Léteznek olyan kártyák, amelyek úgy kapcsolódnak a terraformálási folyamathoz, hogy vagy előfeltételül írják elő a terrraformálás egy bizonyos szintjének már meglétét, vagy a terraformálás korai szakaszainak körülményeit érintik.

Minden kártyán van valamilyen hangulatfestő szöveg, ami segíthet abban, hogy megértsd, mit is „csinál” a kártya valójában.

B) Hajts végre egy Általános Projektet!

A táblán lévő 6 Általános Projekt mindig elérhető a játékosok számára és bármelyik végrehajtható többször is egy generáció során. Az Általános Projektek a következők:

1) Szabadalom értékesítése: a kezedből akármennyi kártyát eldobhatsz és ugyanennyi M€ üti a markod.

2) Erőműépítés: 11 M€-ért energiatermelésed egy egységgel növelheted.

3) Aszteroida: 14 M€-ért a hőmérsékletet egy egységgel növelheted, ezáltal a TR-ed is növekszik egy egységgel.

4) Rétegvíz feltárása: 18 M€-ért lerakhatsz 1 Óceánlapkát, ami után megkapod a megfelelő lehelyezési bónuszt és a TR-ed is nő egy egységgel (lásd 5. oldal).

5) Növényesítés: 23 M€-ért letehetsz 1 Növényzetlapkát, aminek a hatására növeld az oxigénszintet is! Cserébe jár a TR emelés és adott esetben a megfelelő lehelyezési bónusz. A lehelyezett lapkára ne felejts el játékosjelölőt tenni!

6) Városalapítás: 25 M€-ért lerakhatsz 1 Városlapkát. Ennek fejében begyűjtheted az esetlegesen járó lehelyezési bónuszokat. A lapkára rakj játékosjelölőt! M€-termelésed is növekszik egy egységgel (lásd 5. oldal).

Példa: Robinson első akciója, hogy várost alapítson. Ezzel három városa lesz, ami után bezsebeli a Tharsis Köztársaság elnökeként őt megillető extra bónuszokat.

C) Mérföldkő elérése

Ha teljesíted a mérföldkő eléréséhez szükséges kritériumokat, magadénak nyilváníthatod, ha befizetsz érte 8 M€-et. Ekkor ráhelyezhetsz egy játékosjelölőt. Egy mérföldkövet csak egy játékos szerezhet meg és egy játék folyamán az ötből csak az első három szerezhető meg, úgyhogy igyekezned kell! Minden megszerzett mérföldkő 5 GyP-t ér majd a játék végén.

A **mérföldkövek** a következők és a 8 M€ befizetése mellett ezeket kell teljesíteni a megszerzésükért:

1) **Terraformátor**: Rendelkezz legalább 35-ös TR-el!

2) **Polgármester:** Legalább 3 Városlapkával kell rendelkezned!

3) **Tájrendező:** Legalább 3 Növényzetlapkával kell rendelkezned.

4) Építész: Legalább 8 épületikonodnak kell játékban lennie.
5) Elemző: Legalább 16 projektkártya legyen a kezedben a mérföldkő megszerzésekor!

Példa: Robinson második akciója, hogy miután megépítette a harmadik városát is, megszerezze a „Polgármester" titulust. Mivel teljesíti az ehhez szükséges feltételt, befizet 8 M€-et és leteszi az egyik játékosjelölőjét a „Polgármester" mérföldkőre. Ez 5 győzelmi pontot jelent majd neki a játék végén. Innentől összesen két további mérföldkőért versenghetnek a játékosok a fennmaradó négyből. A polgármesteri címet pedig már senki nem veheti el Robinsontól.

D) Díj alapítása

A díj alapításának nincsenek előfeltételei. Az első játékos, aki díjat alapít, 8 M€-et fizet. A második alapítása már 14 M€-be kerül, a harmadik, egyben utolsóért pedig 20 M€-et kell fizetni. Egy játék folyamán összesen három díj alapítható, mindegyik csak egyszer.

A végső pontozásnál a díjakat is számításba kell venni. Az adott kategóriát megnyerő játékos 5 GyP-t kap, függetlenül attól, hogy a díjat ki alapította. A második helyezettnek 2 GyP jár (kivéve kétfős játékban, ahol a második helyezett nem kap pontot). Döntetlen esetén többen is megkaphatják az első vagy a második helyért járó jutalompontokat (lásd a példát). Amennyiben az első helyen alakul ki döntetlen, második helyezés nem osztható ki.

