

# ТЕРАТРОМУВАННЯ МАРСА

ЕКСПЕДИЦІЯ "АРЕС"

## ЗВІСТКА НАДІЇ

*У ці часи небаченого розквіту та розвитку людства ми нарешті можемо вирушити за межі осяжного та створити нову домівку поміж зірок. Марс — це не просто новий світ для нашого населення, яке невпинно зростає. Це також перший крок у безкінечному пориві людства у широкий всесвіт.*

*Щоб повністю втілити це славне майбутнє, нам потрібно докласти максимальних зусиль для тераформування величної червоної планети. З цією метою ми просимо великі корпорації Землі приєднатись до нас, щоб інвестувати у нові дослідження, забезпечити будівництво та поставку важливих ресурсів, і загалом зробити все від нас залежне для створення розмаїтого живого світу, в якому людство зможе процвітати. Цей проект вимагає спільних зусиль усього людства, однак ми віримо, що таким чином забезпечимо майбутнє нашим нащадкам.*

**Тері Н'го, Астропредставник ООН, 10 січня, 2315 року**

## ОГЛЯД ГРИ

"Тераформування Марса: Експедиція Арес" — це гра, у якій гравці контролюють міжпланетні корпорації, що прагнуть зробити Марс придатним для життя (і прибутковим). Ви зможете досягти цього, інвестуючи **мегакредити (МК)** в карти проектів, які прямо або опосередковано сприятимуть тераформівному процесу. Щоб перемогти, вам потрібно підвищувати власний **рейтинг тераформування (РТ)** та накопичувати якомога більше **переможних очок (ПО)**. Збільшити РТ можна підвищуючи глобальні параметри: **океани, кисень і температуру**. РТ також визначає базовий дохід кожної корпорації, а наприкінці гри РТ рахується як ПО. Додаткові ПО та ресурси можна отримати, будуючи проекти та виконуючи дії під час гри.

Гра поділена на раунди. Кожного раунду гравці обиратимуть одну з п'яти фаз, тим самим визначаючи, які саме дії відбуватимуться в цей раунд. Це означає, що раунди розігруватимуться по-різному і можуть складатись із розіграшу нових карт проектів, виконання загальнодоступних дій та дій із карт проектів, виробництва ресурсів (рослин і тепла) та доходу грошей або дослідження (добору) нових проектів. Кожен гравець виконуватиме усі обрані в раунді фази, а також отримає бонус за обрану ним самим фазу. **Щоби прискорити перебіг гри, гравцям слід розігравати фази одночасно!**

Ігрове поле містить шкали кисню, температури та рейтингу тераформування, а також місце для всіх жетонів океану, які перевертатимуться впродовж гри. Гра закінчиться тоді, коли кисню стане досить, щоб дихати (14 %), океанів досить, щоб забезпечити подібну до земної погоду (9), а температура підійметься достатньо високо від точки замерзання (+8° C). За таких умов життя на поверхні Марса стане можливим!

Наприкінці гри перемагає той, хто отримав більше ПО.



# ВМІСТ

1 ігрове поле



208 карт проектів



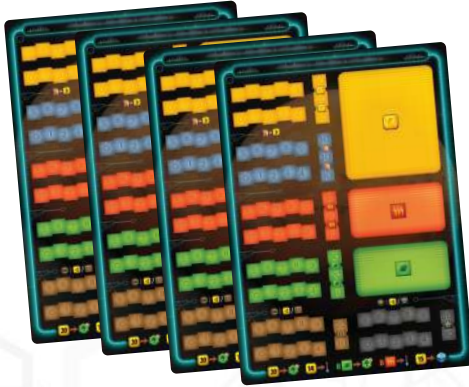
9 жетонів океанів



24 жетони лісу  
(16 одночкових жетонів  
та 8 п'ятичкових)



4 планшети гравців



12 карт корпорацій



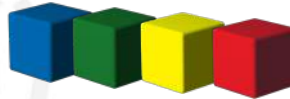
148 кубиків  
(100 мідних кубиків, 24 срібні  
кубики, 24 золоті кубики)



20 карток фаз  
(по 5 карток кожного з чотирьох  
кольорів гравців)



52 кубики гравців  
(по 13 кожного з чотирьох  
кольорів гравців)



2 прозорі кубики  
(для шкал температури  
та кисню)



