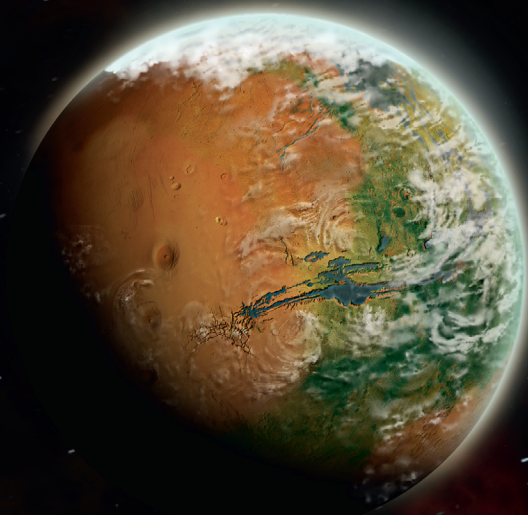




JAKOB FRIKSELIJUS

TERAFORMIRANJE MARSA



Proglas o teraformiranju:

„Od svog osnivanja 2174. godine Svetska vlada se neprestano zalaže za globalno jedinstvo i mir. Naša misija je da budemo zajedničko oruđe celog čovečanstva kojim će ono graditi bolju budućnost.

Zemlja je prenaseljena i preti nestašica sirovina. Pred nama je izbor ili da se povučemo ili da osvojimo svemir i nađemo nova staništa za ljudsku rasu. To je razlog zbog kog moramo da pretvorimo Mars u planetu na kojoj može da se živi. Teraformiranje Marsa je poduhvat toliko veliki da je neophodan ujedinjeni napor celog čovečanstva kako bi bio uspešan. Svetska vlada će u tom cilju oformiti Komitet za teraformiranje i uvesti univerzalnu taksu za njegovo finansiranje. Sve korporacije i preduzeća koja budu doprinosila procesu teraformiranja biće velikodušno nagrađena od strane Komiteta. Verujemo da će ove mere vremenom dovesti do toga da Mars postane planeta koju će moći da nasele naši potomci. Hvala Vam svima na pažnji!”

Levi Uken, portparol Svetske vlade, 16. januar 2315. godine.

UVOD

Čovečanstvo je počelo da se širi Sunčevim sistemom. Na Marsu je izgrađeno nekoliko manjih kolonija. One pružaju zaštitu od nepovoljnih spoljašnjih uticaja, na planeti koja je užasno hladna, suva i gotovo bez atmosfere.

Da bi mogla da se poveća migracija sa Zemlje, Mars mora da se teraformira tako da se dobije okruženje u kom će ljudi moći da žive bez skupe zaštitne opreme i gde i najmanje nesreće neće imati smrtnih ishoda. Stoga je Svetska vlada odlučila da podrži svaku organizaciju koja će doprineti ovom ogromnom poduhvatu.

Velikodušno finansiranje privlači gigantske korporacije koje se takmiče da prošire svoje poslovanje i postanu najuticajnija sila u teraformiranju Marsa. U ovoj eri, velike prilike leže u pripitomljavanju Crvene planete.

SADRŽAJ

Uvod	2
Pregled igre	3
Globalni parametri	3
Tabla za igru	4
Pločice i markeri	5
Table za igrače	6
Karte	6
Postavka	7
Generacije	8
Akcije	9
Kraj igre	12
Varijante igre	13
Simboli	14
Zasluge	16

PREGLED IGRE

U Teraformiranju Marsa kontrolirate korporaciju, kupujete i odigravate karte koje predstavljaju razne projekte. Projekti direktno ili indirektno doprinose procesu teraformiranja, ali mogu biti i poslovni poduhvati. Da biste pobedili, morate da imate dobar **rejting teraformiranja (RT)** i mnogo **poena**. Rejting teraformiranja se povećava svaki put kada podignete globalni parametar (**temperatura, kiseonik ili okeani**). Vaš RT određuje vaš osnovni prihod, kao i vaš osnovni rezultat. Kako se proces teraformiranja razvija, sve je više projekata koji mogu da se ostvare. Dodatni poeni dobijaju se za sve što doprinosi širenju čovečanstva Sunčevim sistemom. To može biti bilo šta, od osnivanja gradova do izgradnje infrastrukture ili zaštite životne sredine.

Vreme se meri generacijama, a svaka generacija počinje fazom utvrđivanja redosleda igranja, posle čega sledi faza istraživanja, u kojoj igrači dobijaju nove karte. U akcionoj fazi, igrači naizmenično odigravaju jednu ili dve akcije, u smeru kretanja kazaljke na satu, sve dok svi ne urade sve akcije koje mogu ili žele. Zatim, u proizvodnoj fazi, svi igrači dobijaju resurse na osnovu proizvodnje koju će pratiti svaki

na svojoj tabli za igrača i ostvaruju prihod od RT.

Tabla za igru sadrži skale za temperaturu, nivo kiseonika, okeane, rejting teraformiranja i generacije. Tu je i mapa površine Marsa na koju ćete, kako igra napreduje, postavljati pločice okeana, zelenila i gradova. Tu je i lista standardnih projekata koji su dostupni svim igračima, kao i dostignuća i nagrade za koje se igrači nadmeću.

Igra se završava kada bude dovoljno kiseonika da može da se diše (14%), dovoljno okeana da vremenske prilike budu slične kao što su na Zemlji (9% površine), a temperatura znatno iznad tačke smrzavanja (+8°C). Tada će biti moguće, mada ne sasvim prijatno, živeti na površini Marsa!

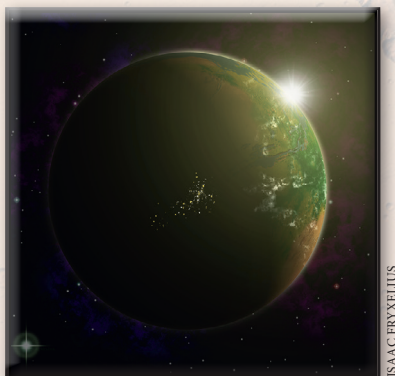
Pobednik je onaj igrač koji ima najviše poena na kraju igre. Poene dobijate na osnovu rejtinga teraformiranja (RT), pločica na tabli za igru, osvojenih nagrada, ostvarenih dostignuća i poena na kartama koje ste odigrali.

GLOBALNI PARAMETRI

Temperatura, kiseonik i okeani su **globalni parametri**. Kad god podignete jedan od njih, vaš rejting teraformiranja se takođe povećava, donoseći vam veći prihod i poene.

Kada globalni parametar dostigne svoj cilj, ne može više da se povećava, a samim tim ni vaš RT se ne povećava. I dalje možete da odigravate karte i akcije koje povećavaju parametar - samo ignorišite taj deo efekta.

Kada su sva tri globalna parametra dostignula svoj cilj, igra se završava nakon te generacije (posle proizvodne faze).



Teraformirani Mars

Svako polje odnosno pločica na mapi predstavlja 1% površine Marsa, tako da 9 pločica okeana predstavlja 9% pokrivenosti površine okeanima, što bi trebalo da bude dovoljno da obezbedi stabilni hidrološki ciklus, vlažnost vazduha i ustaljeni obrazac vremenskih prilika. Voda je veoma važna zato što ublažava temperaturne ekstreme. Zbog veoma niske temperature okeani su, u stvari, tokom većeg dela godine zaleđeni.

Iako temperatura na Marsu može da dostigne 20°C tokom „vreljih“ letnjih dana, to nije dovoljno. Da bi okeani bili tečni, prosečna temperatura na ekvatoru mora da bude pozitivna.

Najvažniji parametar za teraformiranje je nivo kiseonika. Bez atmosfere u kojoj može da se diše, Mars nije pogodan za život. Na većim nadmorskim visinama gde je atmosfera ređa smanjuje se procenat kiseonika. Na Zemlji na visini od 3000 metara nivo kiseonika iznosi oko 14% i na toj nadmorskoj visini postoji nekoliko većih gradova, uglavnom u Andima i u Kini. Najistaknutiji primeri su bolivijski gradovi El Alto (4150 m) i La Paz (3640 m), svaki sa skoro milion stanovnika.