A felsorolt alapítható **díjakat** az nyerheti meg, akinek:
1) Földbirtokos: A legtöbb lapkája lesz a játék végén.
2) Bankár: A legmagasabb M€-termelése lesz a játék végén.
3) Tudós: A legtöbb tudományikonos kártyája lesz a játék végén.
4) Termológus: A legtöbb hőerőforrás-kockája lesz a játék végén.
5) Bányász: A legtöbb acél- és titánerőforrás-kockája lesz a játék végén.

Példa: Stanley 8 M€-et fizet, hogy megalapítsa a „Termológus" díjat, mert úgy gondolja, hogy üvegházhatású-gázgyárai kellő hőt fognak termelni ahhoz, hogy elnyerhesse azt.

A játék végére viszont Kim is sok hőt termelt. Ugyanúgy 12 hőerőforrás-kockája van a raktárában, mint Stanley-nek. Robinson ezzel szemben 5 hőerőforrás-kockával büszkélkedhet. Kim és Stanley tehát holtversenyben győztesek, mindketten 5 GyP-t kapnak, Robinson viszont üres kézzel távozik.

E) Használd egy kék kártya akcióját!

Sok kék kártyának és Cégbirodalomnak vannak akciói, amelyen egy piros nyíl van. **Minden ilyen akciókártyát generációnként egyszer használhatsz fel.** Amikor egy kék kártya akcióját használod, előbb fizesd ki a nyíl bal oldalán ábrázolt erőforrást! Ezután megkapod, amire a nyíl mutat, és helyezz rá egy játékosjelölőt, hogy jelöld, ebben a generációban már használtad! A játékosjelölők a Termelési fázis után eltávolításra kerülnek.

*Példa: A játék vége felé Stanley-nek játékban van a „Haszonállatok" kártya (**D**). Amikor rákerül a sor, dönthet úgy, hogy felhasználja a rajta szereplő akciót, vagyis hozzáad egy haszonállat erőforráskockát (ezeket a nem alaperőforrásokat, mint fentebb leírtuk, nem a játékostáblán jelöljük, hanem közvetlenül a rá vonatkozó kártyán). Stanley játékosjelölőt is helyez a kártyára.*

A kék kártyáknak lehetnek állandóan működő hatásai is. Ilyen például az „Űrkompok" kártya (**E**). Amikor kijátszol egy űrkártyát, az 2 M€-tel olcsóbb lesz. Ezek a hatások nem számítanak akciónak (nincs mellettük piros nyíl), vagyis bármikor felhasználhatók.

F) Váltsd be a palántákat 1 Növényzetlapkára!

8 palánta-erőforráskockát beválthatsz 1 Növényzetlapkára, aminek lehelyezése 1 egységgel növeli az oxigénszintet és a Terraformációs Rátád is.

Fontos, hogy Növényzetlapkát mindenki csak már lent lévő, másik lapkája mellé tehet le (lehetőség szerint), amiért lehelyezési bónusz is járhat (lásd 5. oldal).

Példa: Robinson kivesz 8 palánta-erőforráskockát a játéktábláján lévő palántaraktárból és azt beváltja 1 Növényzetlapkára. Ezzel 1 egységgel növeli az oxigénszintet és vele a TR-t is. A Növényzetlapkát 2 már lent lévő Városlapkája közé teszi. Felveszi az érte járó lehelyezési bónuszt, ami 2 palánta, ahogy a kiválasztott területen fel van tüntetve.

Lépésével több legyet is ütött egy csapásra: TR-e növekedett 1 egységgel, kapott lehelyezési bónuszt, plusz a Növényzetlapka önmagában 1 Győzelmi Pontot ér a játék végén, és további 1-1 pontot jelent majd az azt közrezáró két Városlapkának!

G) Hő átváltása hőmérsékletnövelésre

8 hőerőforrás-kocka beváltásával 1-gyel nő a hőmérséklet globális jellemzőjének értéke (és vele a TR-ed is).

