

TERRAFORMACJA MARSA

Przygotowanie:

- umieścić planszę na stole, białe znaczniki umieścić na temperaturze (-30C), tlenie (0%) i torze pokoleń/rund (1)
- z talii projektów i talii korporacji usuń karty z czerwonym znacznikiem „Ery Korporacyjnej” w lewym dolnym rogu
- potasuj **talie projektów** i umieść obok planszy
- umieść na polu z kropką 9 płytek oceanu
- każdy z graczy:
 - otrzymuje planszетkę i umieszcza kostki na wartości (1) na **torach produkcji** każdego z 6 zasobów
 - stawia swoją kostkę na torze pokoleń/terraformacji (**WT**) przy wartości (20) jako **poziom gracza**
 - dobiera 1 z 2 losowych kart **korporacji** (lub wszyscy otrzymują „Korporację dla początkujących”)
 - otrzymuje bonusy startowe z karty korporacji i zaznacza kostkami na planszетce na poszczególnych polach
 - w wersji **dla początkujących** gracze otrzymują 42 M€
 - niektóre korporacje mają ustaloną z góry pierwszą akcję
 - otrzymuje 10 kart projektów, które może zakupić do ręki (za każdą kartę = -3 M€)
- grę zaczyna się od fazy akcji

Dążymy do tego, żeby:

- tak budować talie projektów, aby uzyskiwać bonusy z kombinacji posiadanych kart
- podnosić poziom tlenu, temperaturę i zwiększać powierzchnię oceanów
- pilnować wymagań kart, niektóre potrzebują maksymalnego poziomu, inne minimalnego
- zdobywać punkty za karty, kafelki, nagrody, tytuły

W każdym pokoleniu mają miejsce 3 fazy:

1) **Faza badań:**

- każdy gracz dobiera 4 karty projektów i decyduje, które chce kupić (każda za -3 M€), resztę odrzuca

2) **Faza akcji:**

- w swojej turze gracze kolejno:
 - wykonują 2 dowolne akcje
 - wykonują 1 dowolną akcję
 - pasują (gracz kończy tym samym fazę akcji i czeka na resztę)
- **Akcją** może być:
 - **zagranie karty** z ręki, należy wówczas:
 - sprawdzić jej wymagania (opis na karcie) i możliwość wykonania efektów (z wyjątkiem podnoszenia poziomu ponad limity i zebrania zasobów, których się nie ma)
 - zapłacić jej koszt (górny lewy róg)
 - wykonać efekty natychmiastowe (opisane na karcie), w dowolnej kolejności
 - celem efektu w **czerwonej ramce** (najczęściej negatywnego) może być dowolny gracz, efekt ten nie jest obowiązkowy
 - umieścić kartę na planszy:
 - karty **czerwone** są jednorazowe i po zagraniu są odrzuć
 - karty **zielone** są jednorazowe ale pozostają z odsoniętym paskiem z symbolami
 - karty **niebieskie** mają efekty trwałe (karty bez czerwonej strzałki mogą być używane co turę)
- wykonanie **akcji standardowej**
 - za odrzucenie 1 karty z ręki otrzymuje 1 M€ (można odrzucić wiele kart w jednej akcji)
 - 11 M€ podnosi produkcję energii +1
 - 14 M€ podnosi temperaturę +1 poziom i +1 poziom gracza
 - 18 M€ +1 kafelek oceanów (+ premia za pole) i +1 poziom gracza
 - 23 M€ +1 kafelek zieleni (+ premia za pole), +1 poziom tlenu i +1 poziom gracza
 - 25 M€ +1 kafelek miast (+ premia za pole), +1 produkcja M€
- wykonanie **akcji z karty aktywnej** (niebieskiej z czerwoną strzałką, raz na pokolenie, po użyciu oznacz użycie karty kostką)
- wykonanie akcji z karty **korporacji** (jeżeli jest)
- uzyskanie **Tytułu**:
 - łącznie gracze mogą mieć w grze max. 3 różne tytuły
 - po spełnieniu kryteriów należy zapłacić 8 M€ żeby otrzymać w tym momencie tytuł
- ufundowanie **Nagrody**:
 - łącznie mogą być 3 różne nagrody
 - gracze fundują nagrody, płacąc kolejno 8 M€, 14 M€ i 20 M€
 - na koniec gry gracze spełniający kryteria ufundowanych nagród dostają punkty
- zakup **kafelka zieleni** (-8 roślinności, korzyści jak za położenie kafelka)
- podniesienie **temperatury** (-8 ciepła, +2 temperatura, +1 poziom gracza)