Zemljina atmosfera sadrži i 78% azota, glavne komponente odgovorne za vazdušni pritisak. Vazdušni pritisak je, takođe, bitan ako ne i podjednako kao nivo kiseonika. Drugi aspekt teraformiranja je Marsovo veoma slabo magnetno polje. Ovi aspekti nisu predstavljeni kao globalni parametri, ali obično rezultiraju povećanjem RT, kao što je naznačeno na određenim kartama.

TABLA ZA IGRU



Zapamtite! Povećavanjem globalnih parametara povećavate svoj RT!

① **Skala za praćenje rejtinga teraformiranja (RT):** Svi igrači počinju sa rejtingom 20. To je vaš osnovni prihod (strane 6 i 8) i broj poena. Povećavate ga svaki put kada teraformirate.

② **Skala za praćenje generacija:** Marker generacije meri vreme (runde) i počinje od 1, krećući se po RT skali

③ **Solo igra:** Počinjete sa RT 14, a igra se završava nakon 14. generacije.

④ **Kiseonik:** Ovaj globalni parametar počinje na 0%.

⑤ **Okeani:** Ovaj globalni parametar počinje sa 9 pločica koje treba da se postave na mapu Marsa tokom igre.

⑥ **Temperatura:** Ovaj globalni parametar (prosečna temperatura na ekvatoru) počinje na -30°C.

⑦ **Bonusi:** Ako podignete parametar na ovaj stepen, dobijate i naznačeni bonus.

⑧ **Standardni projekti:** Može da ih koristi bilo koji igrač bez obzira na to koje karte ima (pogledajte stranu 10).

⑨ **Dostignuća/Nagrade:** Mogu biti dobar izvor dodatnih poena (pogledajte strane 10 i 11).

⑩ **Bonusi za postavljanje:** Kada postavite pločicu na polje sa bonusom za postavljanje dobijate naznačene resurse ili karte (pogledajte stranu 5).

⑪ **Polja rezervisana za okeane:** Plava polja su rezervisana za pločice okeana; samo one mogu da se postave na ova polja i nijedna druga pločica ne može da se postavi na njih.

⑫ **Posebna polja:** 3 polja su rezervisana za posebne gradove i na njih ne mogu da se postave druge pločice.

Bonusi

Kako se atmosfera zgušnjava, nastaje efekat staklene bašte koji će podići temperaturu, što je naznačeno bonusom na 8% kiseonika.

Kako temperatura raste, ugljen-dioksid će se rastopiti povećavajući efekat staklene bašte što je naznačeno bonusima za proizvodnju toplote. Tada će na 0°C zaleđena voda u tlu početi da se topi, stvarajući vodu na površini.

Mapa

Tabla za igru ima tačnu mapu regiona Tarsis (Tharsis) na Marsu, uključujući i dolinu Marineru (Valles Marineris) i 3 od 4 velika vulkana. Nedostaje samo region oko planine Olimp (Olimpus Mons). Polja rezervisana za okeane imaju malu nadmorsku visinu, tako da bi voda tamo mogla prirodno da teče. Bonusi za biljke oko ekvatora simuliraju da će viša prosečna temperatura doprineti lakšem razvoju biljnog života. Planinski venci daju bonuse za čelik i titanijum, dok druge zanimljive lokacije donose bonus karte, poput lokacije Viking gde je na Mars sletela prva letelica koju je napravio čovek.

PLOČICE

Na tabli za igru nalazi se mapa na koju se postavljaju pločice. Kada postavljate pločicu, prvo morate da proverite da li postoje ograničenja. Postoje polja rezervisana za okeane i posebne gradove, gde ne mogu da se postavljaju druge pločice. Pločica može da ima i druga ograničenja označena na odgovarajućoj karti ili objašnjena u ovim pravilima.

Kada postavite pločicu, dobijate **bonus za postavljanje** (ako postoji) označen na tom polju. Dobijate bonus i ako postavite pločicu pored okeana (pogledajte dole).



Pločice okeana: Okeani mogu da se postavljaju samo na polja rezervisana za njih (pogledajte mapu). Kada postavite okean povećava se vaš RT 1 stepen. Okeani nisu u vlasništvu nijednog igrača. Svaki okean na mapi donosi bonus za postavljanje.

Bilo koji igrač kada postavi bilo koju drugu pločicu, pored okeana, pa čak i drugi okean, dobija 2 M€.

Primer: Ako postavite pločicu grada pored dva okeana dobićete 4 M€ kao bonus za postavljanje.



Pločice zelenila: Ako je moguće, zelenilo morate da postavite pored druge pločice koju posedujete. Ako ne postoji slobodno polje pored vaših pločica ili ako uopšte nemate pločice na

mapi, možete da postavite zelenilo na bilo koje slobodno polje. Na pločicu postavite marker igrača kako bi označili svoje vlasništvo. Kada postavite zelenilo povećavate nivo kiseonika, ako je moguće. Ako je povećan nivo kiseonika povećava se i vaš RT, u suprotnom se ne povećava. Pločice zelenila vrede 1 poen na kraju igre, a takođe donose i 1 poen svakom susednom gradu (pogledajte dole).



Pločice gradova: Ne mogu da se postave pored drugog grada (izuzetak: **Noktis** mora uvek da se postavi na polje rezervisano za njega). Na pločicu postavite marker igrača kako bi označili svoje vlasništvo. Svaki grad vredi po 1 poen za svaku susednu pločicu zelenila (bez obzira na vlasnika) na kraju igre. (Napomena: karta **Glavni grad** vam omogućava da postavite posebnu pločicu grada koja se računa i donosi poene kao i drugi gradovi, ali vam donosi i dodatne poene za susedne okeane, kao što je navedeno na karti).



Posebne pločice: Neke karte vam omogućavaju da postavite posebne pločice. Funkcije i ograničenja postavljanja posebnih pločica su opisane na karti. Kada postavite posebnu pločicu na nju postavite svoj marker igrača.

MARKERI

Markeri ne bi trebalo da ponestanu. Ali ako se to desi, koristite pogodne zamene.

Kocke resursa: Resursi se skupljaju na tabli za igrača ili na određenim kartama. Postoji više vrsta resursa (pogledajte stranu 14), ali su svi označeni ovim kockama:

BAKAR = 1
SREBRO = 5
ZLATO = 10



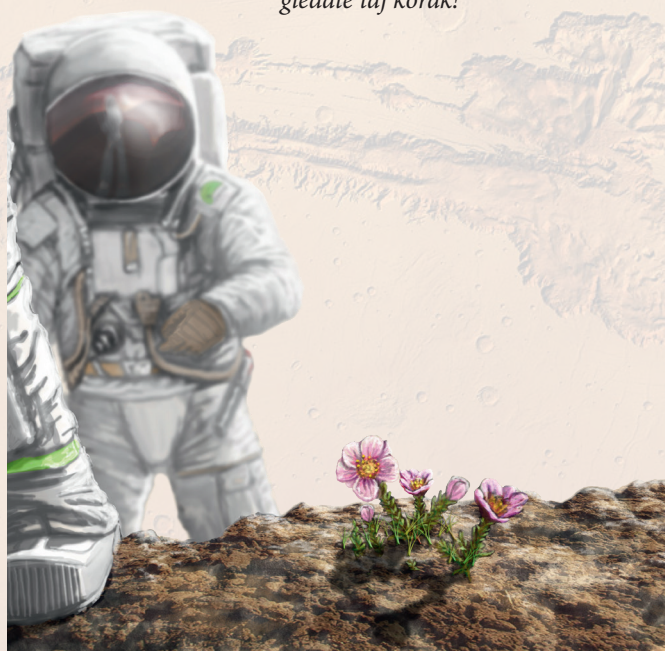
Markeri igrača: Svaki igrač koristi svoju boju za obeležavanje RT, pločica, proizvodnje (strana 6), i iskorišćenih akcija na plavim kartama (strana 11).



Markeri za temperaturu, kiseonik i generacije: Postavite na početak odgovarajuće skale (pogledajte stranu 4).



Marker prvog igrača: Pomera se od igrača do igrača, u smeru kretanja kazaljke na satu, posle svake generacije.