ISAAC FRYXELIUS

„Csupán több erőforrásra van szükségünk!"
Bjorn Sigmund, ThorGate vezérigazgató

A JÁTÉK VÉGE

Miután mindhárom globális jellemzőnek (óceán, hőmérséklet- és oxigénszint) elértük a célértékékét, az adott generáció végén a játék is véget ér. A Termelési fázis után **minden játékosnak van még egy extra lehetősége** (a játékossorrendnek megfelelően), **hogy palántáit beváltsa 1 vagy több Növényzetlapkára.** Ez egyéb hatásokat is kiválthat, pl. lehelyezési bónuszok járhatnak értük. Ezután kezdődhet a végső pontozás. Hogy ne legyen kavarodás, javasoljuk, válasszatok ki magatok közül egy játékost a pontozás levezetéséhez, míg a többiek ellenőrzik, hogy minden jól lett-e kiszámolva.

Végső pontozás

1) TR: A játék végén kialakult TR-ed képezi az alappontjaid. A jobb átláthatóságért a TR-sávon innen érdemes továbblépkedned játékosjelölőddel, hozzáadva az egyéb elemek után járó GyP-d.

2) Díjak: Az adott kategóriákban győztes játékos 5 GyP-t kap, a második helyezett pedig 2 GyP-t (kivéve a kétszemélyes játéknál, ahol csak a nyertes kap pontot). Döntetlen esetén minden érintett jogosult a helyezésért járó pontra (lásd 11. oldal). A pontjainak megfelelően minden játékos előrelépeget a TR-sávján.

3) Mérföldkövek: Minden megszerzett mérföldkő 5 GyP-t ér.

4) Játéktábla: A játékosok GyP-t kapnak a táblára letett lapkáik után. Minden Növényzetlapka 1 GyP-t ér és minden Városlapka annyit, ahány Növényzetlapka van mellette (függetlenül attól, hogy a Növényzetlapka kihez tartozik). A követhetőség érdekében számoljuk ezeket a pontokat a játékossorrend szerint!

5) Kártyák: Először számoljátok össze a GyP-t, amelyek a kártyákkal megszerzett erőforrások után járnak! Ezután szedjétek össze valamennyi további kártyát (ideértve a kijátszott eseményeket is) és számoljátok össze az értük járó GyP-t! Ha vannak Jupiter-kártyáid, azokat érdemes külön számolni.

A nyertes a legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos. Döntetlen esetén az nyer, akinek több készpénze maradt (M€).

Példa: Stanley végső TR-e 38, tehát innen kezdi a pontjainak számolását. 5 GyP-t kapott a „Termológus" díjért és játék közben begyűjtötte az „Elemző" mérföldkövet, ami további 5 GyP-t jelent számára. A játéktáblán 3 Növényzetlapkája (3 GyP) van, amik az egyetlen Városát (5 GyP, mivel további két Növényzetlapka van mellette) veszik körül. Pontjainak száma tehát a kártyák számolása előtt 56.

Stanley-nek 3 erőforráskockája van a „Haszonállatok" kártyáján, ezért további 3 GyP-t kap. A többi felfordított (kék és zöld) kártyája még 6 pontot hoz. Van egy -1 pontos (piros) eseménykártyája, a pontvesztéssel együtt 64 ponton fejezi be a játékot.

ISAAC FRYXELIUS

Te győztes vagy?

Javaslatok

Ha nem értesz valamilyen piktogramot, olvasd el a kártyán található zárójeles magyarázatot, vagy nézd meg a játékleírás 14-15. oldalát!

Néha nagyon sok hatást kell figyelembe venni és nem mindig könnyű mindet megjegyezni, így lehetőség szerint segítsetek egymásnak! Ha egyszerre több hatás lép életbe, akkor mindig az éppen soron lévő játékos határozza meg azok végrehajtási sorrendjét, még akkor is, ha azokat más játékos váltotta ki!

Színtévesztő vagy? Használd a zöld játékostáblát és az ezüst erőforráskockákat játékosjelölőnek!

NINA FRYXELIUS +

JÁTÉKVARIÁNSOK

Cégek korszaka (hosszabb játék):

A játék előkészítésekor keverd bele a projektkártyák pakliba a bal alsó sarokban piros-fehér szimbólummal jelölt kártyákat! Ne felejtsd el a két extra Cégbirodalom kártyát is a Cégbirodalom kártyák közé keverni osztás előtt! A játékosoknak nincs extra erőforrástermelése azon kívül, amit a Cégbirodalmuk biztosít (lásd *Előkészületek*). A Cégek korszaka kiegészítést bármelyik másik játékvariánssal lehet kombinálni.