5 жетонів фаз

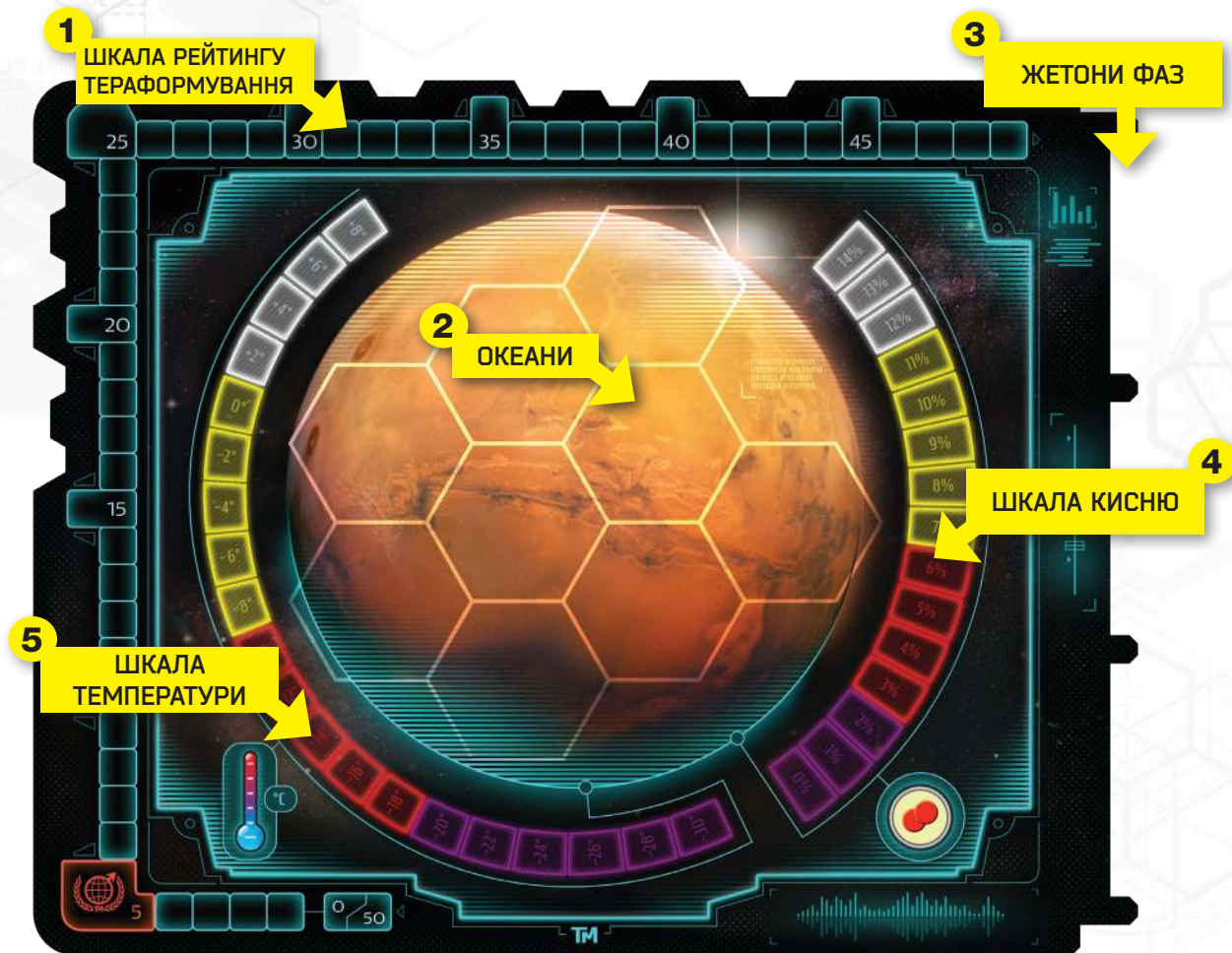


# ІГРОВЕ ПОЛЕ

Це ігрове поле має 4 секції:

- 1. ШКАЛА РЕЙТИНГУ ТЕРАФОРМУВАННЯ** — коли ви отримуєте РТ, ви просуваєте свій кубик гравця по цій шкалі.
- 2. ОКЕАНИ** — сюди долілиць викладаються всі жетони океанів на початку гри. Коли ви повинні перевернути океан, виберіть океан помаранчевою стороною догори та переверніть його. Тоді отримайте 1 РТ та нагороду, вказану на перевернутому жетоні океану.
- 3. МІСЦЕ ПІД ЖЕТОНИ ФАЗ** — покладіть жетони фаз поряд із цією стороною поля.
- 4. ШКАЛА КИСНЮ** — коли підвищуєте кисень, просувайте кубик на цій шкалі на 1 поділку вперед та отримуйте 1 РТ за кожну.
- 5. ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРИ** — коли підвищуєте температуру, просувайте кубик на цій шкалі на 1 поділку вперед та отримуйте 1 РТ за кожну.

Шкали кисню та температури поділені на 4 кольорові зони: фіолетову, червону, жовту та білу. Певні карти вимагатимуть, щоб ці показники були в певних кольорових зонах.





# АНАТОМІЯ КАРТИ

## КАРТИ ПРОЕКТІВ

Карти проектів — це запорука розбудови міцної корпорації та перемоги у грі. Будь ласка, зауважте, що в будь-який момент гри ви можете скинути карту проекту з руки, щоб отримати 3 МК.

Карти проектів містять таку інформацію:

- 1. НАЗВА КАРТИ**
- 2. ЦІНА** — скільки МК потрібно заплатити, щоб розіграти цю карту.
- 3. ВИМОГА** — деякі карти мають додаткові вимоги для їх розіграшу. Детальніше про це в пункті **ВЛАСТИВІСТЬ (11)** нижче.
- 4. МІТКА** — карта може мати до трьох міток. Сама по собі мітка не дає нічого, однак згадується у багатьох властивостях карт.
- 5. КОЛІР** — існує три кольори карт: синій (активні), зелений (автоматичні) та червоний (події).



- А.** Сині карти мають ефекти, що спрацьовують за певних умов, або дії, які можна виконати під час фази дій.
  - Б.** Зелені карти містять ресурси, які можна отримати під час фази виробництва, або сталеві/титанові потужності, що знижують ціну певних карт. Детальніше про сталь і титан на стор. 12.
  - В.** Червоні карти мають ефекти, які спрацьовують миттєво при розіграші та не впливають на подальший хід гри, за винятком своїх міток, на які можуть посилатися властивості інших карт.
- 6. ЕФЕКТ (Фіолетовий)** — трапляється лише на синіх картах та зображає символи, що ілюструють пасивний ефект, який спрацьовує за певної умови. Після розіграшу такої карти виконуйте її ефект щоразу, коли виконується вказана умова.
  - 7. ВИРОБНИЦТВО (Помаранчевий)** — трапляється лише на зелених картах та зображає символи ресурсів, які ця карта вироблятиме на фазі виробництва.
  - 8. ПОТУЖНОСТІ (Сірий)** — трапляються лише на зелених картах та вказують на те, що ця карта має сталеві та/або титанові потужності. Детальніше на стор. 12.
  - 9. ДІЯ (Синій)** — трапляється лише на синіх картах та зображає символи, що ілюструють дії, які виконуються під час фази дій.
  - 10. АКТИВНІ ФАЗИ** — цей елемент наявний лише на зелених та синіх картах. Римські цифри вказують на номери фаз, під час яких ці властивості можна використати.
  - 11. ВЛАСТИВІСТЬ** — тут зазначені додаткові вимоги для розіграшу карти (☑), будь-які миттєві ефекти карти (⚡), та властивості карти, якщо такі є.
  - 12. ПО** — тут вказано, скільки переможних очок принесе розіграна карта наприкінці гри.
  - 13. НОМЕР КАРТИ**

## КАРТИ КОРПОРАЦІЙ

Ці карти репрезентують корпорації, за які гратимуть гравці. Карти корпорацій складаються із п'яти частин:

- 1. НАЗВА**
- 2. МІТКА** нічого не дає сама по собі, але згадується у властивостях багатьох карт.
- 3. ЛОГОТИП**
- 4. СТАРТОВІ РЕСУРСИ** вказують, скільки мегакредитів (МК) ви отримаєте на початку гри. Або навіть містять виробництво ресурсів чи інші властивості.
- 5. ЕФЕКТ/ДІЯ** вказують на ефекти або дії, що будуть доступні для вас впродовж гри.



## КАРТКИ ФАЗ

Гравці використовують картки фаз під час вибору тієї фази, яку хочуть зіграти цього раунду. Картка фази складається з чотирьох частин:

- 1. НОМЕР ФАЗИ** — фази розіграватимуться відповідно до їхнього номера.
- 2. НАЗВА**
- 3. ВЛАСТИВІСТЬ** описує ефект, який розіграють усі гравці під час цієї фази.
- 4. БОНУС** — це додатковий ефект, який ви отримаєте під час цієї фази лише тоді, коли ви самі вибрали цю фазу в цьому раунді.



## ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

Планшети гравців допомагають відслідковувати ваші поточні ресурси та стан виробництва. Кубики ресурсів зберігаються у відповідних зонах, а кубики гравців відмічають виробництво на шкалі кожного ресурсу. Планшет складається із п'яти частин:

- 1. ШКАЛИ ВИРОБНИЦТВА** — коли ви отримуєте виробництво ресурсу, пересуньте відповідний кубик на шкалі виробництва цього ресурсу на відповідну кількість кроків. Додайте другий кубик у стовпчик справа, якщо виробництво перевищило перший десяток. Існує 4 типи ресурсів: (а) МК, (б) карти, (в) тепло і (г) рослини. Шкали виробництва вказують, скільки ресурсів такого типу ви отримаєте на фазі виробництва.