DANIEL FRXELIUS

TABLE ZA IGRAČE

Table za igrače služe da biste mogli da pratite svoje trenutne resurse i proizvodnju. Kocke resursa se stavljaju na odgovarajuća polja, a markeri za proizvodnju na proizvodne skale. Simboli resursa se odnose na kocke resursa, **dok se simboli resursa na smeđem polju odnose na proizvodnju tog resursa** (pogledajte karte projekta dole).

1 Skale proizvodnje: Ako povećate proizvodnju resursa, obeležite novi stepen proizvodnje markerom igrača. **Proizvodnja nije ograničena na 10.** Primer: Ako odigrate kartu koja povećava vašu proizvodnju toplote 3 stepena, sa 9 na 12, označite to tako što ćete postaviti 1 marker igrača na „10“ i 1 marker na „2“ na proizvodnoj skali za toplotu. Impresivno! Tokom proizvodne faze dodajete onoliko kocki resursa kolika je vaša proizvodnja.

2 Megakrediti (M€): Koriste se za plaćanje karata i akcija. **Napomena:** Vaš prihod M€ je zbir vaše M€ proizvodnje i vašeg RT. Proizvodnja M€ je jedina proizvodnja koja može da bude negativna, ali nikad ne može da se spusti ispod -5.

3 Čelik: Služi za plaćanje karta sa oznakom Građevina i вреди 2 M€ po kocki. Možete da platite kombinovano, sa M€ i čelikom, ali ne dobijate kusur ako „preplatite“ čelikom.



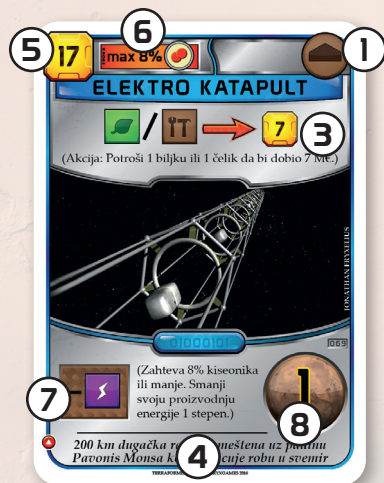
4 Titanijum: Služi za plaćanje karata sa oznakom Svemir i вреди 3 M€ po kocki, slično čelikom.

5 Biljke: Mogu da se pretvore u pločice zelenila preko određene akcije (pogledajte strane 5 i 11).

6 Energija: Koristi se na mnogim kartama. **Sva energija koju niste iskoristili pretvara se u toplotu na početku proizvodne faze.**

7 Toplota: Preko određene akcije može da se potroši za podizanje temperature 1 stepen (pogledajte stranu 11).

KARTE



Svaki igrač počinje igru sa **kartom korporacije**. Tokom igre, igrači kupuju i odigravaju **karte projekata** kako bi dobili određene bonuse. Karte se dele na aktivne karte (plavi okvir, pogledajte primer), automatizovane karte (zeleni) i karte događaja (crveni). Pročitajte više na strani 10.

1 Oznake: Određuju kategoriju karte koja može da utiče na druge karte ili da bude pod uticajem drugih karata ili da utiče na tablu za igrača (npr. možete da platite čelikom kada igrate kartu sa oznakom Građevina).

2 Početno stanje: Vam govori sa koliko novca (M€) i ostalih resursa počinjete igru, i kolika vam je proizvodnja. Neke korporacije imaju opisanu obaveznu prvu akciju (pogledajte primer karte).

3 Efekti/akcije: Deo karte uokviren plavom bojom pokazuje trajni efekat ili akciju koja može da se koristi tokom igre. Akcije mogu da se koriste samo jednom u generaciji, dok su efekti uvek aktivni.

4 Prilagodni tekst: Daje vam neke osnovne informacije ili zanimljive činjenice o karti.

5 Cena: Ovo je vrednost koju morate da platite da biste odigrali kartu iz ruke. (Da biste imali karte u rukama, prvo morate da ih kupite tokom faze istraživanja, pogledajte stranu 8).

6 Uslovi: Svi uslovi **moraju da budu ispunjeni** da bi karta mogla da se odigra. Za neke karte je uslov da je neki globalni parametar dostigao određeni nivo, dok se druge karte mogu odigrati samo dok je parametar još uvek nizak (pogledajte primer karte). Neke karte zahtevaju da imate određene oznake ili proizvodnju. (Napomena: Da biste mogli da odigrate kartu morate da budete u mogućnosti da izvršite efekte na karti, pogledajte stranu 9.) Takođe, imajte na umu da je uslov potrebno ispuniti samo tokom odigravanja karte, a ne i kasnije kada je koristite tokom igre.

7 Neposredni efekti: Većina karata utiče na vaše (ili protivničke) resurse ili proizvodnju. Takođe, možete da dobijete da postavite pločicu ili druge efekte.

8 Poeni: Neke karte donose poene na kraju igre.

Ako niste sigurni kako karta funkcioniše, pročitajte tekst u zagradama.

POSTAVKA

Ovde je opisana standardna postavka igre za 2 do 5 igrača. Pogledajte dodatna pravila za ostale varijante igre na strani 13.

1) Tabla za igru: Postavite tablu za igru na sredinu stola. Postavite 9 pločica okeana na mesto određeno za njih. Postavite markere za temperaturu i kiseonik na njihove početne položaje. Takođe postavite marker za generacije na polje „1” na RT skali.

2) Kocke resursa i preostale pločice postavite tako da svi mogu da ih dohvate.

3) Špil projekata: Obavezno proverite da nemate karte Korporativne ere u špilu projekata ili među kartama korporacija. One su označene crveno-belim simbolom u donjem levom uglu (♠). Promešajte karte projekata i formirajte špil projekata koji ćete postaviti pored table za igru. Ostavite prostora za gomilu odbačenih karata pored njega.

4) Igrači: Igrač koji je poslednji pobedio u igri Teraformiranje Marsa počinje prvi i dobija marker prvog igrača. Ako svi prvi put igrate Teraformiranje Marsa nasumično odredite ko će biti prvi igrač. Igrači biraju boju i uzimaju odgovarajuće markere igrača i tablu za igrača. Igru počinjete sa 1 proizvodnjom svakog resursa (samo u standardnoj igri) i postavite markere igrača na odgovarajuća polja. Svaki igrač, takođe, postavlja po jedan marker na početnu poziciju (20) RT skale.

5) Deljenje karata: Igrači koji su novi u teraformiranju Marsa dobijaju kartu Početnička korporacija i 10 karata projekata dok iskusni igrači dobijaju 2 karte standardnih korporacija i 10 karata projekata.

6) Biranje karata: Početnička korporacija vam omogućava da zadržite svih 10 karata besplatno, dok ostali igrači istovremeno treba da odaberu sa kojom će korporacijom da igraju i koje će karte projekata da zadrže (svaka karta koju zadrže košta ih 3 M€).

7) Početno stanje: Po redosledu igranja svaki igrač otkriva sa kojom korporacijom je odlučio da igra, uzima početne resurse i podešava proizvodnju na osnovu karte korporacije, i plaća karte projekata koje je zadržao. Svaka karta košta 3 M€. Karte koje nisu odabrali se odbacuju - **karte se uvek**

odbacuju licem nadole! Odbačene karte korporacija vratite u kutiju. Budite svesni da ćete u narednih nekoliko generacija imati prilično ograničenu količinu resursa, sve dok ne pokrenete ekonomiju.

8) Početak igre: Prva generacija počinje bez faze utvrđivanja redosleda igranja i bez faze istraživanja (pošto ste te dve faze uradili tokom postavke), tako da prvi igrač počinje igru akcionom fazom.

Primer: Kristina, Saša i Gavriilo su odlučili da igraju standardnu verziju Teraformiranja Marsa. Svako od njih je odabrao boju, uzeo tablu za igrača i označio proizvodnju postavljanjem markera na polje „1” na šest proizvodnih skala. Kristina, koja je prvi igrač, je podelila po 10 karata projekata i po 2 karte korporacija svakom igraču. Zatim su svi pogledali svoje karte i kada su svi odlučili koje karte i korporacije žele da zadrže, otkrivaju ih po redosledu igranja.

