



TERAFORMIRANJE MARSA

EKSPEDICIJA ARES

PORUKA NADE:

U vreme do sada neviđenog blagostanja i napretka za čovečanstvo, konačno su se stekli uslovi da se otisnemo van onoga što smo nekada smatrali našim granicama i napravimo novi dom među zvezdama. Mars je mnogo više od pukog novog sveta koji će udomiti naše sve brojnije stanovništvo. Naseljavanje Marsa je samo prvi korak, u čitavom nizu koraka, koji će dovesti do toga da čovečanstvo prihvati potencijal univerzuma kao celine.

Sve što nam je potrebno da bismo u potpunosti realizovali ovu slavnu budućnost je da se posvetimo procesu teraformiranja Crvene planete. U tom cilju tražimo od velikih korporacija sa Zemlje da nam se pridruže u finansiranju novih istraživanja, podržavajući izgradnju i isporuku važnih resursa i čineći sve što je potrebno za stvaranje bujnog okruženja, pogodnog za život u kojem će čovečanstvo da uživa. Ovaj projekat će zahtevati zajedničke napore čitavog čovečanstva, ali verujemo da će se isplatiti i da će obezbediti bolju budućnost za naše potomke.

Teri Ngo, Astro Liason za Ujedinjene nacije, 10. januar 2315. godine.

PREGLED IGRE

Teraformiranje Marsa: Ekspedicija Ares je kartična igra u kojoj igrači kontrolišu međuplanetarne korporacije, a cilj im je da Mars pretvore u planetu na kojoj će ljudi moći da žive. To ćete ostvariti ulaganjem mega kredita (MC) u karte projekata koje će direktno ili indirektno doprineti procesu teraformiranja. Da biste pobedili, morate da steknete visok rejting teraformiranja (RT) i sakupite što više poena. Igrači povećavaju svoj RT tako što povećavaju globalne parametre: okeane, nivo kiseonika i temperaturu. RT takođe određuje osnovne prihode korporacija, a na kraju igre RT će vam doneti poene. Dodatne poene i proizvodne mogućnosti dobijate odigravanjem karata projekata i drugih akcija tokom igre.

Igra se sastoji od više rundi, a u svakoj rundi igrači će odabrati jednu od pet karata faza, koja određuje koje faze će se odigrati u toj rundi. To znači da će svaka runda biti drugačija, ali tokom svake runde moći će da se grade novi projekti, odigravaju standardne akcije i akcije vezane za projekte, proizvode resursi (**MC, biljke i toplota**) ili sprovode istraživanja koja donose nove karte projekata. Svi igrači će odigrati sve faze odabrane za tu rundu i dobiće poseban bonus za fazu koju su sami odabrali.

Da bi ubrzali igru, igrači bi trebalo svaku fazu da odigravaju istovremeno!

Tabla za igru ima skale za nivo kiseonika, temperaturu i rejting teraformiranja, kao i mesto za pločice okeana koje ćete okretati tokom igre. Igra se završava kada ima dovoljno kiseonika za disanje (14%), dovoljno okeana (9) da se stvore vremenske prilike nalik na Zemlji i temperatura bude znatno iznad nule (+ 8 ° C). Tada će biti moguće, mada ne i prijatno, živeti na površini Marsa!

Pobednik je igrač sa najviše poena na kraju igre.

KOMPONENTE

1 tabla za igru



208 karata projekata



9 pločica okeana



24 pločice sa šumom
(16 koje vrede 1 i 8 koje vrede 5 poena)



4 table za igrače



12 karata korporacija



148 kocki resursa
(100 bakarnih, 24 srebrne i 24 zlatne)



20 karata faza
(po pet u svakoj od četiri boje)



52 markera igrača
(po 13 u svakoj od četiri boje)



2 providna markera
(za praćenje nivoa kiseonika i temperature)