*Приклад: якщо у перший хід отримуєте виробництво 2-х ресурсів тепла, пересуньте кубик на шкалі виробництва тепла з 0 на 2.*

- 2. РЕСУРСИ** — коли отримуєте (а) МК, (в) тепло або (г) рослини, покладіть мідний, срібний або золотий кубик у відповідну зону на планшеті, залежно від вказаної кількості. Мідні кубики позначають 1 ресурс, срібні — 5, а золоті — 10.

*Приклад: якщо ви виробляєте 6 рослин, покладіть 1 мідний та 1 срібний кубики в зелену зону, справа від шкали виробництва рослин на планшетці гравця.*

- 3. ПОТУЖНОСТІ** — коли отримуєте (а) сталеві або (б) титанові потужності, відмітьте це на відповідній шкалі кубиком гравця. Додайте другий кубик за потреби.
- 4. СТАНДАРТНІ ДІЇ** — під час фази дій гравці можуть виконати скільки завгодно з цих дій будь-яку кількість разів.



## РЕСУРСИ

У цій грі існує 4 типи ресурсів: мегакредити, тепло, рослини та особливі ресурси.



**МЕГАКРЕДИТИ (МК)** використовуються для розіграшу карт та активації дій.



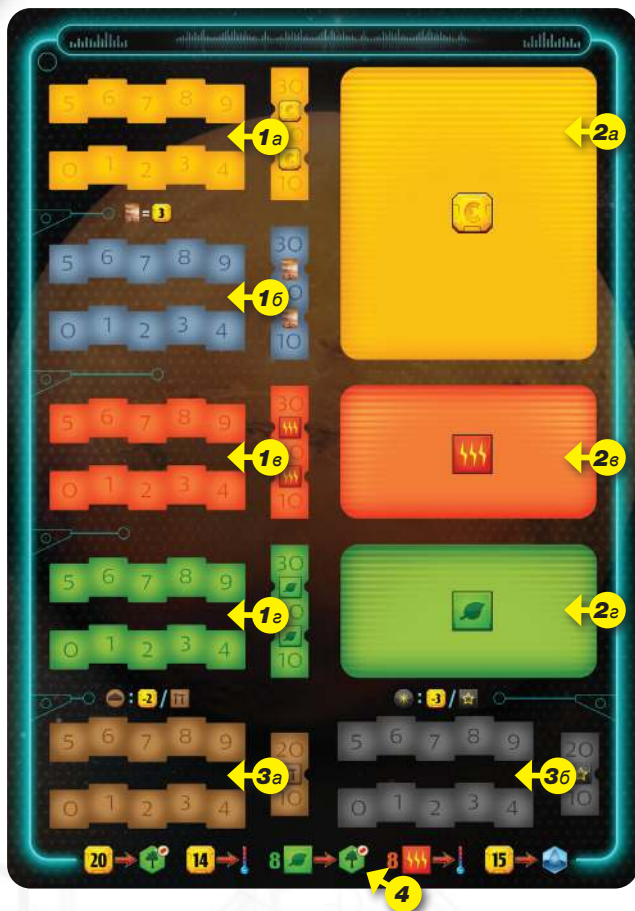
**ТЕПЛО** використовується для підвищення температури на Марсі. Під час фази дій гравці можуть здати 8 ресурсів тепла, щоб підвищити температуру на 1 поділку та отримати 1 РТ.



**РОСЛИНИ** використовуються, щоб вирощувати ліси, які підвищують кисень на Марсі. Під час фази дій гравці можуть здати 8 рослин, щоб отримати жетон лісу, підвищити кисень на 1 поділку та отримати 1 РТ.



**ОСОБЛИВІ РЕСУРСИ** — деякі карти дають особливі ресурси (**тварини, мікроби та наука**), які можуть зберігатися на цих самих або інших картах. Ці ресурси виконують різні функції, залежно від властивостей різних карт.



**Нагадуємо:** виробництво ресурсів відстежується на планшеті гравця або на карті, якщо це особливий ресурс (не один із наведених вище чотирьох). Використовуйте мідні, срібні та золоті кубики, щоб відмічати кількість ваших ресурсів. Мідні кубики — 1 ресурс, срібні — 5, золоті — 10.

**ПРИМІТКА:** деякі виробничі карти підвищують виробництво ресурсу залежно від кількості міток певного типу. Оновлюйте планшет щоразу, коли розіграєте таку мітку.

**ПРИМІТКА:** ви завжди можете підрахувати виробництво ресурсу, подивившись на свої розіграні карти. Планшет гравця просто дає зручніший спосіб відслідковувати власне виробництво та виробництво інших гравців.

## ЖЕТОНИ



**ЖЕТОНИ ЛІСУ** можна отримати під час фази дій, здавши 8 рослин, або завдяки властивостям карт. Наприкінці гри вони принесуть по 1 очку за кожен жетон. Якщо закінчились одноочкові жетони, використовуйте п'ятичкові.



**ЖЕТОНИ ФАЗ** показують, які саме фази були вибрані гравцями щораунду.



**ЖЕТОНИ ОКЕАНУ** — під час підготовки до гри викладіть ці жетони помаранчевою стороною догори в центрі ігрового поля. Коли перевертаєте жетон океану на синю сторону, отримуєте вказаний там бонус. Наприклад, перевернувши жетон, зображений зліва, ви отримаєте 2 рослини. Перевернутий на синю сторону жетон більше перевертати не можна.

# ПІДГОТОВКА

1. Покладіть ігрове поле в центрі стола.
2. Покладіть жетони фаз поряд, зображенням зачинених дверей горілиць.
3. Також покладіть поряд жетони лісу та мідні, срібні й золоті кубики.
4. Покладіть 2 прозорі кубики на поділку  $-30^{\circ}$  С шкали температури та 0 % шкали кисню.
5. Роздайте усім гравцям по планшету та по 13 кубиків відповідного кольору. Кожен гравець кладе 1 кубик на «0» на кожній зі шкал ресурсів/потужностей на планшеті гравця та на «5» на шкалі РТ на ігровому полі. Використовуйте додатковий кубик, коли виробництво чи потужності сягають 10-ти чи більше.
6. Перетасуйте жетони океану синьою стороною донизу та викладіть їх на 9 океанічних ділянок в центрі ігрового поля.

7. Для першої гри замість того, щоб виконувати крок 7, знайдіть 16 зелених карт проектів, що мають поряд із номером карти. Перетасуйте їх та роздайте кожному гравцеві по 4 з цих карт. Скиньте решту карт із у відбій. Решта карт проектів уже перетасовані. За бажання зрізавши колоду, роздайте ще по чотири карти кожному гравцеві.

Перетасуйте всі карти проектів разом долілиць, щоб сформувати колоду карт проектів. Здайте кожному гравцеві по 8 карт. Усі ці карти залишаються в гравців у руках. Можете розділити колоду на дві частини, щоб усі гравці могли дотягнутися до колоди.