Kristina otkriva svoju korporaciju: PhoboLog koja joj daje 10 titanijuma i 23 M€ koje dodaje na svoju tablu. Zatim izjavljuje da kupuje 5 karta koje plaća 15 M€. Ona ima nekoliko skupih karata sa oznakom Svemir za koje može da iskoristi titanijum. Tada vraća korporaciju koju nije odabrala da zadrži u kutiju i odbacuje 5 karata projekta licem nadole u gomilu pored špila projekata.

Saša tada otkriva da će igrati korporaciju ThorGate koja mu daje 48 M€ i 1 proizvodnju energije, koju je on označio na svojoj tabli. Saša je odlučio da zadrži svih 10 karata i plaća 30 M€ za njih.

Gavriilo je odlučio da igra Tharsis Republic (pogledajte primer karte na prethodnoj strani). Dodaje 40 M€ na svoju tablu i plaća 12 M€ za 4 karte koje je odlučio da zadrži, tako da mu ostaje 28 M€. Korporacija koju je odabrao omogućava mu da kao svoju prvu akciju, kada dođe red na njega, postavi pločicu grada i u zavisnosti od toga gde je postavi može da dobije bonus za postavljanje. I ne samo to, njegova korporacija mu omogućava da svaki put kada se na Mars postavi pločica grada poveća proizvodnju M€ 1 stepen kao i da dobija 3 M€ nazad kad sam postavi bilo koju pločicu grad.

A sada Kristina započinje prvu generaciju akcionom fazom...

GENERACIJE

Zbog dugog vremenskog raspona neophodnog da se projekti sprovedu, Teraformiranje Marsa se igra u nizu rundi koje smo nazvali generacije. Tokom svake generacije igrači prolaze kroz 4 faze.

1) Faza utvrđivanja redosleda igranja

Marker prvog igrača se pomera u smeru kretanja kazaljke na satu i marker generacije se pomera za 1 stepen. Ova faza se preskače u prvoj generaciji (pogledajte postavku).

2) Faza istraživanja

Svaki igrač vuče 4 karte i odlučuje koje od njih želi da zadrži. Svaka karta košta 3 M€, a možete da kupite do 4 karte (a ne morate da kupite nijednu). Karte koje ne želite da zadržite odbacujete licem nadole na gomilu odbačenih karata. Ne postoji ograničenje koliko karata možete da imate u ruci. Ako potrošite špil karata projekata, promešajte odbačene karte i formirajte novi špil. Ova faza se preskače u prvoj generaciji (pogledajte postavku).

Primer: U drugoj generaciji igrači imaju prvu normalnu fazu istraživanja. Spustili su karte koje već imaju na sto i vuku 4 karte, sa špila projekata, od kojih svaku mogu da kupe. Saša je odlučio da kupi 3 karte, tako da plaća 9 M€ i odbacuje preostalu kartu.

3) Akciona faza (pogledajte stranu 9)

Svaki igrač na svom potezu može da uradi 1 ili 2 akcije, ili da odustane. Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu sve dok svi igrači ne odustanu. Akcije mogu da se kombinuju na bilo koji način koji igrač odabere. Dostupne akcije su:

- A) Odigravanje karte iz ruke (pogledajte stranu 9).
- B) Korišćenje standardnih projekata (pogledajte stranu 10).
- C) Ostvarivanje dostignuća (pogledajte stranu 10).
- D) Finansiranje nagrade (pogledajte stranu 11).
- E) Korišćenje akcije na plavoj karti (pogledajte stranu 11).
- F) Pretvaranje 8 biljaka u pločicu zelenila (koja povećava nivo kiseonik) kao što je opisano na tabli za igrače (pogledajte 11).
- G) Pretvaranje 8 resursa toplote u povećanje temperature kao što je opisano na tabli za igrače (pogledajte stranu 11).

Možete da odlučite da uradite 1 ili 2 akcije na svom potezu. Ako ne uradite nijednu akciju (odustajete), ispadate iz runde i ne možete više da radite akcije u toj generaciji, ali dokle god radite akcije, imaćete još poteza. Kada svi igrači odustanu, akciona faza se završava.

Primer: Saša počinje akcionu fazu druge generacije koristeći standardni projekat Prodaja patenata (pogledajte

stranu 10): odbacuje jednu kartu da bi dobio 1 M€ - shvatio je da njemu ta karta nije od velikog značaja u tom trenutku. Osim toga želi da vidi šta će ostali igrači da urade pre nego što odluči svoju strategiju. Posle toga Gavrilo koristi standardni projekat Grad i plaća 25 M€ da bi postavio pločicu grada i da bi povećao svoju proizvodnju M€ 1 stepen. Pošto igra sa korporacijom Tharsis Republic, to mu donosi još jedno povećanje proizvodnje M€ i 3 M€ dobija nazad, pored normalnog bonusa za postavljanje pločice. Zadovoljan samo sa jednom akcijom, prepušta potez Kristini. Kristina odigrava kartu sa oznakom Svemir - Rudarenje asteroida po ceni od 30 M€, za šta troši 8 titanijuma. Zbog efekta njene korporacije PhoboLog, svaki titanijum vredi 4 M€, što je ukupno 32 M€. Mogla je da plati sa 7 titanijuma i 2 M€, ali ona sve jedno plaća sa 8 titanijuma pošto ima malo

M€. Rudarenje asteroida omogućava Kristini da poveća proizvodnju titanijuma 2 stepena, pa ona podešava tu proizvodnju na svojoj tabli, a zatim stavlja kartu ispred sebe. Kristina je odigrala još jednu kartu kao svoju drugu akciju, pre nego što je predala potez Saši koji je odlučio da odigra kartu Geotermalna energija. Ta karta ima oznaku Energija i košta 11 M€, ali pošto Saša ima korporaciju ThorGate, čiji je efekat popust na karte sa oznakom Energija, plaća samo 8 M€. I tako se akciona faza nastavlja dok svi igrači ne odustanu.

4) Proizvodna faza

Svi igrači izvode ovu fazu istovremeno. Prvo se sva energija pretvara u toplotu (pomerite sve kocke resursa iz okvira za energiju u okvir za toplotu). Drugo, svi igrači dobijaju nove resurse:

Igrači dobijaju onoliko M€ koliki je zbir njihovog rejtinga teraformiranja i njihove proizvodnje M€ (koja može da bude i negativna!), a zatim igrači dobijaju i ostale resurse na osnovu proizvodnje koju imaju na svojoj tabli. Sve dobijene resurse smestite u odgovarajuće okvire (pogledajte stranu 6).

Uklonite markere igrača sa iskorišćenih akcionih karata da označite da one mogu ponovo da se koriste u sledećoj generaciji (pogledajte stranu 11).

Sad ste spremni za početak nove generacije.

Primer: Kristina dobija na osnovu svog RT i proizvodnje 21 M€. Takođe, proizvodi 3 titanijuma (jer je odigrala kartu Rudarenje asteroida) i po 1 od svih ostalih resursa, koje dodaje na svoju tablu.

AKCIJE

Kao što je rečeno na strani 8. postoji 7 različitih akcija koje igrači mogu da izaberu na svom potezu. Igrači mogu da urade 1 ili 2 akcije na svom potezu, u bilo kojoj kombinaciji (npr. 2 iste akcije). Izborom da uradi 2 akcije, igrač može da iznenadi ostale, radeći više nego što su očekivali i pre drugih stigne do nekog dostignuća ili bonusa. Može da bude korisno i ako odaberete samo jednu akciju - možete da sačekate da vidite šta će vaši protivnici da igraju ili samo da odigrate bilo šta jer vam treba više vremena za razmišljanje o važnim odlukama.

A) Odigravanje karte iz ruke

Postoje 3 koraka koje morate da uzmete u obzir:

- 1) Proveravanje uslova.
- 2) Plaćanje i izvršavanje trenutnih efekata.
- 3) Postavljanje karte na odgovarajući način.

1) Proveravanje uslova

Da biste mogli da odigrate kartu, morate da ispunite njene uslove i budete u mogućnosti da izvršite njene efekte, sa sledećim izuzecima: Možete da odigrate kartu koja ...

- podiže globalni parametar koji je već dostigao svoj cilj (npr. kada nema više pločica okeana ili je temperatura na +8°C).

- vam daje resurse koje ne možete da sačuvate (npr. kada dobijete mikrobe ali nemate nijedan projekat sa mikrobima na koji možete da ih dodate).