5 tokena za praćenje faza

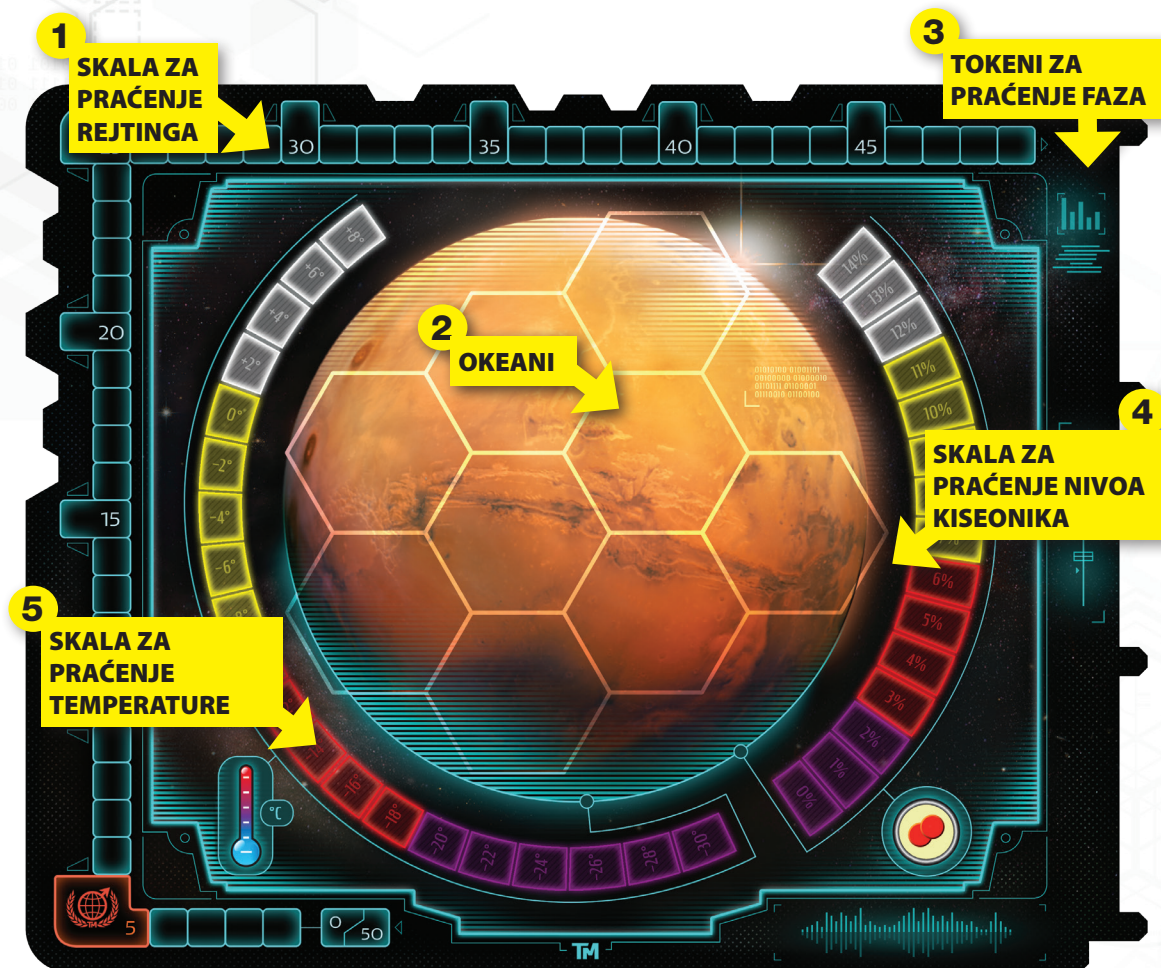


TABLA ZA IGRU

Tabla za igru ima četiri bitne celine.

- 1. SKALA ZA PRAĆENJE REJTINGA TERAFORMIRANJA** - Kada povećate vaš rejting teraformiranja (RT) pomerite vaš marker na ovoj skali.
- 2. OKEANI** - Mesto gde se, na početku igre, postavljaju licem prema dole sve pločice okeana. Kada okrećete okean, odaberite pločicu kojoj je vidljiva narandžasta strana. Kada okrenete pločicu povećajte vaš rejting teraformiranja i uzmite nagrade naznačene na pločici okeana koju ste okrenuli.
- 3. TOKENI ZA PRAĆENJE FAZA** - Postavite tokene za praćenje faza pored table za igru.
- 4. SKALA ZA PRAĆENJE NIVOA KISEONIKA** - Kada povećate nivo kiseonika pomerite marker na ovoj skali i povećajte vaš rejting teraformiranja za jedan stepen.
- 5. SKALA ZA PRAĆENJE TEMPERATURE** - Kada povećate temperaturu pomerite marker na ovoj skali i povećajte vaš rejting teraformiranja za jedan stepen.

Skale za praćenje nivoa kiseonika i temperature podeljene su na zone koje su obeležene bojama (ljubičasta, crvena, žuta i bela). Neke karte imaju uslov da nivo kiseonika ili temperatura moraju da budu u određenoj zoni.



ANATOMIJA KARATA

KARTE PROJEKATA

Karte projekata su temelj moćne korporacije neophodne za pobjedu u igri. Bitno je da se napomene da u svakom trenutku možete da odbacite kartu projekta iz ruke i da za nju uzmete 3 MC. Karte projekata na sebi imaju sledeće informacije:

1. NAZIV

2. CENA - Označava koliko MC morate da platite da biste odigrali kartu.

3. USLOV - Neke karte imaju dodatne uslove koji moraju da budu ispunjeni da bi mogli da je odigrate. Za više detalja pogledajte sposobnosti karata pod brojem 11.

4. OZNAKE - Karte mogu da imaju do tri oznake. Oznake nemaju konkretnu vrednost, ali su bitne za sposobnosti karata.

5. BOJA - Postoje tri boje karata: **plave** (aktivne), **zelenе** (automatizovane) i **crvene** (događaji).

- A.** Plave karte imaju efekat koji se aktivira ako su ispunjeni određeni kriterijumi ili akciju koja može da se odigra tokom akcione faze.
- B.** Zelene karte imaju resurse koji se dobijaju u proizvodnoj fazi ili nam omogućavaju pristup čeliku ili titanijumu koji se koriste za umanjivanje cene odigravanja određenih karata. Za više informacija o čeliku i titanijumu pogledajte stranu 12.
- C.** Crvene karte imaju efekte koji se aktiviraju odmah posle njihovog odigravanja i nemaju više nikakav uticaj na igru, osim što donose oznake na koje mogu da se odnose druge karte.

6. EFEKTI (ljubičasta) - Pojavljuju se samo na plavim kartama u vidu simbola koji predstavljaju efekat koji se aktivira ako su ispunjeni određeni kriterijumi. Ako je uslov efekta ispunjen više puta u trenutku odigravanja karte i efekat će se desiti više puta.

7. PROIZVODNJA (narandžasta) - Pojavljuje se samo na zelenim kartama i pokazuje resurse koje ova karta proizvodi u proizvodnoj fazi.

8. PRISTUP (siva) - Pojavljuje se samo na zelenim kartama i pokazuje vam da vam ova karta omogućava pristup čeliku i/ili titanijumu.

9. AKCIJA (plava) - Pojavljuju se samo na plavim kartama u vidu simbola koji predstavljaju akcije koje mogu da se odigraju u akcionoj fazi.

10. FAZA AKTIVACIJE - Pojavljuje se samo na plavim i zelenim kartama. Rimskim brojevima su označene faze u kojima mogu da se koriste sposobnosti karata.

11. SPOSOBNOSTI - U ovom delu su navedeni, ako postoje, dodatni uslovi neophodni za odigravanje karte (☑), trenutni efekti (⚡) i sposobnosti karata.

12. POENI - Ovaj deo pokazuje koliko poena karta donosi na kraju igre.

13. BROJ KARTE



KARTE KORPORACIJA

Ove karte predstavljaju korporacije kojima upravljaju igrači. Karte korporacija imaju pet elemenata.

1. NAZIV

2. OZNAKA

Nema konkretnu vrednost, ali je bitna za sposobnosti karata projekata.

3. LOGO

4. POČETNI RESURSI

Označava sa koliko mega kredita (MC) korporacija počinje igru i da li počinje sa nekom proizvodnjom ili nekom drugom sposobnošću.

5. EFEKAT/AKCIJA

- Pokazuje trajne efekte ili akcije koje su vam dostupne tokom igre.



TABLE ZA IGRAČE

Table za igrače služe da se prati trenutna proizvodnja resursa svakog igrača. Kocke resursa se stavljaju na odgovarajuća polja, a markeri za proizvodnju na proizvodne skale.