A Cégek korszaka játék a gazdaságra és a technológiai fejlődésre fekteti a hangsúlyt. Olyan projektkártyák ezek, amelyek nem közvetlenül a terraformációs folyamatokra hatnak, hanem sokkal inkább magát a Cégbirodalmat erősítik és új stratégiai döntéslehetőségeket adnak a játékosok kezébe.

A Cégek korszaka a játékot hosszabbá és összetettebbé teszi, ezért kezdő játékosoknak nem javasoljuk.

Egyszemélyes játék a Cégek korszakában:

A szóló játékváltozathoz mindig használd a „Cégek korszaka" kiegészítő lapokat is! Azt a termelést leszámítva, amit a céged biztosít, semmilyen extra termeléssel nem rendelkezel eleinte. Minden további szabály megegyezik az alapjáték szabályaival, kivéve a következőket:

1) Mielőtt kiválasztanád a kezdő kártyáidat, rakj le 2 semleges Városlapkát és melléjük 1-1 Növényzetlapkát a térképre (ezek nem kerülnek a tulajdonodba és nem is emelik az oxigénszintet)! Fedd fel sorban az első 4 projektlapot és költségüket felhasználva határozd meg, hogy hol helyezkedjenek el a semleges lapkák, majd dobd el őket! Először az első Városlapkát kell letenned, a bal felső saroktól számolva balról jobbra, fentről lefelé haladva (mintha olvasnál), annyit lépkedve, amennyi a költségérték. Az „illegális" területeket, mint az óceánoknak fenntartott helyeket ugord át! A második Városlapka lehelyezéséhez fordítva, lentről felfelé, jobbról balra haladva ismételd meg a folyamatot! Ezek után a maradék 2 lap költségértéke alapján tedd le úgy a Növényzetlapkákat, hogy a Városlapkák körül az óramutató járásának megfelelően körözve számolod ki, hova kerüljenek, (a bal felső területről indulj) ugyanúgy átugorva az „illegális" területeket!
Különleges eset: Ha a „Tharsis Köztársasággal" játszol, a két semleges városért is jár a M€-termelés, annak ellenére, hogy a Cégbirodalmad felfedése előtt helyezted le őket.
2) A szóló játékban 14-es TR-el kezdesz 20-as helyett (ez meg is van jelölve a TR-sávon) és az alapjátéktól eltérően, a játék elején nincs extra energiaforrás-termelésed.
3) Nincsenek Díjak és Mérföldkövek.
4) Van egy semleges riválisod, akitől tudsz lopni, vagy akinek csökkentheted az erőforrásait és termelését.
5) 14 generáció áll rendelkezésedre (a TR-sávon jelölve). A győzelemhez ennyi idő alatt kell a Mars terraformálását befejezned (vagyis mind a három globális jellemzőt olyan szintre emelni, hogy a bolygó lakhatóvá váljon). A szabályok szerint a 14. generáció után még van lehetőséged palántáidat Növényzetlapkákká beváltani, de ezzel már nem növelheted az oxigénszintet. A cél, hogy minél több GyP-t gyűjts össze. Ha nem sikerül befejezned a terraformálást a 14. generáció végére, elveszíted a játékot.

Draftolós változat:

Ha több interakciót szeretnétek, választátok ezt a variánst! A Kutatási fázisban 4 lap húzása helyett 4 kártyát válogattok össze, méghozzá az alábbi módon:

Minden játékos húz 4 lapot és 1-et választ, amit félretesz, a maradék 3-at átadja a következő játékosnak, és (ugyanígy) kap is az előző játékostól 3 másikat. Ebből 1-et megint félretesz, a maradék 2-t továbbadja. Így mindenki 2 kártyát kap a tőle jobbra ülőtől, amiből 1-et továbbad, 1-et megtart. Végül az utolsó kapott kártyáját is hozzáteszi a 3 eddig kiválasztott lapja mellé.

Nézd meg a félretett lapokat! Ezekből kell választanod, hogy melyikeket vásárolod meg, darabját 3 M€-ért.

Az első generációban nincs válogatási lehetőség, mivel ott kimarad a Kutatási fázis (lásd *Előkészületek*). A páros generációkban a lapok az óramutató járásának megfelelően, a páratlan generációkban az óramutató járásával ellentétesen mennek körbe.