- uklanjanje resursa bilo kom igraču (simbol resursa sa crvenim okvirom; pogledajte primer dole, na karti **C**) ako ne možete ili ne želite to da učinite.

Čak i ako ne možete da izvršite ove efekte, možete da odigrate kartu, izvršavajući sve druge efekte kao i obično.

Primer: Kristina može da odigra Asteroid (C) čak i ako temperatura iznosi +8°C, ali onda ne povećava svoj RT. Takođe, može da odluči da uopšte ne uklanja biljke ili će to

samo delimično da učini (možda samo ona ima biljke, ili možda Saša i Gavrilo imaju manje od 3 biljke). Međutim, sve biljke moraju da se uklone istom igraču.

Karte **A**, **B**, **D** i **E** imaju navedene uslove pored cene karte. Da biste odigrali kartu **A** morate da imate proizvodnju titanijuma, za kartu **B** nivo kiseonika mora da bude 9% ili niži, a morate da imate i proizvodnju energije jer karta zahteva da smanjite svoju proizvodnju energije. Uslov na karti **D** je da nivo kiseonika mora da bude bar 9% i da imate proizvodnju biljaka, jer morate da smanjite svoju proizvodnju biljaka. Karta **E** zahteva da kiseonik bude bar 5% i da smanjite svoju proizvodnju energije.

Cena koju morate da platite da biste odigrali kartu nalazi se u gornjem levom uglu. Neke plave karte koje ste već odigrali mogu da vam donesu popust (npr. karta **E** daje popust za odigravanje karata koje imaju oznaku Svemir). Takođe, možete da koristite čelik ili titanijum da platite odigravanje karata sa oznakama Građevina i Svemir.

2) Plaćanje i izvršavanje trenutnih efekata

Prvo morate da platite cenu karte. Zatim na donjoj polovini karte možete da vidite trenutne efekte. Ovi efekti (i drugi efekti koje pokreće karta koju ste upravo odigrali) izvršavaju se redosledom koji vi odredite.

Svaka **promena proizvodnje** (pogledajte smeđa polja na kartama **A**, **B**, **D** i **E**) mora da se izvrši. Resursi ili proizvodnja sa crvenim okvirom znače da možete da utičete na bilo kog igrača kojeg odaberete (čak i na sebe). Resursi ili proizvodnja bez crvenog okvira uvek se odnose na vas i moraju da se izvrše. Dakle, karta **A** smanjuje proizvodnju titanijuma protivniku, dok za karte **B**, **D** i **E** morate da smanjite sopstvenu proizvodnju energije ili biljaka da biste povećali proizvodnju M€.

Na kartama mogu da se nalaze pločice i oznake sa crvenim okvirom, što znači da možete da utičete na pločicu ili oznaku bilo kog igrača. Ovo je naznačeno na samoj karti.



A



B



C



D



E



Svi **resursi (C)** se dobijaju odmah. Ponovo, crveni okvir znači da možete da birate resurse bilo kog igrača, tako da odigravanje karte **C** obično nije baš popularno. Resursi sa crvenim okvirom nisu obavezni, tako da karta **C** ne uklanja vaše biljke, čak i ako ste jedini igrač koji ih ima. Nestandardni resursi (koji se ne skupljaju na tabli za igrača) se prikupljaju na određenim kartama (**D**). Podrazumeva se da se ti resursi postavljaju na istu kartu koja ih i generiše. Na primer, *Stoka* (karta **D**) dodaje 1 životinju (kocku resursa) kada koristite njenu akciju (akcije se mogu koristiti jednom u generaciji).

Za sve **pločice (B)** koje dobijate preko karata morate da se pridržavate pravila postavljanja pločica (pogledajte stranu 5).

Ako karta ima zvezdicu (*), onda je to izuzetak od normalnih pravila i treba da pročitate objašnjenje u zagradama da detaljno saznate kako karta funkcioniše.

Simboli poena (pogledajte karte **A**, **D**, **E**) nemaju nikakvu funkciju tokom igre, oni će se računati u konačnom bodovanju (pogledajte stranu 12). Karta **D** može da vam donese dosta poena ako ste imali vremena da više puta uradite njenu akciju (gornja polovina) koja dodaje resurse životinja na kartu.

3) Postavljanje karte (pogledaj sliku dole)

Događaje (crvene karte, **C**) nakon što ih odigrate odlažete u svoj zasebni špil licem nadole. Njihove oznake su važne samo tokom odigravanja (na primer korišćenje popusta na karti **E** kada igrate karte sa oznakom Svemir).

Automatizovane karte (zelene karte, **A**, **B**) postavljaju se licem nagore sa vidljivim samo gornjim redom. One više nemaju efekat ali njihove oznake su i dalje bitne.

Aktivne karte (plave karte, **D**, **E**) imaju efekte koji mogu da se aktiviraju ili akcije koje možete da koristite (poput karata korporacija). Pošto možete i dalje da koristite ove karte postavljate ih tako da je vidljiva barem gornja polovina karte.

Mnoge karte u stvari predstavljaju ideje za teraformiranje. One mogu da utiču na globalne parametre ili da povećavaju vaš RT na druge načine. Mogu da predstavljaju organizme koji putem fotosinteze oslobađaju kiseonik ili toplotne izvore koji postepeno podižu temperaturu.

Postoje karte čije odigravanje zavisi od procesa teraformiranja. Pojedine karte je moguće odigrati tek nakon što je teraformiranje dostiglo određeni stepen, a pojedine samo u njegovoj ranoj fazi.

Svaka karta ima propratni tekst koji vam može pomoći da steknete sliku o tome šta ta karta predstavlja „u stvarnosti“.

B) Korišćenje standardnih projekata

Šest standardnih projekata koji se nalaze na tabli za igru su uvek dostupni igračima. Svaki od njih može da se koristi više puta tokom iste generacije.

- 1) Prodaja patenata:** Možete da odbacite bilo koji broj karata iz ruke i za svaku da dobijete po 1 M€.
- 2) Elektrana:** Za 11 M€ možete da povećate proizvodnju energije 1 stepen.
- 3) Asteroid:** Za 14 M€ možete da povećate temperaturu 1 stepen (i svoj RT).
- 4) Izdan:** Za 18 M€ možete da postavite pločicu okeana (povećate svoj RT 1 stepen i dobijate odgovarajući bonus za postavljanje te pločice, pogledajte stranu 5).
- 5) Zelenilo:** Za 23 M€ možete da postaviti pločicu zelenila koja povećava nivo kiseonika (i vaš RT) 1 stepen i dobijate odgovarajući bonus za postavljanje te pločice. Postavite marker igrača na pločicu (pogledajte stranu 5).
- 6) Grad:** Za 25 M€ možete da postavite pločicu grada (i dobijate odgovarajući bonus za postavljanje te pločice) i postavite marker igrača na nju. Takođe, možete da povećate svoju proizvodnju M€ 1 stepen (pogledajte stranu 5).

Primer: Gavrilova nova akcija je bila da iskoristi standardni projekat *Grad* i da postavi svoj treći grada, da bi dobio dodatne bonuse od svoje korporacije *Tharsis Republic*.

C) Ostvarivanje dostignuća

Ako ispunjavate kriterijume dostignuća, možete da ga ostvarite tako što ćete platiti 8 M€ i da postavite marker igrača na njega. Dostignuće može da ispuni samo jedan igrač, i samo 3 od 5 dostignuća ukupno mogu da se ostvare, pa igrači moraju da požure kako bi ih što pre ostvarili. Svako dostignuće koje ste ostvarili donosi vam 5 poena na kraju igre.

Ovo su **dostignuća** i ono što trebate da uradite da biste ih ostvarili (osim da platite M€):

ŠPIL DOGAĐAJA



- 1) **Teraformer:** Morate da imate rejting teraformiranja 35 ili veći.
- 2) **Gradonačelnik:** Morate da imate najmanje tri pločice grada.
- 3) **Baštovan:** Morate da imate najmanje tri pločice zelenila.
- 4) **Graditelj:** Morate da imate najmanje 8 oznaka Građevina.
- 5) **Projektant:** Morate da imate najmanje 16 karata u ruci u tom trenutku.