- PROIZVODNE SKALE** - Kada dobijete proizvodnju resursa, pomerite odgovarajući marker na skali. Dodajte marker u kolonu desno od skale ako je potrebno. Postoji četiri vrste proizvodnje: (a.) MC, (b.) karte, (c.) toplota i (d.) biljke. Proizvodne skale pokazuju koliko ćete svakog resursa dobiti tokom faze proizvodnje.

Primer: Ako dobijete dve proizvodnje toplote u prvom potezu pomerite marker na proizvodnoj skali za toplotu sa 0 na 2.

- RESURSI** - Svaki put kada uzimate (a.) MC, (b.) toplotu ili (c.) biljke, postavite odgovarajuću vrednost kocaka resursa u polje namenjeno resursu koji ste dobili. Bakarne kocke imaju vrednost 1, srebrne 5 i zlatne 10.

Primer: Ako proizvodite 6 biljaka postavite 1 bakarnu i 1 srebrnu kocku u zeleni deo za resurse, desno od skale za proizvodnju biljaka, na vašoj tabli za igrača.

KARTE FAZA

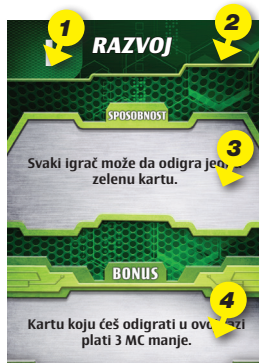
Igrači koriste karte faza da odaberu koju fazu žele da igraju u rundi. Karte faza imaju četiri dela:

- BROJ FAZE** - Karte se odigravaju po redu na osnovu broja.

2. NAZIV

- SPOSOBNOSTI** - Efekti koji važe za sve igrače u ovoj fazi.

- BONUS** - Ovo je dodatni efekat koje ćete odigrati tokom ove faze samo ako ste odabrali ovu fazu u toj rundi.



- PRISTUPAČNOST** - Kada dobijete pristup (a.) čeliku ili (b.) titanijumu, pomerite odgovarajući marker na skali. Dodajte marker u kolonu desno od skale ako je potrebno.

- STANDARDNE AKCIJE** - Tokom akcione faze, igrači mogu da urade koliko god žele ovih akcija, koliko god puta.



RESURSI

U igri **Teraformiranje Marsa: Ekspedicija Ares** koriste se četiri različite vrste resursa: mega krediti, toplota, biljke i specijalni resursi.



MEGA KREDITI (MC) - Koriste se za plaćanje karata i odigravanje akcija.



TOPLOTA - Koristi se za povećavanje temperature. Tokom akcione faze, igrači mogu da potroše osam toplote da povećaju temperaturu jedan stepen i dobiju jedan RT.



BILJKE - Koriste se za formiranje šuma što dovodi do povećavanja nivoa kiseonika. Tokom akcione faze, igrači mogu da potroše osam biljaka da dobiju pločicu sa šumom, povećaju nivo kiseonika jedan stepen i dobiju jedan RT.



SPECIJALNI RESURSI - Neke karte vam omogućavaju da postavite specijalne resurse (životinje, mikrobe i naučne resurse) na njih ili na druge karte. Ovi resursi se koriste za specifične efekte, koji su navedeni na kartama na kojima se čuvaju.



Podsetnik: Svi resursi se prate ili na tablama igrača ili na kartama ako su u pitanju specijalni resursi. Koristite bakarne, srebrne i zlatne kocke da pratite koliko kojih resursa imate. Bakarne kocke imaju vrednost 1, srebrne 5 i zlatne 10.

NAPOMENA: Neke karte povećavaju proizvodnju u odnosu na to koliko imate određenih oznaka. Svaki put kada odigrate kartu sa tom oznakom povećajte vašu proizvodnju.

NAPOMENA: Uvek ćete moći da izračunate vašu trenutnu proizvodnju i pristup čeliku i titanijum pomoću karata koje ste odigrali. Table za igrača su samo preglednije.

OSTALE KOMPONENTE



PLOČICE SA ŠUMOM - Uzimaju se kada se formira šuma i vrede jedan poen na kraju igre. Postoje i pločice od pet poena ako vam nestane pločica od jedan poen.



TOKENI ZA PRAĆENJE FAZA - Pokazuju koje faze su igrači odabrali za tu rundu.



PLOČICE OKEANA - Tokom postavke, postavite ih na tablu sa narandžastom stranom prema gore. Kada okrenete pločicu okeana na plavu stranu, uzmite nagradu označenu na njoj. Npr, ako okrenete prikazanu pločicu uzmite dve biljke. Jednom kada se pločica okrene na plavu stranu, ne može više da se okreće.

POSTAVKA

1. Postavite tablu za igru na sredinu stola.
2. Postavite tokene za praćenje faza pored table za igru tako da se vidi strana sa zatvorenim vratima.
3. Postavite sve pločice sa šumom i bakarne, srebrne i zlatne kocke resursa pored table za igru.
4. Postavite jedan providni markera na -30°C na skali za temperaturu i drugi na 0% na skali za nivo kiseonika.
5. Svaki igrač dobija tablu za igrača i 13 markera u svojoj boji. Igrači postavljaju po jedan svoj marker na polje „0“ svih šest proizvodnih skala na tabli za igrača i jedan marker na polje „5“ RT skale na tabli za igru. Ostale markere koristite kada imate proizvodnju ili pristup veći od 10.
6. Promešajte pločice okeana, tako da je plava strana okrenuta prema dole i postavite ih na devet polja za okeane na tabli za igru.

7. **Ako igrate prvi put** umesto 7. koraka pronađite 16 zelenih karata projekata koje imaju * pored broja karte. Promešajte ih i podelite svakom igraču po četiri te karte. Preostale karte sa * stavite na gomilu odbačenih karata. Ostale karte projekata su već promešane i podelite još četiri karte svakom igraču.

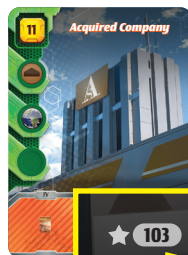
Promešajte sve karte projekata, licem prema dole, i formirajte špil projekata. Podelite svakom igraču osam karata projekata. Zadržaćete sve karte. Podelite špil na dve gomile tako da svim igračima bude lako da dohvate karte.

8. **Ako igrate prvi put** umesto 8. koraka podelite svakom igraču po jednu kartu korporacija sa ★ pored broja karte.