8. Для першої гри замість того, щоб виконувати крок 8, здайте кожному гравцеві одну випадкову корпорацію із біля номера карти.

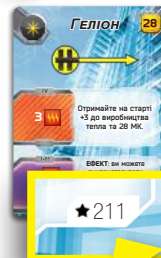
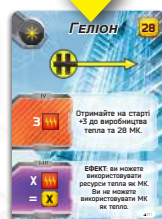
Перетасуйте всі карти корпорацій долілиць та здайте кожному гравцеві по 2. Кожен гравець вибирає залишити одну та скинути іншу. Всі невикористані корпорації покладіть назад у коробку.

**Правило для досвідчених гравців:** після того, як ви подивились здані вам корпорації, але до того, як вибрати одну з них, ви можете скинути будь-яку кількість карт проектів з руки у відбій, щоб узяти таку ж кількість нових карт.

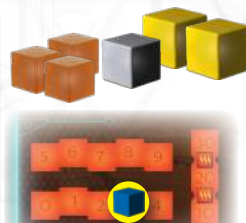
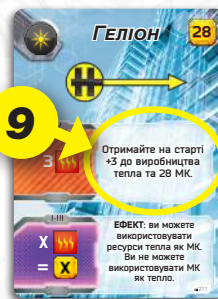
9. Кожен гравець отримує стартові ресурси та властивості, вказані на їхній карті корпорації.
10. Роздайте усім гравцям набір із п'яти карток фаз відповідного кольору.
11. Починайте грати!



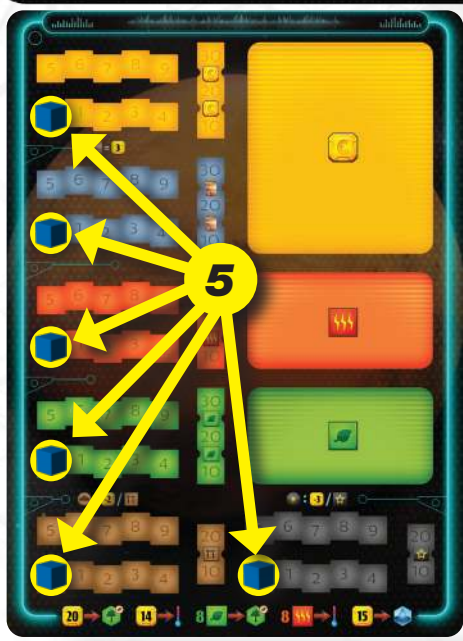
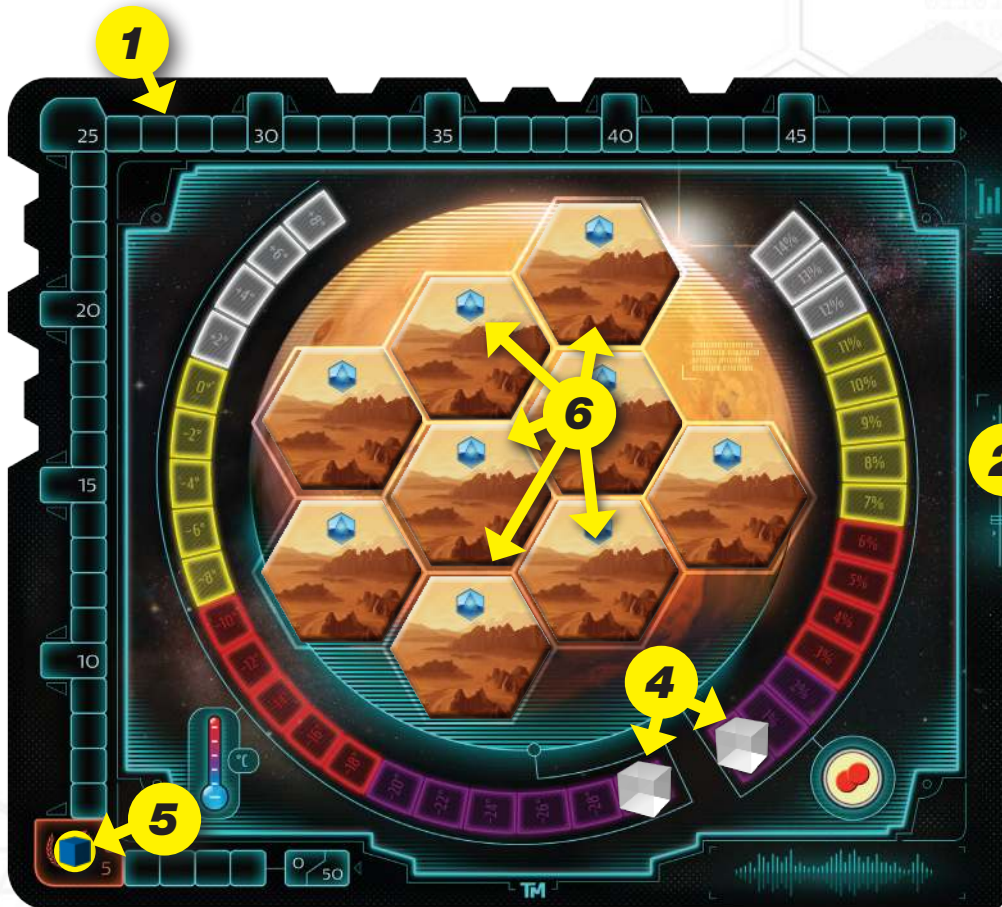
ПЕРША ГРА



ПЕРША ГРА







# ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триватиме впродовж багатьох раундів. Кожен раунд ділиться на 3 етапи:

**A. ПЛАНУВАННЯ** (СТОР. 10)

**B. РОЗІГРАШ ФАЗ** (СТОР. 11-15)

**V. КІНЕЦЬ РАУНДУ** (СТОР. 16)

Кожен етап та кожен фазу гравці розігрують одночасно. Не всі фази розіграватимуться в кожному раунді. Раунд завжди починається з етапу планування, в якому гравці вибирають, які з фаз будуть розіграні в цьому раунді.

## A. ПЛАНУВАННЯ

Усі гравці одночасно вибирають одну із доступних карток фази та кладуть її долілиць перед собою.

Починаючи з другого раунду, гравці покладуть новообрану картку поверх розкритої картки фази з минулого раунду. Розкривши нову картку фази, гравці забирають назад картку з минулого раунду. Таким чином гравці не можуть вибрати одну й ту ж фазу двічі підряд.

Щойно усі гравці вибрали картку фази, ці картки слід перевернути горілиць. Вони визначають, які саме фази розіграватимуться під час цього раунду. За кожен вибрану фазу переверніть відповідний жетон фази горілиць, щоб було видно назву фази.