Primer: Gavrilova prva akcija (nakon što je izgradio treći grad) je da postane Gradonačelnik, za šta je ispunio uslov. Plaća 8 M€ i postavlja svoj marker igrača na dostignuće Gradonačelnik. To mu donosi 5 poena! Samo još 2 dostignuća mogu da se ostvare i nijedan drugi igrač ne može da postane Gradonačelnik.

D) Finansiranje nagrade

Ne postoji uslov koji morate da ispunite da biste finansirali nagradu. Prvi igrač koji finansira nagradu plaća 8 M€ i postavlja svoj marker igrača. Sledeći igrač koji finansira nagradu plaća 14 M€, a poslednji plaća 20 M€. Samo tri nagrade mogu da se finansiraju. Svaka nagrada može da se finansira samo jednom.

U konačnom bodovanju vrši se provera svake nagrade i 5 poena dobija igrač koji je pobedio u toj kategoriji - nije važno ko je finansirao nagradu! Drugo mesto dobija 2 poena (osim u igri za dva igrača gde drugo mesto ne donosi poene). U slučaju nerešenog rezultata više od jednog igrača može da osvoji poene za prvo ili drugo mesto (pogledajte primer). Ako više od jednog igrača dobije poene za prvo mesto, poeni za drugo mesto se ne dodeljuju.

Ovo su **nagrade** i za šta se dodeljuju:

- 1) **Zemljoposjednik:** Ima najviše pločica u igri.
- 2) **Bankar:** Ima najveću proizvodnju M€.
- 3) **Naučnik:** Ima najviše oznaka Nauka u igri.
- 4) **Termičar:** Ima najviše kocki resursa toplote.
- 5) **Rudar:** Ima najviše kocki resursa čelika i titanijuma.

Primer: Saša je platio 8 M€ da bi finansirao nagradu Termičar, pošto misli da će mu GSB Fabrike doneti dovoljno toplote da osvoji tu nagradu.

Međutim i Kristina ima dobru proizvodnju toplote i 12 kocki resursa na kraju igre, isto kao i Saša dok Gavrilu ima 5. Saša i Kristina dobijaju po 5 poena, a Gavrilu ne dobija poene.

E) Korišćenje akcije na plavoj karti

Mnoge plave karte i korporacije imaju akcije, koje su naznačene crvenom strelicom. Svaka takva akcija može da se iskoristi samo jednom tokom svake generacije. Kada koristite akciju na karti, prvo morate da platite cenu označenu sa leve strane strelice. Dobićete sve ono što strelica pokazuje i obavezno stavite marker igrača na kartu da

označite da je ona korišćena tokom te generacije. Markeri igrača se sklanjaju tokom proizvodne faze.

Primer: Pred kraj igre Saša je imao kartu Stoka (D) u igri. Na svom potezu može da odabere da uradi akciju na karti i da doda kocku resursa (životinju) na tu kartu i postavi marker igrača na nju.

Plave karte takođe mogu da imaju efekte koji su uvek aktivni, poput karte Šatl (E): Svaka karta sa oznakom Svemir koju odigrate, košta vas 2 M€ manje. Ovi efekti nisu akcije (nema crvene strelice), tako da uvek možete da ih koristite.

F) Pretvaranje biljaka u pločicu zelenila

Možete da pretvorite 8 resursa biljaka u pločicu zelenila koja povećava nivo kiseonika 1 stepen (a samim tim i vaš RT 1 stepen).

Imajte na umu da pločicu zelenila morate da postavite pored druge svoje pločice (ako je moguće) i možete da dobijete bonus za postavljanje (pogledajte stranu 5).

Primer: Gavrilu sklanja 8 biljaka sa svoje table, povećava nivo kiseonika 1 stepen i povećava svoj rejting teraformiranja 1 stepen. Onda uzima pločicu zelenila i postavlja je između dva svoja grada i uzima bonus označen na tom polju, koji je 2 biljke.

Ovim potezom Gavrilu ne samo što je povećao svoj RT i dobio bonus za postavljanje, već je postavio i pločicu zelenila koja će na kraju igre vredeti 1 poen sama po sebi i doneće po još 1 poen svakom gradu koji se nalazi pored nje.

G) Pretvaranje toplote u temperaturu

Možete da potrošite 8 resursa toplote da biste povećali temperaturu 1 stepen (a samim tim i svoj RT 1 stepen).



„Sve što nam treba je još energije”
Bjorn Sigmund, Izvršni direktor ThorGate-a

KRAJ IGRE

Kada sva tri globalna parametra (okeani, kiseonik i temperatura) dostignu svoj cilj, igra se završava na kraju te generacije. Nakon proizvodne faze, **igrači imaju još jednu dodatnu priliku da pretvore biljke u pločice zelenila** (po redosledu igranja; to može pokrenuti i druge efekte kao što su bonusi za postavljanje). Zatim se računa konačni rezultat. Da ne bi bilo zabune, preporučujemo da jedan igrač računa poene, a svi ostali igrači da kontrolišu da li je bodovanje pravilno izvršeno.

Konačno bodovanje

- 1) **RT:** Vaš RT na kraju igre je vaš osnovni rezultat. Marker koji je korišćen za praćenje RT-a nadalje koristite za praćenje poena od ostatka bodovanja.
- 2) **Nagrade:** Donose vodećem igraču u toj kategoriji 5 poena i 2 poena drugoplasiranom (osim u igri za dva igrača). U slučaju nerešenog rezultata svi igrači koji zauzimaju isto mesto dobijaju isti broj bodova (pogledajte stranu 11).
- 3) **Dostignuća:** Svako ostvareno dostignuće vredi 5 poena.
- 4) **Mapa:** Igrači dobijaju poene za svoje pločice na mapi. Svaka pločica zelenila vredi 1 poen, a svaka pločica grada vredi 1 poen za svaku susednu pločicu zelenila (bez obzira na to ko je vlasnik pločica zelenila). Pločice brojite za svakog igrača posebno kako biste izbegli zabune.
- 5) **Karte:** Prvo prebrojite sve poene na kartama na kojima se skupljaju resursi. Zatim sakupite sve preostale karte (uključujući i karte događaja koje ste odigrali) i prebrojite poene na njima. Ako imate karte sa oznakom Jupiter, njih možda morate da računate posebno.

Igrač sa najviše poena je pobednik! U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač koji ima više M€..

Primer: Saša na kraju igre ima rejting teraformiranja 38 i od tog broja počinje da broji svoje poene. Dobio je 5 poena za nagradu Termičar, a dobio je i 5 poena za dostignuće Projektant. Na tabli za igru Saša ima 3 pločice zelenila oko svog izdvojenog grada, tako da su to 3 poena za pločice zelenila i 5 poena za pločicu grada, jer se pored njega nalaze i 2 pločice zelenila u Gavrilovom vlasništvu. To je ukupno 56 poena pre nego što uzme karte u obzir.

Saša ima tri kocke resursa na svojoj karti Stoka što mu donosi 3 poena. Ukupno ima 6 poena na preostalim odigranim kartama (plavim i zelenim) i jedan negativan poen na karti događaja (crvena) pa je njegov konačni rezultat 64 poena.



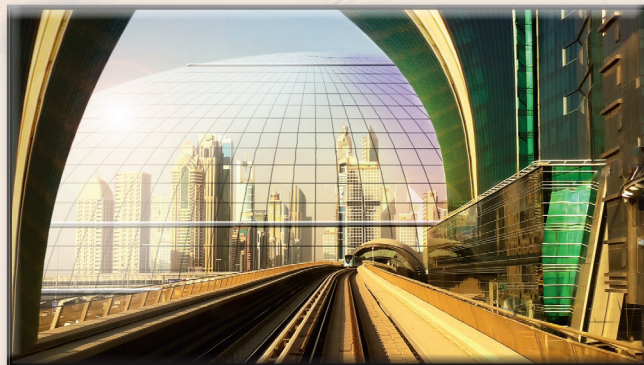
Da li si ti pobednik?

Sugestije

Ako ne razumete simbole - pročitajte objašnjenje u zagradama na karti ili pogledajte strane 14 i 15 ovih pravila.

Postoje mnogi efekti koje treba pratiti, pa pomozite jedni drugima. Kada se aktivira nekoliko efekata istovremeno, aktivni igrač bira redosled, čak i za aktivirane efekte drugih igrača.