Promešajte sve karte korporacija, licem prema dole, i podelite svakom igraču dve karte korporacija. Svaki igrač će odabrati jednu korporaciju koju će da zadrži, a drugu će da odbaci. Karte korporacija koje se ne koriste vratite u kutiju.

Napredna pravila: Kada ste dobili karte korporacija, ali pre nego što odlučite koju ćete da zadržite, možete da odbacite bilo koji broj karata projekata i vučete isti broj novih.

9. Svaki igrač dobija startne resurse i sposobnosti svoje korporacije.
10. Svaki igrač dobija pet karata faza u svojoj boji.
11. Igra može da počne!

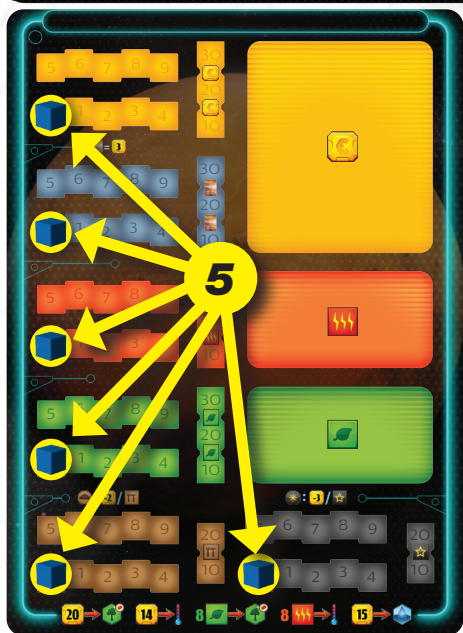


ZA PRVU PARTIJU



ZA PRVU PARTIJU





TOK IGRE

Igra se sastoji od rundi. Svaka runda se sastoji od tri koraka:

- A. PLANIRANJE** (str. 10)
- B. ODIGRAVANJE FAZA** (str. 11-15)
- C. KRAJ RUNDE** (str. 16)

Tokom svakog koraka i svake faze, igrači igraju istovremeno. Neće se sve faze odigrati u svakoj rundi. Svaka runda uvek počinje korakom planiranja u kojem će igrači odrediti koje će se faze odigrati u toj rundi.

A. PLANIRANJE

Svi igrači istovremeno biraju jednu kartu faze koju će odigrati i postavljaju je licem prema dole ispred sebe.

Počevši od druge runde, igrači će ovu kartu postavljati pod uglom od 90° preko prethodno odabrane karte faze. Nije dozvoljeno da igrač odabere istu fazu dva puta za redom. Nakon što otkriju odabranu kartu faze, igrači će vratiti u ruku kartu faze koju su odabrali za prethodnu rundu.

Kada su svi igrači odabrali karte faza, one mogu da se otkriju. Ove karte određuju koje će se faze igrati u toj rundi. Za svaku fazu koja je odabrana, okrenite odgovarajući token za praćenje faza, tako da se vidi naziv faze.



Nije dozvoljeno da igrač odabere istu fazu dva puta za redom.

B. ODIGRAVANJE FAZA

Tokom ovog koraka, igrači odigravaju faze koje su odabrane u koraku planiranja. Odabrane faze se uvek odigravaju ustaljenim redosledom:

- I. FAZA RAZVOJA** (str. 11)
- II. FAZA IZGRADNJE** (str. 12)
- III. AKCIONA FAZA** (str. 14)
- IV. PROIZVODNA FAZA** (str. 15)
- V. FAZA ISTRAŽIVANJA** (str. 15)

Svaki igrač će odigrati sve odabrane faze (i samo odabrane faze) jednom tokom runde. Igrači odigravaju faze istovremeno. Jednom kada svi igrači završe sa odigravanjem faze, prelaze na sledeću odabranu fazu.

Ako više igrača odabere istu fazu, ta faza se odigrava samo jednom. Ako faza nije odabrana, svi igrači preskaču tu fazu.

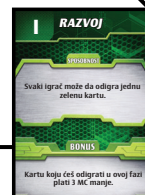
Igrači dobijaju, u svakoj rundi, specijalni bonus samo za fazu koji su odabrali, a bonusi su naznačeni u donjem delu karte faza.



I FAZA RAZVOJA:

Tokom ove faze svaki igrač može da odigra jednu zelenu kartu projekta iz ruke, plaćajući njenu cenu. Pogledajte odigravanje karata projekata na strani 12. **Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu, cena karte koju ćete odigrati umanjena je za 3 MC.**

Kada odigrate zelenu kartu prilagodite odgovarajuće proizvodnje i pristupe na vašoj tabli za igrača.



Podsetnik: Igrači u svakom trenutku mogu da odbace kartu projekta iz ruke da bi uzeli 3 MC. Ovo mogu da urade iz bilo kog razloga. Svaki put kada igrač odbaci kartu, odbacuje je licem prema dole na gomilu odbačenih karata projekata.

II FAZA IZGRADNJE:

Tokom ove faze svaki igrač može da odigra jednu plavu ili jednu crvenu kartu projekta iz ruke, plaćajući njenu cenu. **Bonus:** *Ako ste odabrali ovu fazu, možete ILI da vučete kartu (pre ili posle odigravanja karte) ILI da odigrate jednu dodatnu plavu ili crvenu kartu u ovoj fazi.*



Savet kako da organizujete prostor za igru: Zelene karte redajte ispod table za igrača, sa leva na desno. Možete da ih preklapate tako da se vide samo proizvodnja i oznake sa leve strane.

Plave karte redajte ispod zelenih karata. Možete da ih preklapate tako da se vide samo sposobnosti i oznake sa leve strane.

Crvene karte možete da stavljate u bilo koji red, dovoljno je samo da se vide oznake sa leve

ODIGRAVANJE KARATA PROJEKATA

Cena odigravanja karata mora da se plati mega kreditima (MC). Možete da iskoristite MC markere koje imate i/ili da odbacite druge karte projekata iz ruke u odnosu 3 MC po karti. Ako preplatite cenu karta tako što se odbacili više karata projekata iz ruke uzimate kursor koristeći markere. **(Primer: Možete da platite kartu od 8 MC tako što ćete odbaciti dve karte iz ruke i dva markera MC, ili odbacivanjem tri karte iz ruke. Ako odbacite tri karte, dobićete kursor od 1 MC.)**

USLOVI

Neke karte imaju dodatne uslove koji moraju da budu ispunjeni da bi se karte odigrale. Uslovi su navedeni u tekstu u donjem delu karte pored simbola (☑) i prikazani simbolima u vrhu karte, pored cene. Ako karta ima određeni uslov vezan za temperaturu, nivo kiseonika ili pločice okeana, ti uslovi moraju da budu ispunjeni **pre početka faze**, da bi ta karta mogla da se odigra. Ako uslovi nisu ispunjeni, kartu ne možete da odigrate.