**Гравець не може вибрати одну й ту ж фазу двічі підряд.**



## Б. РОЗІГРАШ ФАЗ

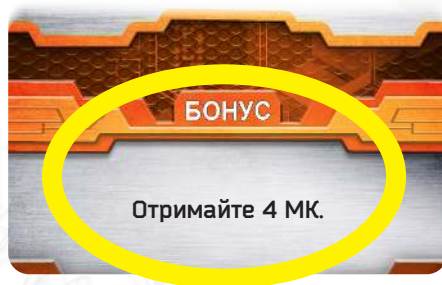
На цьому етапі гравці розігрують фази, обрані під час етапу планування. Які б фази не вибрали, вони завжди розігруються в такому порядку:

- I. ФАЗА РОЗРОБКИ** (стор. 11)
- II. ФАЗА БУДІВНИЦТВА** (стор. 12)
- III. ФАЗА ДІЙ** (стор. 14)
- IV. ФАЗА ВИРОБНИЦТВА** (стор. 15)
- V. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ** (стор. 15)

Кожен гравець розіграє кожну з обраних фаз (і лише обраних) один раз за раунд. Гравці розігрують обрані фази одночасно. Як тільки усі гравці закінчили розігравати фазу, вони переходять до наступної з обраних фаз.

Якщо декілька гравців обрали однакову фазу, ця фаза все одно розігрується лише раз. Якщо фазу не обрав жоден із гравців, у цьому раунді її пропускають.

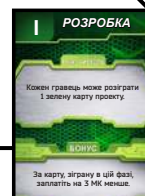
Якщо фазу обрали саме ви, ви отримуєте ще й бонус, вказаний у нижній частині картки фази.



### I ФАЗА РОЗРОБКИ

Під час цієї фази кожен гравець може розіграти 1 зелену карту проектів з руки, заплативши спершу її ціну (див. «Розіграш карт проектів» на стор. 12). **Бонус:** якщо ви обрали цю фазу, заплатіть за карту, яку розіграєте в цій фазі, на 3 МК менше.

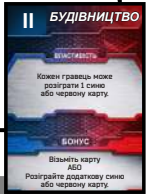
*Розігравши зелену карту, не забудьте відмітити відповідну шкалу потужностей або виробництва на планшетах гравця.*



*Нагадуємо: гравці в будь-який момент гри можуть скидати карти проектів з руки, щоб отримати по 3 МК за кожну. Це можна робити з будь-яких причин. Скинуті з будь-яких причин карти йдуть у відбій долілиць.*

## II ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Під час цієї фази кожен гравець може розіграти 1 синю або 1 червону карту з руки, заплативши спершу її ціну. **Бонус.** Якщо ви обрали цю фазу, ви можете АБО взяти карту з колоди в руку до чи після розіграшу карти, АБО можете в цій же фазі розіграти додаткову синю або червону карту.



**Підказка для економії місця:** розіграйте зелені карти справа від вашого планшета гравця в ряд. Можете складати карти частково одна поверх одної, щоб було видно лише ліву частину карти з виробництвом ресурсів/потужностями та мітками.

Розіграйте сині карти в ряд над зеленими картами. Можете теж частково перекривати одні карти іншими, щоб було видно лише символи властивостей та мітки на лівій частині карти.

Розіграйте червоні карти в будь-який із рядів, можете підсунути їх під інші карти, щоб було видно лише мітки зліва.

## РОЗІГРАШ КАРТ ПРОЕКТІВ

Ціну карти проекту треба заплатити мегакредитами (МК). Ви можете використовувати ваші ресурси МК та/або скинути інші карти проектів з руки, отримавши 3 МК за кожну. Будь-яка переплата картами з руки повертається вам у вигляді ресурсних кубиків. **(Наприклад, ви можете заплатити за карту ціною 8 МК, скинувши дві карти та додавши 2 МК, або скинувши 3 карти з руки. В другому випадку вам повернеться решта – 1 МК.)**

### ВИМОГИ

Деякі карти мають додаткові вимоги розіграшу. Карти з вимогами містять символ-пташку (👉) поряд із ціною карти. Також ці вимоги описані в тексті карти після такої самої пташки. Якщо карта має вимоги щодо океанів, температури чи кисню, ці вимоги має бути виконано **на початку фази**, щоб таку карту можна було зіграти. Якщо вимоги карти не виконано, таку карту розіграти не можна.

### СТАЛЬ І ТИТАН

Ціна карт проектів із міткою будівництва (🏠), незалежно від її кольору, знижується на 2 МК за кожну вашу сталь 🏠.

Ціна карт проектів із міткою космосу (🌟), незалежно від її кольору, знижується на 3 МК за кожен ваш титан 🌟.

*Ціна карти не може опуститись нижче нуля.*

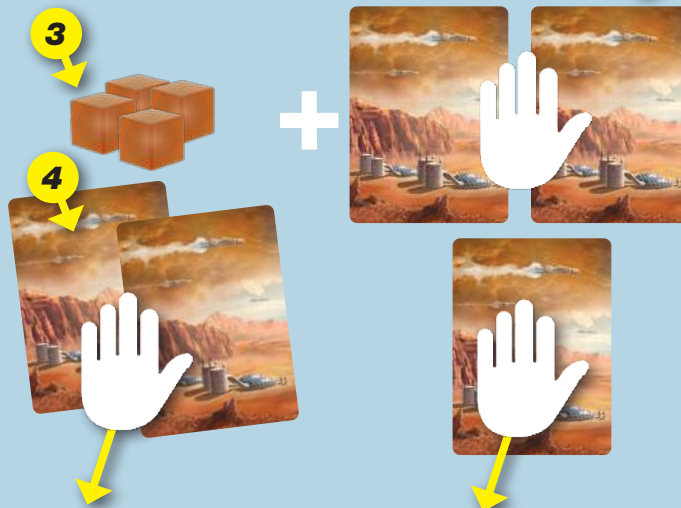
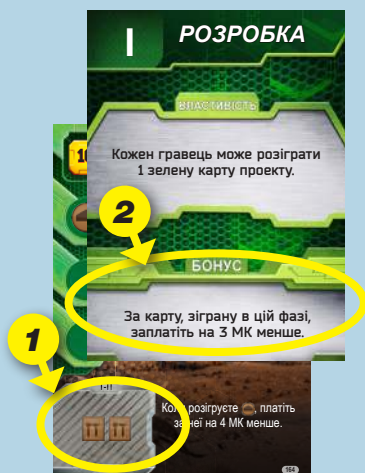
*Ви можете розігравати карти, які підвищують глобальні показники вище максимальних значень або додають особливі ресурси, які нікуди покласти. Ви просто не отримуєте жодних переваг від цих ефектів.*



**Приклад:** Василь хоче зіграти «Мікропроцесори», зелену карту, що коштує 17 МК. «Мікропроцесори» мають мітку будівництва (🏗️). **1** У Василя є дві сталі, тому його ціна карт із міткою будівництва зменшується на 4 МК. **2** Василь вибирає фазу розробки в цьому раунді, тому ціна розіграшу зеленої карти знижується на 3 МК. Тепер Василева карта «Мікропроцесори» коштує  $17-4-3=10$  МК.