Ne razlikujete boje? Neka zeleni igrač koristi srebrne kocke kao markere igrača na tabli za igru.



VARIJANTE IGRE



Korporativna era (produžena igra):

Da biste igrali produženu igru na početku postavke dodajte sve karte označene crveno-belim simbolom () na donjoj levoj ivici, uključujući i 2 nove korporacije. Igrači počinju igru bez dodatne proizvodnje resursa (pogledajte Postavka - Igrači na strani 7). Korporativna era može da se kombinuje sa bilo kojom drugom varijantom igre.

Varijanta Korporativna era se fokusira na ekonomiju i tehnologiju. Uvodi projekte koji ne doprinose direktno teraformiranju Marsa, već čine korporacije snažnijim, dodajući u igru nove strateške izbore.

Igranje varijante Korporativna era produžuje igru i čini je kompleksnijom. Ne preporučujemo je igračima koji su početnici u Teraformiranju Marsa.

Solo varijanta:

Za solo varijantu uvek se koristi postavka kao i za Korporativnu eru; koriste se sve karte i počinjete bez proizvodnje, osim ako vam karta korporacije ne pokazuje drugačije. Koriste se sva standardna pravila, sa ovim izuzecima:

1) Pre nego što odaberete karte, postavite na mapu 2 neutralne pločice grada i po jednu pločicu zelenila pored njih (ove pločice nisu vaše i ne povećavaju nivo kiseonika). Otkrijte i odbacite 4 gornje karte sa špila projekata i iskoristite njihove cene da biste odredili položaj pločica. Prvi grad se postavlja računajući od gornjeg levog ugla, nadesno i dole. Preskočite sve ilegalne položaje (poput polja rezervisanih za okean). Položaj drugog grada računa se na isti način od donjeg desnog ugla mape. Onda postavite po jednu pločicu zelenila oko svakog grada brojeći onoliko polja kolika je cena u pravcu kretanja kazaljke na satu oko svakog grada, počevši od gornjeg levog polja, preskačući ilegalne položaje.

Specijalni slučaj: Ako ste odabrali korporaciju *Tharsis Republic* povećavate proizvodnju M€ za 2 neutralna grada iako su postavljeni pre nego što ste otkrili svoju korporaciju.

2) Igru počinjete sa rejtingom teraformiranja 14, umesto 20 (polje označeno „solo” na skali) i bez dodatne proizvodnje resursa opisane za standardnu igru.

3) Dostignuća i nagrade se ne koriste.

4) Imate neutralnog protivnika od koga možete da ukradete ili smanjite bilo koju vrstu resursa i proizvodnje.

5) Uvek igrate 14 generacija (označeno „solo”).

Da biste pobedili, potrebno je da završite teraformiranje (tj. sva tri globalna parametra moraju da dostignu svoj cilj pre kraja 14. generacije). Posle 14. generacije možete da

pretvorite biljke u pločice zelenila, sledeći uobičajena pravila, ali bez povećanja nivoa kiseonika i na kraju brojite poene. Cilj vam je da imate što veći rezultat. Ako niste završili teraformiranje pre kraja 14. generacije izgubili ste.

Draft varijanta:

Ako želite više interakcije među igračima, treba da koristite **draft varijantu**. Tokom faze istraživanja igrači biraju 4 karte od kojih će neke da kupe umesto samo da vuku 4 karte:

Svaki igrač prvo dobija 4 karte i bira jednu koju stavlja sa strane i ostatak karata daje sledećem igraču. Sada imate 3 karte; odaberite jednu od njih i prosledite ostale. Zatim odaberite jednu od dve karte koje ste dobili, preostalu prosledite i uzmite poslednju kartu od prethodnog igrača. Zatim pogledajte 4 karte koje ste izdraftovali i odaberite koje ćete da kupite (svaka košta 3 M€), a koje da odbacite.

Draft se ne koristi tokom prve generacije budući da se prva faza istraživanja preskače (pogledajte postavku). Karte se prosleđuju u smeru kretanja kazaljke na satu tokom parnih generacija i u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu, tokom neparnih generacija.

Ova varijanta omogućava igračima da utiču na to koje karte drugi igrači dobijaju i povećava vašu sposobnost da sledite određenu strategiju ili da predvidite koji će parametar prvi da dostigne svoj maksimum.

Draft malo produžuje igru i ne preporučujemo ga igračima koji su početnici u Teraformiranju Marsa.

O autoru:

Jakob Frikselijus je odbranio doktorat iz hemije na Stokholmskom univerzitetu 2006. godine. Otkrivši svoju strast za analizom i objašnjavanjem stvari, počeo je da radi kao nastavnik nauke za srednje škole i fakultete, dobivši diplomu za nastavnika 2011. godine.

Društvene igre su mu bile hobi još od detinjstva, i tokom godina napravio je više igara. Zajedno sa svojom braćom Enokom, Danijelom i Džonatanom osnovao je 2011. godine *FryxGames*, a iste godine izašla je i njegova prva igra *Space Station*.

Posao nastavnika, *FryxGames*, deca i supruga, čine njegov život ispunjenim!



MARIA FRYXELIUS

SIMBOLI

Poeni



U igri pobeđujete ako imate najviše poena. Poene na kraju igre dobijate na osnovu svog RT, pločica na mapi, dostignuća, nagrada i odigranih karata.

Parametri

Cilj igre je da se na Marsu stvore uslovi kako bi život na njemu bio moguć. Postoje 4 parametra na tabli za igru povezana sa ovim procesom: rejting teraformiranja, temperatura, nivo kiseonika i pokrivenost okeanima.



Rejting teraformiranja (RT) obeležava koliko ste doprineli procesu teraformiranja. **Svaki put kada podignete nivo kiseonika, temperaturu ili postavite pločicu okeana vaš RT se, takođe, povećava.** Svaki stepen RT vredi 1 poen na kraju igre, a Komitet za teraformiranje vam odobrava prihod u skladu sa vašim RT. Igru počinjete sa rejtingom 20.



Srednja **temperatura** na ekvatoru se podiže za 2°C od -30°C do + 8°C. Ovo će stvoriti ekvatorijalnu zonu u kojoj voda ostaje tečna. Ovaj simbol znači da podižete temperaturu 1 stepen (odnosno 2°C), a samim tim i svoj RT povećavate 1 stepen.



Nivo **kiseonika** se meri kao procenat atmosferskog pritiska, što znači da je taj procenat otprilike jednak Zemljinim koji iznosi 21%. Atmosfera sa 14% kiseonika podseća na Zemljinu atmosferu na 3000 m nadmorske visine. Ovaj simbol znači da povećavate nivo kiseonika 1 stepen (i svoj RT povećavate 1 stepen).



Svaka **pločica okeana** predstavlja 1% pokrivenosti Marsove površine okeanima. Sa 9% površine koju prekrivaju okeani, Mars će imati hidrološki ciklus, koji omogućava nastanak kiše i reka. Ovaj simbol znači da postavljate pločicu okeana, a samim tim i povećavate svoj RT 1 stepen (i dobijate odgovarajući bonus za postavljanje, pogledajte stranu 5).

Resursi

Svi resursi su predstavljeni kockama resursa. Dolaze u 3 veličine; 1 (bronzina), 5 (srebro) i 10 (zlato) i mogu da se koriste kao bilo koja vrsta resursa, u zavisnosti od toga gde ih smestite. Šest standardnih resursa su megakrediti, čelik, titanijum, biljke, energija i toplota, i svi se oni čuvaju na tabli

za igrača. Određene karte mogu da proizvode resurse (obično karte sa oznakama Životinja i Mikrob). Ako karta dodaje nestandardni resurs, on se obično čuva na toj istoj karti. Ako karta dodaje resurs na drugu kartu, ta karta mora da bude karta na kojoj može da se čuva ta vrsta resursa.



Megakredit (M€) je opšta valuta koja se koristi za kupovinu i odigravanje karata, korišćenje standardnih projekata, ostvarivanje dostignuća i finansiranje nagrada.



Čelik predstavlja građevinski materijal na Marsu. Uglavnom se misli na neku leguru magnezijuma. Čelik se koristi za plaćanje karata sa oznakom Građevina i vredi 2 M€.