ČELIK I TITANIJUM

Cena karte projekta sa oznakom Građevina (🏠), bez obzira na njenu boju, umanjuje se za 2 MC za svaki 🏠 čelik koji imate.

Cena karte projekta sa oznakom Svemir (🌟), bez obzira na njenu boju, umanjuje se za 3 MC za svaki titanijum 🌟 koji imate.

Cena karte ne može da bude manja od nule.

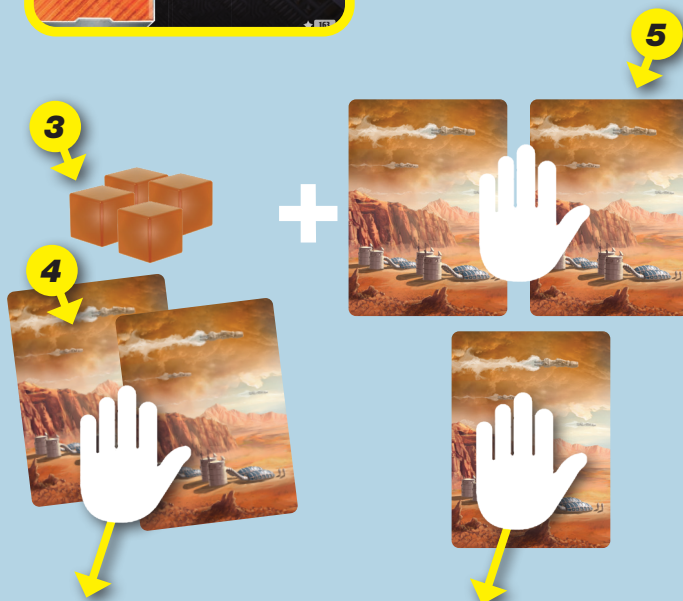
Možete da odigrate karte koje povećavaju globalne parametre iznad njihovih maksimalnih vrednosti ili dodaju specijalne resurse, a vi nemate odgovarajuće karte za njih. Samo vi nećete imati korist od tih efekata.

Primer: Aleksandar želi da odigra zelenu kartu Mikroprocesori koja košta 17 MC. Mikroprocesori imaju oznaku Građevina (🏠). **1** Aleksandar ima dva čelika, tako da je cena karte sa oznakom Građevina, koju želi da odigra umanjena za 4 MC. **2** On je u ovoj rundi odabrao fazu razvoja tako da je cena zelene karte dodatno umanjena za 3 MC. Aleksandar da bi odigrao kartu Mikroprocesori treba da plati $17-4-3=10$.

3 Aleksandar ima 4 MC markera koje može da iskoristi da plati kartu, ali i dalje mu nedostaje 6 MC. Aleksandar može da odbaci 2 karte projekata iz ruke, za po 3 MC svaku, da bi platio preostalih 6 MC.

4 Aleksandar je odlučio da odbaci dve karte i potroši svoja 4 MC da bi odigrao kartu Mikroprocesori.

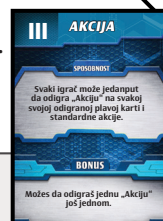
5 Aleksandar je uradio trenutni efekat karte koji glasi „Vuci dve karte, zatim odbaci kartu“. Na taj način Aleksandar je završio odigravanje faze razvoja.



III AKCIONA FAZA:

Tokom ove faze svaki igrač može jedanput da odigra „Akciju“ na svakoj svojoj odigranoj plavoj karti. Svaki igrač može da odigra koliko god želi standardnih akcija, koliko god puta.

Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu, možete da odigrate „Akciju“ jedne vaše odigrane plave karte još jednom.



STANDARDNE AKCIJE

Tokom ove faze, igrači mogu da koriste standardne akcije označene na tablama igrača. Te akcije su:



- Potroši 8 biljaka da bi uzeo pločicu sa šumom i povećao nivo kiseonika 1 stepen.



- Potroši 20 MC da bi uzeo pločicu sa šumom i povećao nivo kiseonika 1 stepen.



- Potroši 8 toplota da bi povećao temperaturu 1 stepen.



- Potroši 14 MC da bi podigao temperaturu 1 stepen.



- Potroši 15 MC da bi okrenuo pločicu okeana. Kada igrač okrene pločicu okeana odmah dobija nagradu označenu na pločici.

Podsetnik: Uvek kada povećate nivo kiseonika, okrenete pločicu okeana ili povećate temperaturu, povećavate i vaš RT 1 stepen. To se odnosi na svaki stepen za koji povećate te parametre.

Tokom faze u kojoj globalni parametar dostigne svoj cilj (temperatura +8°C, nivo kiseonika 14%, ili 9 okrenutih pločica okeana), svi igrači mogu da nastave da odigravaju akcije ili karte da povećavaju taj parametar i imaće koristi od svih njihovih efekata, kao što su pločice sa šumom ili RT. Tokom faze u kojoj se okrene poslednja pločica okeana, svaki igrač koji nastavi da odigrava akcije ili karte koje mu omogućavaju da okrene pločicu okeana dobiće nagradu sa poslednje okrenute pločice okeana kao i RT.

Posle faze u kojoj je parametar dostigao svoj cilj, igrači više neće dobijati nagrade za povećanje tog parametra.

Igrači mogu da nastave da uzimaju pločice sa šumom nakon što je nivo kiseonika dostigao 14%, ali neće dobijati RT za povećanje nivoa kiseonika.

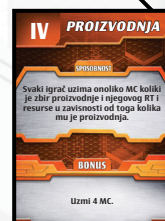
Važno pravilo: Na kraju akcione faze, ako imate dovoljno toplote ili biljaka da uradite standardnu akciju, morate da je odigrate, osim u slučaju da je povezani parametar teraformiranja dostigao cilj.