Hatással lehetünk arra, hogy játékostársaink milyen lapokhoz jussanak és növelhetjük saját esélyeinket, meghatározott stratégiát követhetünk, vagy meghatározzuk, hogy melyik globális jellemző értéke kezdjen hamarabb növekedni.

Ez a változat növeli a játék hosszát, kezdő játékosok számára nem javasoljuk.

A szerzőről:

Jacob Fryxelius 2006-ban a Stockholmi Egyetemen doktorált kémiából. Miután felismerte, hogy nem csak elemző képessége kiváló, de a jelenségek elmagyarázásához is jó érzéke van, közép- és főiskolai kémiatanárként helyezkedett el, tanári diplomáját 2011-ben szerezte meg.

A társasjátékozás gyermekkora óta a hobbija, az évek során több játékot tervezett. 2011-ben testvéreivel, Enochal, Daniellel, és Jonathannal megalapította a FryxGames vállalkozást és még abban az évben piacra dobta első játékát, a Space Stationt.

Tanári hivatása, a FryxGames vezetése, gyermekei és szerető felesége mellett kijelenthető, hogy élete valóban teljes!

MARIA FRYXELIUS

SZIMBÓLUMOK

Győzelmi Pontok

Ha neked van a legtöbb Győzelmi Pontod (GyP), megnyered a játékot. GyP-t kapsz a Terraformációs Rátád, a térképre rakott lapkáid, a különböző mérföldkövek és díjak, valamint számos kártya után.

Globális jellemzők

A Mars terraformálása azt jelenti, hogy a Marsot annyira földszerűvé tegyük, hogy azon szabadon lehessen élni. A játéktáblán 4 fő jellemző van, amely e folyamathoz közvetlenül kapcsolódik: a TR, a hőmérséklet, az oxigénszint, és az óceánlefedettség.

A **Terraformációs Ráta (TR)** azt méri, hogy milyen mértékben járulsz hozzá a Mars terraformálásához. **Valahányszor növeled az oxigénszintet, a hőmérsékletet vagy leraksz egy Óceánlapkát, a TR-ed is növekszik eggyel.** Minden egységnyi TR egy GyP-t ér a játék végén, illetve a Terraformációs Bizottság ennek az értéknek megfelelően ítéli meg a bevételed alapját. A TR-ed 20-ról indul.

A **hőmérsékletet** -30˚C-ról +8˚C-ra kell növelni, mindig 2˚C-al. Ennek a folyamatnak az eredményeként jöhet létre egy olyan egyenlítői zóna, ahol a víz állandóan folyékony marad. A hőmérőszimbólum azt jelenti, hogy egy egységgel (2˚C-al) növeled a hőmérsékletet, aminek következtében a TR-ed is nő 1 értékkel.

Az **oxigénszintet** a légköri nyomás százalékaként mérjük, vagyis ezt viszonyítjuk a Föld légkörének 21%-os oxigéntartalmához. A 14% oxigéntartalmú atmoszféra a Földön 3000 méter magasságra jellemző. Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az oxigénszintet 1 értékkel növeled, és így a TR-ed is növekszik eggyel.

Az **Óceánlapkák** egyenként a felszín 1%-os óceánlefedettségét jelentik. Ha a felszín 9%-a kerül víz alá, elindulhat a Marson az a hidrológiai ciklus, ami az esőzéshez és folyók kialakulásához szükséges. Ez a szimbólum azt jelenti, hogy letehetsz 1 Óceánlapkát, ezzel együtt TR-ed is 1 értékkel növelve.

Erőforrások

Minden erőforrást erőforráskockákkal jelölünk. Ezek 3 méretben és színben találhatók: réz (1), ezüst (5) és arany (10). Színtől és mérettől függetlenül bármilyen erőforrásként felhasználhatók. Hogy milyen erőforrást jelképeznek az határozza meg, hogy hova helyezed le őket. A hat alap erőforrás: M€, acél, titán, palánták, energia és hő – ezek mindegyikét a játékostáblán gyűjtheted. Némely kártyával szintén gyűjthetsz erőforrásokat (állat-, vagy mikrobakártya - lásd a következő oldalon). Ha valamelyik kártya erőforrást termel, azt jellemzően az adott kártyán tárolhatod.