Titanijum predstavlja bitan resurs u svemiru i svemirskoj industriji. Titanijum se koristi za plaćanje karata sa oznakom Svemir i vredi 3 M€.



Biljke koriste fotosintezu. Kao akciju možete da pretvorite 8 biljaka u pločicu zelenila koju postavljate na mapu. Pločice zelenila povećavaju nivo kiseonika (i vaš RT) 1 stepen. Svaka pločica zelenila vredi 1 poen i generiše 1 poen svakoj susednoj pločici grada (pogledajte stranu 5).



Energiju koriste gradovi i industrije što je predstavljeno ili preko akcija na plavim kartama, ili smanjenjem proizvodnje energije. Neiskorišćena energija, na kraju svake generacije, pretvara se u toplotu.



Toplota zagreva atmosferu Marsa. Kao akciju možete 8 resursa toplote da potrošite da biste povećali temperaturu (a samim tim i svoj RT) 1 stepen.



Ostali resursi (uključujući životinje i mikrobe) se čuvaju na odgovarajućim kartama, koje takođe definišu čemu ti resursi služe.



Proizvodnja resursa prikazana je simbolom resursa na smeđem polju. U ovom primeru simbol označava da povećavate proizvodnju biljaka na svojoj tabli 1 stepen. To će vam zauzvrat doneti stalni prihod biljaka. **Proizvodnja nije ograničena na 10.** Ako vaša proizvodnja prelazi 10, samo ostavite jedan marker na 10 i postavite novi marker koji će ga upotpuniti. Samo proizvodnja M€ može da bude negativna (ipak ne više od -5). Ali pošto se proizvodnji M€ dodaje vaš RT vaš ukupni prihod neće biti negativan.



Karte predstavljaju projekte koje igrači mogu da preduzmu. Karte mogu da imaju na sebi do 3 različite oznake koje opisuju tematske aspekte karte i koje mogu da se koriste u kombinaciji sa drugim

kartama. Da biste kupili kartu tokom faze istraživanja morate da platite 3 M€ i ta cena je ista za sve karte, ali cena njihovog odigravanja se razlikuje od karte do karte. Ovaj simbol označava da možete da vučete kartu (bez plaćanja).

Oznake

Karte mogu da imaju do 3 oznake koje ih tematski opisuju i omogućavaju interakciju sa drugim kartama. Ne postoje posebna pravila za različite oznake.

-  **Građevina:** Ovaj projekat uključuje izgradnju na Marsu. Čelik može da se koristi za plaćanje ove karte.
-  **Svemir:** Ovaj projekat koristi svemirsku tehnologiju. Titanijum može da se koristi za plaćanje ove karte.
-  **Energija:** Ovaj projekat je fokusiran na proizvodnju ili kontrolu energije.
-  **Nauka:** Ovaj projekat unapređuje naučno znanje. Da biste odigrali neke karte potrebno je da imate oznake Nauka.
-  **Jupiter:** Ovaj projekat predstavlja infrastrukturu u spolnjem solarnom sistemu.
-  **Zemlja:** Ovaj projekat je povezan sa aktivnostima na Zemlji.
-  **Biljka:** Ovaj projekat uključuje biljke ili druge organizme sposobne da obavljaju proces fotosinteze (fototrofe).
-  **Mikrob:** Ovaj projekat uključuje mikrobe u specifične svrhe.
-  **Životinja:** Ovaj projekat uključuje životinje i donosi poene.
-  **Grad:** Ovaj projekat postavlja pločicu grada što obično zahteva smanjenje proizvodnje energije i povećanje M€.
-  **Događaj:** Ovaj projekat je događaj koji se dešava samo jedanput. Svi događaji su crvene karte koje kada odigrate spuštate licem nadole ispred sebe.

Pločice

Tabla za igru ima mapu na koju možete da postavljate pločice. Pri postavljanju pločica možete da dobijete **bonus za postavljanje** označen na polju na koje postavljate (plus 2 M€ za svaku susednu pločicu okeana). Postoji 4 vrste pločica:



Ovaj simbol znači da postavite pločicu okeana što povećava vaš RT 1 stepen. Postoji 12 polja na mapi koja su rezervisana za pločice okeana. Pločice okeana mogu da se postavljaju samo na ta polja i na ta polja ne mogu da se postavljaju druge pločice. Pločice okeana ne mogu biti u vlasništvu igrača, ali svaka od njih donosi bonus za postavljanje od 2 M€ bilo kom igraču koji postavi bilo koju pločicu pored njih.



Ovaj simbol znači da postavite **pločicu zelenila** i svoj marker igrača na nju (povećajte nivo kiseonika i svoj RT 1 stepen, što je označeno simbolom kiseonika). Pločicu morate da postavite pored druge pločice koju posedujete ako je to moguće. Ako nemate pločice na mapi ili ne postoji slobodno polje pored vaših pločica možete da je postavite na bilo koje slobodno polje. Pločica zelenila vredi 1 poen na kraju igre i donosi jedan poen svakom susednom gradu (pogledajte stranu 5).



Ovaj simbol znači da postavite **pločicu grada** i svoj marker igrača na nju. Pločica grada ne može da se postavi pored druge pločice grada. Svaka pločica grada vredi 1 poen na kraju igre za svaku susednu pločicu zelenila (bez obzira ko poseduje pločicu zelenila).



Simbol smeđe pločice znači da postavite **posebnu pločicu** opisanu na karti i svoj marker igrača na nju. Sva posebna pravila i ograničenja prilikom postavljanja su opisana na karti.



Simboli sa crvenim okvirom

Kada simbol ima crveni okvir znači da cilja bilo kog igrača (vas ili protivnika).

Karta koja ima simbol resursa uokviren crvenom bojom **može** da uklanja naznačeni resurs sa table bilo kog igrača (ovaj efekat može ili delimično ili da se uopšte ne primeni).

Efekat karte koji smanjuje proizvodnju resursa uokvirenog crvenom bojom **mora** da se primeni, tako da ako nijedan vaš protivnik nema tu proizvodnju, onda morate da smanjite svoju proizvodnju ili ne možete da odigrate kartu.

Karta sa simbolom pločice uokvirenim crvenom bojom cilja pločicu bilo kog ili pločice svih igrača. Karta sa simbolom oznake uokvirenim crvenom bojom cilja sve karte sa tom oznakom, bilo da pripadaju vama ili nekom drugom igraču.

* Zvezdica

Kada simbol ima zvezdicu (*) pored sebe, morate da pročitate specijalna pravila na karti.



DANIEL FRYXELTUS

„Sa novim WARP pogonom i našim iskustvom u teraformiranju Marsa, vreme je za novo poglavlje u istoriji - vreme je da stremimo ka zvezdama.”

Helen Brak, zvaničnik Interplanetary Cinematics-a

Komponente:

1 pravila
1 tabla za igru
5 tabli za igrače
17 karata korporacija
208 karata projekata
8 referentnih karata
200 markera igrača (providne
plastične kocke u 5 boja)
200 resursa (neprovidne plastične
kocke zlatne, srebrne i
bronzane, različitih veličina)
3 markera za parametre i RT
(velike bele plastične kocke)
9 pločica okeana
60 pločica zelenilo/grad
11 posebnih pločica
1 marker prvog igrača

Zasluge

Autor igre: Jakob Frikselijus
Grafički dizajn: Isak Frikselijus
Pomoćni dizajn: FryxGames

FryxGames zahvaljuju: našim partnerima, prijateljima i porodici (posebno mami i tati) za testiranje igre i povratne informacije. Želimo da odamo priznanje Kim Stenli Robinson i njegovoj trilogiji o Crvenom Marsu koja je bila velika inspiracija za ovu igru. I, naravno, večita zahvalnost Tvorcu Marsa i svega ostalog.

Zahvaljujemo našim beta-testerima:

Džefu Gembilu, Lojdu Keleru, Tomasu i Sandri Del, Gerdi van Hil, Bartu van Bilzenu, Dejzi i Kristoferu Svafer, Denisu Suijkerbuijku, Joriti Sminia, Martinu Ekelundu.

Sve slike su potpisane, a svaka slika koju smo mi modifikovali obeležena je sa '+' posle imena.

© 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

© 2024. Mipl

www.drustveneigre.rs

Želite li da umesto čitanja pravila pogledate objašnjenje igre?