IV PROIZVODNA FAZA:

Tokom ove faze, svaki igrač uzima onoliko resursa koliko pokazuju njegove proizvodnje na njegovim zelenim kartama, korporaciji i RT skali. **Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu uzmete 4 MC.**

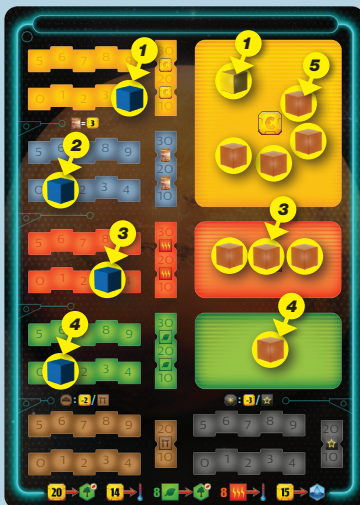


Uzmite onoliko MC koliki je zbir vaše proizvodnje MC i rejtinga teraformiranja (RT). Uzmite biljaka i toplote onoliko kolika vam je proizvodnja tih resursa. Koristite bakarne (1), srebrne (5) i zlatne (10) markere da biste obeležili koliko imate tih resursa u odgovarajućem polju na vašoj tabli igrača. Za svaku proizvodnju karata, vučete jednu kartu tokom ove faze.



Aleksandar je do sada odigrao četiri karte, kao što je prikazano na slici. Kada je odigrao svaku kartu, prilagodio je proizvodnje na svojoj tabli u skladu sa njom. Tokom koraka planiranja u ovoj rundi, odabrao je proizvodnu fazu. U proizvodnoj fazi, Aleksandar će uzeti sve resurse koji su prikazani na njegovoj tabli i MC jednak zbiru proizvodnje i njegovog RT, kao i bonus od 4 MC. Proizvodnju svakog resursa može lako da proverí pregledanjem polja za proizvodnju na kartama koje je odigrao. Aleksandar uzima sledeće resurse:

1. 4 MC na osnovu proizvodnje i 6 MC na osnovu RT
2. 1 kartu
3. 3 toplote
4. 1 biljku
5. 4 MC kao bonus zato što je izabrao proizvodnu fazu.



Tokom proizvodne faze proizvodi 1 MC za svaku oznaku koju imaš, uključujući ovu.

V FAZA ISTRAŽIVANJA:

Svaki igrač vuče dve karte, zadržava jednu i odbacuje drugu. **Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu, vucite tri dodatne karte i zadržite jednu dodatnu kartu. Što znači da ukupno vučete pet karata, zadržavate dve i odbacujete preostale tri.**

Ako u bilo kom trenutku, igrač treba da povuče kartu projekta, a nema više karata u špil, promešajte sve odbačene karte projekata i formirajte novi špil.



C. KRAJ RUNDE

Tokom ovog koraka, svaki igrač koji ima više od 10 karata u rukama, mora da odbaci onoliko karata koliko je neophodno da bi imao maksimalno 10 karata. Za svaku kartu koju odbace na ovaj način, igrači dobijaju 3 MC kao i inače.

Okrenite sve tokene za praćenje faza, tako da se vidi strana sa zatvorenim vratima i počnite novu rundu.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada se ispune sva tri uslova:

1. **Svih devet pločica okeana je okrenuto na plavu stranu.**
2. **Temperatura je dostigla +8°C.**
3. **Nivo kiseonika je 14%.**

Jednom kada se ispune ova tri uslova, igrači završavaju trenutnu fazu, a zatim prelaze na završno bodovanje. Runda se prekida kada se završi ta faza, čak i ako ima drugih faza koje su odabrane. Na primer, ako su svi globalni parametri dostigli svoj cilj tokom faze izgradnje, a akciona faza i proizvodna faza su takođe odabrane za ovu rundu, one se neće odigrati.

Savet: Ako se igra završi tokom akcione faze, igrači će verovatno želiti da pretvore sve svoje karte u ruci i MC u standardne akcije koje će im doneti RT.

ZAVRŠNO BODOVANJE:

Igrači dobijaju poene za:

1. **Rejting teraformiranja (RT)**
2. **Pločice sa šumom**
3. **Karte projekata koje imaju naznačene poene na sebi, uključujući i karte sa simbolom zvezdice (*) koje donose poene na različite načine.**

Igrač sa najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač koji ima više toplote, biljaka i MC ukupno. Budite sigurni da su svi igrači prethodno pretvorili karte projekata u MC.

Primer:

Na kraju igre, Aleksandar računa konačni rezultat:

Ima rejting teraformiranja 25 kao što je prikazano na RT skali.

Ima 6 pločica sa šumom.

Ima 4 karte projekata sa poenima, koje mu ukupno donose 9 poena.

Takođe ima i jednu kartu sa zvezdicom koja mu donosi 1 poen za svake dve životinje na toj karti. Tokom igre Aleksandar je skupio 6 životinja (markera resursa) na ovoj karti, tako da mu ona donosi 3 poena.

Aleksandrov konačan rezultat je $25+6+9+3=43$



SIMBOLI

Sve sposobnosti i uslovi na kartama projekata su prikazani simbolima i opisani tekstom. Sledi objašnjenje svih simbola koje ćete pronaći na kartama.

POENI I REJTING TERAFORMIRANJA

1 POENI - Poeni čine vaš konačan rezultat na kraju igre. Neke karte donose tačno određen broj poena koji je obeležen na njima, a neke donose poene u zavisnosti od drugog faktora (kao što su resursi na karti ili određene karte u igri). Igrač koji ima najviše poena na kraju igre je pobednik.

Učešće u procesu teraformiranja, na održiv i ekološki svestan način, kao i stvaranje impresivnih građevina i naseljavanje prelepih bića na našoj novoj planeti, trebalo bi da budu ultimativna nagrada.



REJTING TERAFORMIRANJA (RT) -

Rejting teraformiranja će vam donositi proizvodnju MC tokom igre i poene za vaš konačni rezultat na kraju igre. RT obeležava koliko ste doprineli procesu teraformiranja. Svaki put kada povećate nivo kiseonika, temperaturu ili okrenete pločicu okeana, povećava se i vaš RT.

Svaki korak u procesu teraformiranja je nagrada sam po sebi, a bonus je to što vas država finansira u zamenu za vaš težak rad.