- faza kończy się, gdy wszyscy gracze spasuują

3) **Faza produkcji:**

- wszystkie kostki energii przesuwane są w prawo na obszar ciepła
- każdy otrzymuje/oddaje tyle każdego zasobu (również M€), jaki ma poziom produkcji tego zasobu
- każdy otrzymuje ponadto tyle M€, jaki ma poziom gracza
- każdy zdejmuję kostki z kart akcji (zwalnia te karty), na których się znajdowały
- **znacznik pokolenia przesuwa się o 1 pole do przodu**
- **znacznik pierwszego gracza przekazywany jest kolejnej osobie**

Koniec gry:

- gdy wskaźniki **tlenu, temperatury i oceanów** osiągną maksymalne pułapy:
 - po ostatniej fazie produkcji każdy z graczy ma dotatkową szansę, żeby zamienić po 8 roślin na obszar zieleni

Punktacja:

- + współczynnik terraformacji (+WT)
- + obszary zieleni (+1 punkt)
- + obszary miasta (+1 punkt za każdy sąsiadujący obszar zieleni, bez względu na właściciela zieleni)
- +zdobyte Nagrody (za 1 miejsce +5 punktów, za 2 miejsce +2 punkty)
- + uzyskane Tytuły (+5 punktów)
- + punkty z zasobów zbieranych na kartach (+1 punkt za każdy zasób)
- + punkty z zagranych kart (według kart)
- **karty czerwone z punktami pozostają u gracza (na potrzeby zliczenia)**
- w przypadku remisu wygrywa bogatszy gracz

Pamiętaj:

- o kolejności efektów decyduje aktywny gracz
- pamiętaj o specjalnych umiejętnościach wynikających z karty korporacji
- nie ma limitu kart w ręku ani liczba kostek nie jest ograniczona
- **produkcja nie jest ograniczona** do 10 poziomów, wyższa wartość jest oznaczana przez dwie kostki na pozycji dziesiątnej (np. 34 = 2 kostki na 3 i 1 kostka na 4).
- **kolory kostek**: złota = 10 jednostek, srebrna = 5 jednostek, brązowa = 1 jednostka
- po podniesieniu poziomu, między którymi znajduje się dodatkowy symbol, otrzymuje się taką premię
- Dodatkowe **zasoby**:
 - **1 stal** (brązowa) jest warta 2 M€ (jeżeli można ją stosować według karty)
 - **1 tytan** (czarny) jest warty 3 M€ (jeżeli można go stosować według karty)
 - niektóre zasoby (**mikroby, zwierzęta**) oznacza się poprzez ustawienie kostki gracza w prawym górnym rogu karty, która wytworzyła ten zasób
 - jeżeli do wyłożenia karty potrzebne są zasoby, liczy się zarówno zasoby-kostki jak i zasoby-symbole na kartach
 - zwykły symbol zasobu oznacza dodanie +1 zasobu, symbol zasobu **w brązowej ramce** oznacza dodanie +1 do produkcji zasobu
- **Kafelki**:
 - kafelek **Miasta** nie może być umieszczony obok innego miasta, pola miast są im dedykowane
 - za umieszczenie kafelka **Oceanu** gracz dostaje (+ premię za pole) oraz +1 poziom gracza, polem może być tylko obszar z niebieską ramką i nie można na nim kłaść innych kafelków,
 - kafelek **Zieleni** musi zostać umieszczony obok innego kafelka tego gracza (chyba że takiej możliwości nie ma). Daje to (+1 poziom tlenu, +1 poziom gracza), jeśli gracz nie może już zwiększyć poziomu tlenu, nie zwiększa też swojego poziomu gracza.
 - gracz otrzymuje premię +2 M€ za umieszczenie dowolnego obszaru obok oceanów
 - na kafelkach zieleni i miast należy umieścić znacznik gracza, oceany są neutralne
 - na polach umieszczone są różnego rodzaju premie, które dostaje się, kładąc tam kafelek
- w wersji zaawansowanej gry można wybrać swoją ulubioną korporację
- wariant **Era Korporacyjna** skupia się na ekonomii i technologii i ma osobne zasady