MegaKredit (M€): A valuta, amiből a kártyák vásárlását, kijátszását, Általános Projektek, mérföldkövek és díjak akcióit finanszírozod.

Acéllal jelöljük az építőanyagokat, amelyek valamilyen magnéziumötvözetek. Acéllal fizethetsz az épület-kártyákért: minden acél-erőforráskocka 2 M€ készpénznek felel meg.

A **titán** az űrbeli, illetve az űriparhoz szükséges erőforrásokat jelenti. A titán felhasználható fizetőeszközként az űrkártyák megvásárlásánál. Egy titán-erőforráskocka 3 M€-nek feleltethető meg.

A **palánták** fotoszintézissel segítenek élhetővé tenni a Marsot. Akcióként 8 palánta-erőforrást beválthatsz 1 Növényzetlapkára, amit letehetsz a táblára. Ezzel 1-gyel növeled az oxigénszintet és a TR-ed is. Minden Növényzetlapka 1 GyP-t ér a játék végén és 1 GyP-t generál a mellettük lévő városoknak (lásd 5. oldal).

Energiára sok városnak és iparágnak szüksége van. Felhasználása történhet a kék kártyákon választható akciókkal, vagy az energiatermelés csökkentésével. A megmaradt energiát a generáció végén alakítsd hővé!

A **Hő** melegíti fel a marsi atmoszférát. Választható akcióként 8 hő-erőforráskockát beválthatsz, hogy eggyel emeld a hőmérsékletet és vele a TR-ed is.

Egyéb erőforrásokat, beleértve az állatokat és a mikrobákat, a kifejezetten erre a célra szolgáló kártyákon lehet gyűjteni: ezek a kártyák magyarázzák el, mi a teendő velük.

Ha az erőforrásikon barna hátterű, akkor az az adott erőforrás **termelését** jelenti, a képen pl.: palántatermelési jellemződ a tábládon 1-gyel emelned kell. Ez a palánta-erőforrásokból biztos bevételt fog jelenteni számodra. A termelési sávon a legfelső érték ugyan 10, **a termelés azonban nincs 10-re limitálva.** Ha a termelésed meghaladná a 10-et, hagyj egy játékosjelölőt a 10-es mezőn, és egy másik jelölővel kezd újra a sáv feltöltését!

Egyedül a M€-termelés mehet negatívba (bár ez sem mehet -5 alá). Mivel azonban a Termelési fázisban a TR-értéked hozzáadódik a bevételedhez, a teljes bevételed sohasem lesz negatív egyenlegű.

A **kártyák** azokat a hatalmas erőfeszítéseket jelenítik meg, amelyek megtételére a játékosok vállalkozhatnak. A kártyák jobb felső sarkában legfeljebb 3 ikon szerepel, amelyek a kártyák tematikáját jelölik, ezért

ezek más kártyákkal összefüggésben is felhasználhatók. Minden kártya megvásárlása 3 M€-be kerül a kutatási fázis alatt, ugyanakkor a kijátszásukért más-más összeget kell fizetned. Amikor ezzel a szimbólummal találkozol, fizetés nélkül felhúzhatsz 1 lapot.

Ikonok

A kártyákon legfeljebb három ikon szerepel, amelyek a kártyákat tematika szerint rendezik és lehetővé teszik, hogy más kártyák kapcsolódjanak hozzájuk. A különböző ikonokhoz nem tartoznak speciális szabályok. Amikor kézben tartott kártyán kijátszási feltételként valamilyen ikon szerepel, akkor a játékos előtt (már kijátszott kártyákon) kell, hogy legyen legalább annyi ikon, amennyi a kártya kijátszásához szükséges.

Épület: Ez a projekt valamilyen marsi építkezést jelenít meg. Az ilyen ikonnal rendelkező kártyákért acéllal is fizethetsz.

Űr: Ebben a projektben űrtechnológiára lesz szükség. Titánból is finanszírozhatod az ilyen kártyákat.

Energia: Ez a projekt energiatermelésre vagy -befektetésre fókuszál.

Tudomány: A tudományos ismereteidet bővíti. Néhány kártya kijátszásához tudomány ikonra van szükség.

Jupiter: Ez a projekt a külső Naprendszer infrastruktúrájának fejlesztésére irányul.

Föld: Ez a szimbólum a projektek földi tevékenységeire irányul.