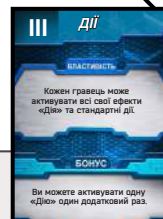
**3** У Василя є 4 МК, відповідно йому не вистачає 6 МК, щоб заплатити за карту. Він може скинути дві карти проектів з руки, отримавши по 3 МК за кожну, чого буде досить. **4** Василь вирішує скинути 2 карти з руки та заплатити 4 МК з ресурсів і розіграє карту «Мікропроцесори».

**5** Василь виконує миттєвий ефект карти, який каже: «Візьміть дві карти в руку. Тоді скиньте 1 карту». На цьому закінчується його фаза розробки.








### III ФАЗА ДІЙ

Кожен гравець може один раз виконати кожну властивість «Дія» на своїх розіграних картах. Також кожен гравець може виконати будь-які стандартні дії скільки завгодно разів за фазу. **Бонус: якщо ви обрали цю фазу, ви можете виконати властивість «Дія» однієї з ваших карт один додатковий раз.**



#### СТАНДАРТНІ ДІЇ

Під час фази дій гравці можуть виконувати стандартні дії, надруковані на їхніх планшетах гравців. А саме:

-  • Здайте 8 рослин, щоб отримати жетон лісу та підвищити кисень на 1 поділку.
-  • Заплатіть 20 МК, щоб отримати жетон лісу та підвищити кисень на 1 поділку.
-  • Здайте 8 ресурсів тепла, щоб підвищити температуру на 1 поділку.
-  • Заплатіть 14 МК, щоб підвищити температуру на 1 поділку.
-  • Заплатіть 15 МК, щоб перевернути жетон океану. Коли гравець перевертає жетон океану, то одразу отримує нагороду, вказану на звороті жетону.

*Нагадуємо:* підвищуючи кисень, температуру та перевертаючи жетон океану, ви також отримуєте 1 РТ за кожну одиницю підвищення цих параметрів.

Під час фази, у якій глобальний параметр сягає максимуму (температура — +8° С, кисень — 14 % або перевернуто 9-й жетон океану), усі гравці можуть продовжувати робити дії чи розігрувати карти, що підвищують цей параметр. Вони отримають усю вигоду, як-от жетон лісу та РТ. Під час фази, у якій перевернуто останній жетон океану, кожен гравець, який продовжить виконувати дії чи розігрувати карти, які перевертають океан, отримають нагороду з останнього перевернутого жетона океану на додачу до РТ.

Після фази, у якій параметр сягнув максимуму, гравці вже не зможуть отримувати вигоду від підвищення цього параметра.

Гравці можуть отримувати жетони лісу і після фази, у якій кисень сягнув 14 %, однак уже не отримуватимуть РТ за підвищення кисню.

**Важливе правило:** наприкінці фази дій ви повинні витратити 8 ресурсів тепла або 8 рослин на стандартну дію, якщо у вас їх для цього вистачає і якщо відповідний параметр ще не сягнув максимуму.



## IV ФАЗА ВИРОБНИЦТВА

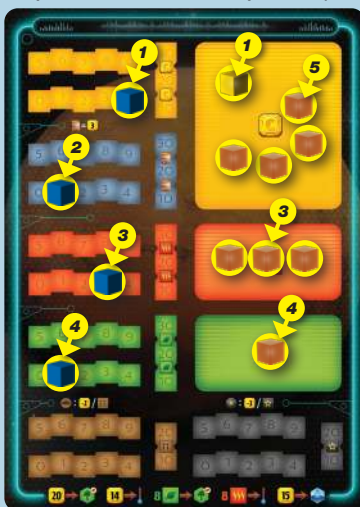
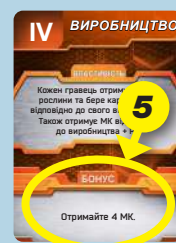
Під час цієї фази кожен гравець отримує ресурси відповідно до виробництва на своїх зелених картах, карті корпорації та місця на шкалі РТ. **Бонус: якщо ви обрали цю фазу, отримайте 4 МК.**



Отримайте МК відповідно до вашого виробництва МК + вашого РТ. Отримайте ресурси тепла та рослин відповідно до вашого виробництва цих ресурсів. Покладіть мідні (1), срібні (5) та золоті (10) кубики на позначення цих ресурсів у відповідні зони на планшеті гравця. За кожну властивість виробництва карти, візьміть відповідну кількість карт із колоди в руку.



**Приклад:** Василь устиг розіграти 4 карти на цьому етапі гри. Розігруючи кожну карту, він відмічає відповідні показники на планшеті гравця. Під час фази планування цього раунду він вибрав фазу виробництва. Під час фази виробництва Василь отримає всі ресурси, вказані на його планшеті плюс стільки ж МК, як його РТ. Він може перевірити всі показники, звіривши їх із усіма властивостями виробництва на картах (помаранчеві). Він отримує:



1. 4 МК за своє виробництво МК та 6 МК за свій РТ
2. 1 карту
3. 3 ресурси тепла
4. 1 рослину
5. 4 МК як бонус за те, що обрав фазу.

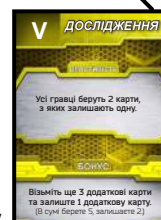


Під час фази виробництва ця карта виробляє 1 МК за кожну вашу включно з цією.

## V ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

Кожен гравець бере 2 карти, з яких залишає одну і скидає іншу у відбій. **Бонус: якщо ви вибрали цю фазу, ви візьмете ще 3 додаткові карти і залишите ще одну додаткову карту. Тобто, в сумі, ви берете 5 карт і залишаєте 2 з них, скидаючи решту у відбій.**

Якщо в будь-який момент гри гравцеві треба узяти карту з колоди, а колода порожня, перетасуйте весь відбій карт проектів, щоби сформувати нову колоду.



## В. КІНЕЦЬ РАУНДУ

На цьому етапі кожен гравець скидає карти з руки, щоб залишилось не більше 10-ти. За кожну скинуту карту гравець отримує 3 МК, як зазвичай.

Переверніть жетони фаз, які використовувались, зачиненими дверима догори, та почніть новий раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає тоді, коли виконуються всі три умови:

- 1. Усі дев'ять океанів перевернуто блакитною стороною догори.**
- 2. Температура сягнула +8° С.**
- 3. Кисень сягнув 14 %.**

Щойно виконано всі три умови, гравці дограють поточну фазу та переходять до фінального підрахунку. Решта обраних фаз цього раунду не виконуються. Наприклад, якщо всі глобальні параметри сягнули максимуму під час фази будівництва, а після неї ще мали розіграватися фази дій та виробництва, гра *припиняється* в кінці фази будівництва; фази дій та виробництва не виконуються.

**Підказка:** якщо гра закінчується під час фази дій, гравці, ймовірно, захочуть скинути всі свої карти, щоб отримати МК та зіграти якомога більше стандартних дій, котрі приносять РТ.

## ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Гравці отримують переможні очки (ПО) за таке:

- 1. 1 ПО за РТ**
- 2. 1 ПО за кожен жетон лісу**
- 3. Суму ПО з усіх карт проектів, в тому числі з карт зі змінними ПО, позначеними зірочкою\***

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає той із гравців, у якого залишилось у сумі більше ресурсів тепла, рослин та МК. Ми радимо заздалегідь перетворити всі карти проектів у руці на МК.

**Приклад:** *наприкінці гри Василь підсумовує свій рахунок:*

*Він має 25 РТ на шкалі рейтингу тераформування.*

*Він має 6 жетонів лісу = 6 ПО.*

*Він розіграв 4 карти проектів із ПО, які в сумі приносять 9 ПО.*

*Він також має карту проекту із змінними ПО, яка приносить 1 ПО за кожні 2 тварини на ній. Василь устиг додати 6 тварин (кубиків ресурсів) на цю карту протягом гри, тому отримує за неї 3 ПО.*

*Фінальний рахунок Василя: 25+6+9+3=43.*





# СИМВОЛИ

Усі властивості та вимоги на картах проектів зображені символами та пояснені текстом. Нижче ви знайдете перелік усіх символів, які трапляються на картах проектів.

## ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ ТА РЕЙТИНГ ТЕРАФОРМУВАННЯ

**ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ (ПО)** — очки, що додадуться до вашого фінального підрахунку наприкінці гри. Деякі карти приносять або фіксовану кількість ПО, або певну суму, яка залежить від інших чинників (як-от ресурси на карті або певні розіграні карти). Ви перемагаєте, набравши найбільшу кількість ПО. *Поступово тераформуючи планету сталими, привітними до навколишнього середовища методами, створюючи знакові споруди, заселяючи нашу нову планету прекрасними створіннями, ви отримайте належну винагороду.*



### РЕЙТИНГ ТЕРАФОРМУВАННЯ (РТ)

— очки, які ще й на додачу приносять МК під час гри; їх ви додасте до свого рахунку наприкінці гри. РТ — це мірило того, який внесок ви зробили у тераформівний процес. Щоразу підвищуючи температуру, кисень або повертаючи жетон океану, підвищуйте свій РТ. *Кожен крок у напрямку тераформування — це нагорода сама по собі. Та й до того ж уряд надає фінансову підтримку за тяжку працю — перетворення Марса на придатну для життя планету.*

## ПАРАМЕТРИ

Рівень тераформування Марса визначається трьома параметрами: температурою, киснем та океанами. Ви та решта гравців змагаєтесь за можливість зробити якомога більший вклад у тераформування Марса. Кожен із цих символів ілюструє підвищення відповідного параметра на 1. Щоразу підвищуючи один із цих параметрів, отримуйте 1 РТ. *Кожен аспект підготовки нашої нової домівки є однаково важливим. Лише тоді, коли ми зможемо ідеально підтримувати стан нашої атмосфери та рівень океанів, настане час заселяти простори цієї планети.*



**ТЕМПЕРАТУРА** — підвищте температуру на 1 поділку. Тепло, МК або ефекти карт також можна використовувати, щоби підвищувати температуру. Шкала температури починається з  $-30^{\circ}\text{C}$  та може підвищуватися по  $2^{\circ}\text{C}$  за раз до  $+8^{\circ}\text{C}$ . Такий показник створить екваторіальну зону, де вода залишатиметься у рідкому стані цілий рік.



**КИСЕНЬ** — підвищте кисень на 1 %. Рослини, МК або ефекти карт також можна використовувати, щоби підвищувати рівень кисню. Його шкала починається з 0 % та може підвищуватися по 1 % за раз до 14 %. За 14-ти відсотків атмосфера Марса нагадуватиме земну на висоті 3000 м над рівнем моря.



**ОКЕАНИ** — переверніть жетон океану. МК або ефекти карт також можна використовувати, щоби перевертати жетони океану. Кожен такий жетон репрезентує 1 % поверхні Марса. Відповідно розмір водного покриву починається з 0 % та може підвищуватися по 1 % за раз до 9 %. Вкривши поверхню Марса на 9 % водою, ми забезпечимо сталий гідрологічний цикл із дощем та річками.

## РЕСУРСИ

Існує 4 типи ресурсів, які ваша корпорація може використовувати під час тераформування Марса: МК, рослини, ресурси тепла та особливі ресурси (тварини, мікроби та наука).



**МЕГАКРЕДИТИ (МК)** — це валюта 24-го століття. За допомогою неї ваша корпорація платитиме за виконання проектів та певні дії.



**РОСЛИНИ** репрезентують значні зусилля вашої корпорації, спрямовані на збільшення лісового покриву на Марсі. За допомогою цього ресурсу ви можете вирощувати ліси та підвищувати кисень.



**ТЕПЛО** репрезентує зусилля вашої корпорації, спрямовані на забезпечення придатної для життя температури на Марсі. За допомогою цього ресурсу ви можете підвищувати температуру на  $2^{\circ}\text{C}$ .



**ОСОБЛИВІ РЕСУРСИ** — ваша корпорація може вкластися у тваринні, мікробіологічні або наукові ресурси для майбутньої домівки людства. Ці три види особливих ресурсів зберігаються безпосередньо на картах проектів для ефектів на певних картах.



## ПОТУЖНОСТІ — СТАЛЬ І ТИТАН

Деякі зелені карти дають гравцеві сталеві та титанові потужності. Вони знижують ціну розіграшу певних карт проектів. Щоби розпочати дорогий проект, потрібні якісні будівельні матеріали!



**СТАЛЬ** — це основний будівельний ресурс на Марсі. Кожна одиниця сталевих потужностей знижує ціну карт проектів із міткою будівництва (🏠) на 2 МК.



**ТИТАН** — це основний будівельний ресурс у космосі. Кожна одиниця титанових потужностей знижує ціну карт проектів із міткою космосу (🌌) на 3 МК.

## МІТКИ

Кarti проектів можуть мати кожна до трьох міток, які можуть згадуватися в ефектах деяких карт.



**БУДІВНИЦТВО.** Такі проекти стосуються будівництва на Марсі, їх дешевше виконувати, використовуючи сталь.



**КОСМОС.** Такі проекти стосуються космічних технологій, їх дешевше виконувати, використовуючи титан.



**ЕНЕРГІЯ.** Такі проекти стосуються продукування енергії та її перетворення на інші ресурси.



**НАУКА.** Такі проекти сприяють розробці інноваційних технологій, що прискорюють процес тераформування.



**ЮПІТЕР.** Такі проекти стосуються інфраструктури у далеких куточках Сонячної системи.



**ЗЕМЛЯ.** Такі проекти стосуються діяльності на Землі.



**РОСЛИНА.** Такі проекти стосуються царства рослин та інших фотосинтезуючих організмів.



**МІКРОБ.** Такі проекти стосуються різноманітних мікробів та їхнього поширення в екосистемі Марса.



**ТВАРИНА.** Такі проекти стосуються різноманітних тварин та їхнього поширення в екосистемі Марса. Такі карти приносять ПО.