PARAMETRI

Tri globalna parametra određuju proces teraformiranja Marsa: temperatura, kiseonik i okeani. Igrači se takmiče ko će najviše doprineti procesu teraformiranja. Svaki od ovih simbola ukazuju na povećanje odgovarajućeg parametra jednom. Svaki put kada povećate jedan od ovih parametara, dobićete jedan RT.

Svaki aspekt pripreme našeg novog doma je podjednako važan. Tek kada atmosfera i nivo okeana budu stabilni možemo da počnemo sa naseljavanjem Marsa.



TEMPERATURA - Povećajte temperaturu za 2°C. Za povećanje temperature mogu da se koriste toplota, MC ili efekti karata. Na početku igre temperatura iznosi -30°C i može da se povećava, za po 2°C, sve do +8°C. Ovo će dovesti do stvaranja ekvatorijalne zone u kojoj će voda stalno biti u tečnom stanju.



KISEONIK - Povećajte nivo kiseonika za jedan 1%. Za povećanje nivoa kiseonika mogu da se koriste biljke, MC ili efekti karata. Na početku igre nivo kiseonika iznosi 0% i može da se povećava, za po 1%, sve do 14%. Atmosfera sa 14% kiseonika podseća na Zemljinu atmosferu na 3000 metara nadmorske visine.



OKEANI - Okrenite jednu pločicu okeana. Za okretanje pločice okeana mogu da se koriste MC ili efekti karata. Svaka pločica okeana predstavlja 1% pokrivenosti Marsove površine okeanima. Na početku partije pokrivenost okeanima iznosi 0% i može da se povećava, za po 1%, sve do 9% (ili 9 pločica okeana). Sa 9% površine pokrivene okeanima Mars će imati hidrološki ciklus, koji omogućava stvaranje kiše i reka.

RESURSI

U procesu teraformiranja Marsa vaša korporacija može da koristi četiri različite vrste resursa: MC, biljke, toplotu i specijalne resurse (životinje, mikrobe i naučne resurse).



MEGA KREDITI (MC) - Valuta 24. veka koju korporacije koriste da plaćaju projekte i preduzimaju određene akcije.



BILJKE - Predstavljaju napor korporacija da povećaju pokrivenost teritorije Marsa šumama. Biljke su resurs koji se koristi za uzimanje pločica sa šumom i povećanje nivoa kiseonika.



TOPLOTA - Predstavlja težnju korporacija da učine temperaturu na Marsu pogodnom za život. Toplota je resurs koji se koristi za povećanje temperatura za 2°C.



SPECIJALNI RESURSI - Korporacije mogu da ulažu u životinje, mikrobe ili nauku. Ova tri specijalna resursa se skupljaju na određenim kartama projekata da bi se koristili za specifične efekte.



PRISTUP ČELIKU I TITANIJUMU

Neke zelene karte daju igračima pristup čeliku i/ili titanijumu. One umanjuju cenu odigravanja karata projekata. Odgovarajući materijali su neophodni za pokretanje skupocenih projekata!



ČELIK - Predstavlja građevinski materijal koji se koristi na Marsu. Svaki pristup čeliku umanjuje cenu karte projekta sa oznakom Građevina (🏠) za 2 MC.



TITANIJUM - Predstavlja glavni materijal u svemirskoj industriji. Svaki pristup titanijumu umanjuje cenu karte projekta sa oznakom Svemir (🌟) za 3 MC.

OZNAKE

Karte projekata mogu da imaju do tri oznake na sebi, koje mogu da se odnose na efekte nekih karata.



GRAĐEVINA: Ovaj projekat podrazumeva izgradnju na Marsu i njegova cena može da se umani korišćenjem čelika.



SVEMIR: Ovaj projekat koristi svemirske tehnologije i njegova cena može da se umani korišćenjem titanijuma.



ENERGIJA: Ovaj projekat ima za cilj stvaranje energije i pretvaranje energije u druge resurse.



NAUKA: Ovaj projekat doprinosi stvaranju novih, naprednih tehnologija koje pojednostavljaju proces teraformiranja.



JUPITER: Ovaj projekat ima veze sa Jupiterom i predstavlja infrastrukturu u spolnjem prstenu solarnog sistema.



ZEMLJA: Ovaj projekt je povezan sa aktivnostima na Zemlji.



BILJKA: Ovaj projekat uključuje biljke ili druge organizme sposobne da obavljaju proces fotosinteze (fototrofe).



MIKROB: Ovaj projekat uvodi različite vrste mikroba u ekosistem Marsa.



ŽIVOTINJA: Ovaj projekat uvodi različite vrste životinja u ekosistem Marsa. Ove karte generišu poene.



DOGAĐAJ: Ovaj projekat je jednokratna aktivnost koja će trajno izmeniti Mars. Svi događaji su crvene karte.



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

KOOPERATIVNA VARIJANTA

Ovo je varijanta igre, isključivo za dva igrača, u kojoj oni zajedno pokušavaju da završe proces teraformiranja Marsa, pre nego što im istekne vreme. Sva pravila igre ostaju ista, sa sledećim izuzecima:

POSTAVKA:

Kada ste završili sa postavljanjem igre, u desnom gornjem uglu table za igru, postavite 27 bakarnih kocki i 3 markera igrača, u boji koju ne koristite, na gomilu.

TOK IGRE

Igrači bi trebalo da ohrabruju jedan drugog i savetuju se! Preporučujemo da ne razgovarate o konkretnim kartama koje imate u ruci, već da vaši komentari budu uopšteni, tipa - „imam veliku proizvodnju toplote, tako da nemoj da brineš o tome“ ili „ja ću da odaberem proizvodnu fazu u ovoj rundi“.

Nakon što otkrijete karte faza u svakoj rundi, svaki igrač mora da uzme jednu kocku sa gomile na tabli za igru. Kada uzme bakarnu kocku, igrač je dodaje svojim markerima MC. Ako uzme marker igrača, igrač može da zameni jednu svoju kartu iz ruke sa kartom iz ruke saigrača. Marker igrača se odbacuje.

KRAJ IGRE

Igra se završava na kraju runde u kojoj su uzete poslednje dve kocke (15. runda). Na kraju igre ako su svi globalni parametri dostigli cilj i igrači imaju zajedno 80 poena, ili više, igrači su pobedili! U suprotnom su izgubili. Zabeležite vaš rezultat i pokušajte da ga oborite sledeći put kada budete igrali.