Palánta: Ebben a projektben a növényvilággal vagy valamilyen más fotoszintetizáló organizmussal foglalkozunk.

Mikroba: Ez a projekt meghatározott célú mikroorganizmusokat érint.

Állat: Ez a projekt állatokra irányul és Győzelmi Ponthoz juttat.

Város: Ebben a projektben Városlapkát raksz le. Ez gyakran energiatermelést igényel, és M€-et generál.

Esemény: Ez a projekt egyszeri esemény. Az események piros színű kártyán szerepelnek, kijátszásuk után ezeket lefordítva kell letenni.

Lapkák

A játéktáblán van egy térkép, ahova lapkákat helyezhetsz. Ha olyan helyre teszed a lapkát, ahol **lehelyezési bónusz** látható, megkapod a bónuszt. A lehelyezett lapka melletti minden szomszédos Óceánlapkáért 2 M€ jár. Négyféle lapka létezik, ezek a következők:

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy letehetsz 1 **Óceánlapkát**. Növeli a TR-ed 1-gyel. A játéktáblán 12 terület van az **óceánoknak fenntartva**. Óceánlapkák csak ezekre a helyekre tehetők és ezekre a helyekre kizárólag Óceánlapkák kerülhetnek. Az Óceánlapkák nem kerülnek egyik játékos tulajdonába sem, ugyanakkor 2 M€ lehelyezési bónuszt biztosítanak minden melléjük lerakott lapka után az azokat lehelyező játékosoknak.

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy lerakhatsz 1 **Növényzetlapkát**, amit játékosjelölővel jelölsz (az oxigén szimbólum miatt az oxigénszintet és vele a TR-ed is növeled). A lapkát lehetőleg egy már lent lévő másik lapkád mellé helyezd! Ha még nincs lent lapkád, vagy nincs üres hely a lapkáid mellett, bármelyik szabad helyre lehelyezheted. A Növényzetlapka 1 GyP-t ér a játék végén és 1 GyP-t generál a mellettük lévő városoknak (lásd lentebb).

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy lerakhatsz 1 **Városlapkát** és rátehetsz egy játékosjelölőt, amivel jelzed, hogy a tiéd. Városlapka nem helyezhető másik Városlapka mellé. A játék végén minden Városlapka 1 GyP-t ér minden mellette lévő Növényzetlapka után, függetlenül attól, hogy kié a Növényzetlapka.

A barna szimbólum azt jelenti, hogy az adott kártyán feltüntetett **különleges lapkát** kell a táblára helyezned játékosjelölővel a tetején. Az alkalmazandó különleges szabályokat, illetve lerakási korlátozásokat az adott kártyán találod.

Piros keretes ikonok

Amikor egy ikont piros szegély keretez, annak hatása mindenkire (rád és versenytársaidra is) kiterjed.

Azokkal a kártyákkal, amiken piros keretes erőforrás-csökkentés szerepel, bármelyik játékos készlete csökkenthető (részlegesen is végre lehet hajtani, de figyelmen kívül is lehet hagyni).

Ha egy kártya hatása az, hogy valamelyik piros keretes erőforrás termelését csökkenti, azt végre kell hajtani. Tehát, ha az ellenfelednek nincs olyan termelése, a sajátodat vagy köteles csökkenteni, vagy dönthetsz úgy, hogy nem játszod ki a kártyát.