**ПОДІЯ.** Такі проекти одноразово та постійно змінюють обличчя Марса. Усі події — червоні карти



**ЗІРОЧКА.** Якщо символ має біля себе зірочку (\*), вам слід прочитати особливе правило в тексті карти.

## КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

У цьому режимі двоє гравців співпрацюють, щоби повністю тераформувати Марс, поки не спливе час. Усі правила стандартної гри зберігаються, за винятком таких:

### ПІДГОТОВКА

Після того, як ви закінчили стандартну підготовку гри, покладіть у праву верхню ділянку ігрового поля 27 мідних кубиків та 3 кубики гравця такого кольору, якого не обрав для гри жоден із гравців.

### ХІД ГРИ

Гравці повинні активно радитись та підтримувати одне одного. Однак краще не обговорювати конкретні карти в руці, а формулювати загальні речення, на кшталт: "У мене є високе виробництво тепла, тому це не проблема", або "Я планую обирати фазу виробництва у цьому раунді".

Щораунду після того, як гравці розкрили свої картки фаз, кожен гравець бере один кубик із сформованої на ігровому полі гірки. Якщо ви берете мідний кубик, додайте його до своїх МК. Якщо берете один із кубиків гравця, скиньте його та обміняйтесь одним проектом у вашій руці з проектом у руці напарника.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Ця гра закінчиться у кінці раунду, в якому було забрано останній кубик із гірки (15-й раунд).

Наприкінці гри, якщо всі тераформівні параметри досягли максимуму і гравці набрали в сумі 80 ПО, перемагають гравці!

Якщо ні, гравці програли. Запишіть свій рахунок та спробуйте перевершити його наступного разу.



# СОЛО-ГРА

Ціль соло-гри — повністю тераформувати Марс до того, як спливе час.

Усі правила гри такі самі, за винятком таких:

## ПІДГОТОВКА

- 1.** Покладіть поряд додатковий набір карток фаз у якості нейтрального гравця. Перетасуйте їх та покладіть долілиць.
- 2.** Покладіть 1 кубик кольору іншого гравця на поділку 1 на шкалі РТ.
- 3.** Виберіть рівень складності: початковий, умілий, експертний.

## ХІД ГРИ

Обравши картку фази на початку раунду, розкрийте верхню картку нейтрального гравця. Така фаза також розіграватиметься в цей раунд (без бонусу). Продовжуйте таким чином грати раунди, розкриваючи по 1 картці нейтрального гравця один раз на раунд.

Розкривши всі 5 карток нейтрального гравця, перетасуйте їх долілиць та сформууйте нову нейтральну колоду карток. Щоразу, коли перетасовуєте таким чином нейтральну колоду, пересуньте кубик нейтрального гравця (який стартує на 1) на шкалі РТ на поділку вище. Як тільки цей кубик сягне 5, зіграйте останні п'ять раундів. Під час цих останніх п'яти раундів ви можете вибрати порядок нейтральних карток фаз. Зігравши ці всі карти (25 раундів загалом), ви закінчите гру.

**РІВНІ СКЛАДНОСТІ:** соло-режим може бути чудовим способом вивчення гри, однак перемогти у ньому не так просто, якщо у вас мало досвіду з цією грою та її стратегіями. Якщо ви новачок, почніть із початкової складності. На нижчому рівні тераформівні параметри автоматично зростатимуть щоразу, коли ви пересуваєте кубик нейтрального гравця (4 рази за гру), щоби допомогти вам із вашими тераформівними цілями.

*Зауважте: підвищуючи таким чином глобальні параметри, ви не отримуєте ні РТ, ні жетонів лісу.*

**ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ:** підвищте кисень або температуру на 2 поділки після пересування кубика нейтрального гравця.

**УМІЛИЙ РІВЕНЬ:** підвищте кисень або температуру на 1 поділку після пересування кубика нейтрального гравця.

**ЕКСПЕРТНИЙ РІВЕНЬ:** бонусів немає.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Як тільки було зіграно колоду нейтрального гравця 5 разів (25 раундів), гра закінчується. Якщо Марс тераформовано повністю, ви перемогли. Якщо ні, ви програли. Тоді ви підраховуєте ПО, намагаючись досягти якомога вищого рахунку.

*Чи звернули ви увагу на правила кооперативного режиму для 2-х гравців на попередній сторінці?*

# ОГЛЯД ГРИ

Ця гра триває впродовж певної кількості раундів. Кожен раунд ділиться на 3 етапи:

## А. ПЛАНУВАННЯ

Усі гравці одночасно вибирають доступну картку фази та кладуть її перед собою долілиць.  
**Гравець не може вибрати одну фазу двічі підряд.**

## Б. РОЗІГРАШ ФАЗ

На цьому етапі гравці розігрують фази, що були обрані під час етапу планування. Гравці не ходять по черзі, тобто всі гравці розігрують кожну з фаз одночасно. Усі гравці можуть розігравати усі обрані фази, однак бонуси отримують лише за фази, які вибрали самі. Бонуси зазначені в нижній частині картки фази.

Обрані фази завжди розігруються в такому порядку:

### I. ФАЗА РОЗРОБКИ

- Кожен гравець може розіграти 1 зелену карту проектів з руки, заплативши її ціну.

### II. ФАЗА БУДІВНИЦТВА

- Кожен гравець може розіграти 1 синю або 1 червону карту з руки, заплативши її ціну.

### III. ФАЗА ДІЙ

- Кожен гравець може виконати властивість "Дія" на кожній зі своїх синіх карт на столі один раз.

### IV. ФАЗА ВИРОБНИЦТВА

- Кожен гравець отримує МК за свій рівень РТ та виробництво усіх ресурсів відповідно до зелених карт та деяких карт корпорацій.

### V. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

- Кожен гравець бере дві карти, з яких залишає одну, та скидає іншу у відбій долілиць.

## В. КІНЕЦЬ РАУНДУ

На цьому етапі кожен гравець скидає карти з руки, щоб залишилось не більше 10-ти. За кожну скинуту карту він отримує по 3 МК, як і належить.

Також слід перевернути жетони фаз зачиненими дверима догори та почати наступний раунд.

**Гра закінчується, коли всі три глобальні параметри сягнули максимуму. Гравець із найбільшою кількістю ПО перемагає!**

Дизайн гри: Якоб Фрюкселіус, Нік Літл, Сідні Енґельстін

Графічний дизайн: Білл Брикер, Джейсон Д. Кінґслі,

Ісаак Фрюкселіус

Ілюстрації: Білл Брикер, Гарретт Кайда, Ніо Мендоза,

Андрей Стеф, Наомі Робінсон, Юстін Нортъе

Переклад українською: Христина Гевко

Верстка: Євгенія Краніна

Редактура: Алла Костовська

© 2021 Kilogames

[www.kilogames.com.ua](http://www.kilogames.com.ua)

вул. Петра Григоренка, 22/20

Київ, Україна



**Kilogames**