SOLO VARIJANTA

Cilj solo varijante je da teraformirate Mars pre nego što vam istekne vreme. Sva pravila igre ostaju ista, sa sledećim izuzecima:

POSTAVKA:

1. Postavite sa strane dodatni set od pet karata faza koje će predstavljati karte veštačkog protivnika. Promešajte ih licem prema dole.
2. Postavite marker igrača, u boji koju ne koristite, na prvo polje (1) RT skale.
3. Izaberite nivo težine: početnički, napredni ili ekspertski.

TOK IGRE

Kada ste odabrali kartu faze, tokom koraka planiranja, okrenite kartu sa vrha špila karata veštačkog protivnika. Ta faza će se isto odigrati tokom ove runde (bez bonusa). Nastavite normalno da igrate, tako što ćete u svakoj rundi otkriti jednu kartu faze veštačkog protivnika.

Kada se odigraju svih pet karata faza veštačkog protivnika, promešajte ih licem prema dole kako biste ponovo napravili njegov špil. Svaki put kada mešate karte veštačkog protivnika, pomerite njegov marker igrača (koji kreće sa prvog polja) jedno polje u napred na RT skali. Kada marker stigne do 5. polja počinje poslednjih pet rundi. U tih pet poslednjih rundi dozvoljeno vam je da odaberete kojim redosledom će se igrati karte faza veštačkog protivnika. Nakon što odigrate i tih poslednjih pet rundi (25 rundi ukupno), igra se završava.

NIVOI TEŽINE:

Solo varijanta je odličan način da naučite igru, ali nije lako da se pobedi ako nemate iskustva i niste upoznati sa strategijama. Ako niste iskusen igrač odaberite neki od nižih nivoa težine. U nižim nivoima težine, moći ćete da povećavate globalne parametre svaki put kada se marker veštačkog protivnika pomeri na RT skali (4 puta u toku igre), što će vam olakšati proces teraformiranja. ***Napomena - povećanje parametara teraformiranja na ovaj način neće vam doneti RT i pločice sa šumom.***

POČETNIČKI NIVO: Povećajte nivo kiseonika i temperaturu 2 stepena posle pomeranja markera veštačkog protivnika.

NAPREDAN NIVO: Povećajte nivo kiseonika i temperaturu 1 stepen posle pomeranja markera veštačkog protivnika.

EKSPERTSKI NIVO: Bez bonusa.

KRAJ IGRE

Igra se završava kada se sve karte veštačkog protivnika odigraju pet puta (25 rundi). Ako je nakon toga Mars u potpunosti teraformiran, pobedili ste. U suprotnom ste izgubili. Na kraju izračunajte vaše poene, jer je cilj da postignete najbolji mogući rezultat.

Da li ste videli pravila kooperativne varijante igre za dva igrača na prethodnoj strani?

PREGLED IGRE

Igra se sastoji od rundi. Svaka runda se sastoji od tri koraka:

A. PLANIRANJE

Svi igrači istovremeno biraju jednu kartu faze koju će odigrati i postavljaju je ispred sebe.

Nije dozvoljeno da igrač odigra istu fazu dva puta za redom.

B. ODIGRAVANJE FAZA

Tokom ovog koraka, igrači odigravaju faze koje su odabrane u koraku planiranja. Ne postoje potezi, tako da svi igrači igraju svaku fazu istovremeno. Svi igrači odigravaju sve odabrane faze, ali dobijaju bonus samo za fazu koji su oni odabrali. Bonusi su označeni u donjem delu karte faza.

Odabrane faze se uvek odigravaju ustaljenim redosledom:

I. FAZA RAZVOJA

- Svaki igrač može da odigra jednu zelenu kartu projekta iz ruke, plaćajući njenu cenu.

II. FAZA IZGRADNJE

- Svaki igrač može da odigra jednu plavu ili jednu crvenu kartu projekta iz ruke, plaćajući njenu cenu.

III. AKCIONA FAZA

- Svaki igrač može da odigra jedanput „Akciju“ na svakoj svojoj odigranoj plavoj karti i koliko god želi standardnih akcija, koliko god puta.

IV. PROIZVODNA FAZA

- Svaki igrač uzima onoliko MC koliki je zbir proizvodnje i njegovog RT i resurse u zavisnosti od toga kolika mu je proizvodnja. Proizvodnja zavisi od korporacije i odigranih zelenih karata.

V. FAZA ISTRAŽIVANJA

- Svaki igrač vuče dve karte, jednu zadržava, a drugu odbacuje.

C. KRAJ RUNDE

Tokom ovog koraka svaki igrač koji ima više od 10 karata u rukama, mora da odbaci onoliko karata koliko je neophodno da bi imao maksimalno 10 karata. Za svaku kartu koju odbace na ovaj način, igrači dobijaju 3 MC kao i inače.

Okrenite sve tokene za praćenje faza tako da se vidi strana sa zatvorenim vratima, a zatim počnite novu rundu.

Igra se završava kada sva tri globalna parametra dostignu cilj. Igrač sa najviše poena je pobednik!

Autori igre: Jakob Frikselijus, Nik Litl i Sidni Englstin

Konsultant razvoja: Vil Sobel

Grafički dizajn: Bil Briker, Džejson D. Kingsli i Isak Frikselijus

Ilustratori: Bil Briker, Geret Kaida, Nio Mendoza, Andre Stef, Naomi Robinson i Džastin Nortje

3D komponente: Renam, Pandoraskiten

Art direktor: Bil Briker

Urednik: Ana Rasel

Test igrači: Trevis Vortington, Pejton Vortington, Ret Ejklberi, Hejli Nilsen, Adam Ping, Mark Martinez, Kejt Martinez, Rajan Bruksvort, Aron and Kimberli Majerson, Ana Rasel, Vil Sobel, Stiven Buonokore, Čad Krizan, Džefri Englstin, Brajan Englstin, Džejms Vilijams, Džefri Tabler, Doni Smit, Brendon Bašam, Troj Lopez i Aleksis Lopez.

Pridemage Games
Josifa Runjanina 3
Novi Sad, Srbija

Posetite naš website: drustveneigre.rs
© 2021 Miapl, Sva prava zadržana