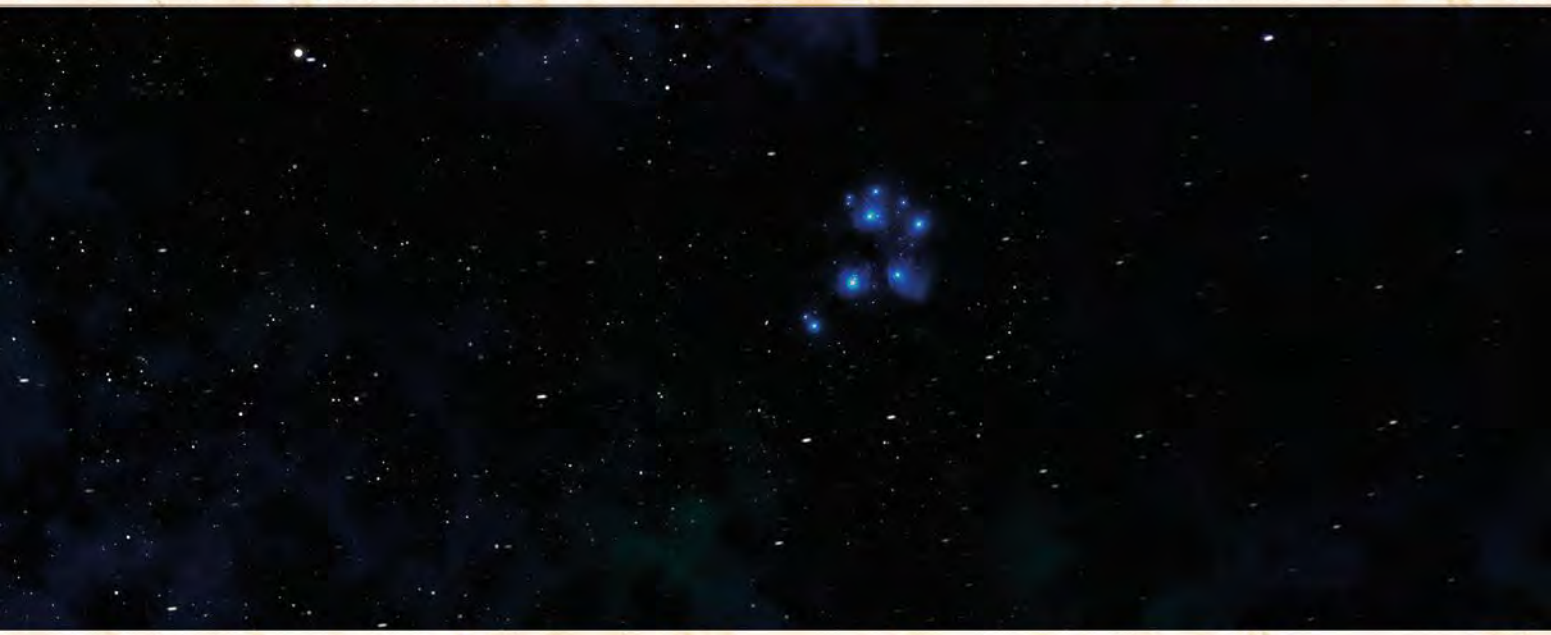
Bármelyik vagy minden játékos lapkáira vonatkoznak.

Az összes ilyen ikont tartalmazó kártyára hatnak, függetlenül attól, hogy az kinek a kártyáján szerepel.

* Csillag

Ha egy szimbólumon csillag (*) van, az azt jelenti, hogy a kártyára különleges szabályok vonatkoznak, ezért mindig olvasd el a rajta szereplő magyarázó szöveget!

„Az új térhajtóműnek és a Mars terraformálása terén nyert tapasztalatainknak köszönhetően új fejezetet nyithatunk a történelemben: itt az ideje, hogy a csillagokig törjünk."
Helen Brack, Interplanetary Cinematics, tisztviselő



Tartalom:

1 Szabályfüzet
1 Játéktábla
5 Játékostábla
17 Cégbirodalom kártya
208 Projektkártya
8 Súgó kártya
200 Játékosjelölő (átlátszó, műanyag kockák, 5 színben)
200 Erőforráskocka (műanyag kockák, arany, ezüst és réz színben, különböző méretben)
3 Játéktábla jelölő (nagy, fehér, műanyag kockák)
9 Óceánlapka
60 Növényzet-/Városlapka
11 Különleges lapka
1 Kezdőjátékos-jelölő

FRYXGAMES

Impresszum

Tervező: Jacob Fryxelius
Illusztráció: Isaac Fryxelius
További illusztráció: FryxGames

A FryxGames köszönetnyilvánítása: Hálásak vagyunk szüleinknek, barátainknak és a családnak (különösen Anyának és Apának) a játéktesztelésért és visszajelzésekért! Szeretnénk elismerni, hogy Kim Stanley Robinson hatalmas inspirációt nyújtott a játék megvalósításához a Vörös bolygó trilógiájával! És persze örök hála a Mars és minden más teremtőjének!

Köszönet a béta-tesztelőknek:
Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund.

Az összes kép mellett szerepel alkotójának neve, és minden általunk módosított kép tulajdonosának neve után egy „+" jel szerepel.

Gyártás, kivietelezés: LudoFact, Németország.

© 2016 FryxGames

reflexshop
Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu