



ЯКОБ ФРЮКСЕЛІУС
ТЕРАФОРМУВАННЯ МАРСА
**ЧАС
ВЕНЕРИ**

Після початку тераформування Марса та успішного виконання кількох марсіанських проектів Світовий Уряд вирішив, що тепер настав час Венери. Це починання хоч і перспективне, але значно складніше. Ймовірно, воно триватиме ціле тисячоліття.

Тому не слід зволікати. Почнімо НЕГАЙНО!



Поле Венери

На полі Венери гравці можуть підвищувати показник четвертого глобального параметра — рівня тераформування Венери. На картах проектів він згадується просто як «рівень Венери». Це зумовлено тим, що Венера — довготриваліший проект, тому її шкала сягає лише 30 % тераформування. Підвищуючи цей показник, покращуйте свій рейтинг тераформування (РТ) та використовуйте бонусні позначки на шкалі так само, як і на інших глобальних параметрах. Якщо маркер шкали Венери досягнув останньої поділки (30 %), усі наступні ефекти підвищення рівня Венери не даватимуть РТ. Зауважте, що шкала Венери не вважається умовою завершення гри. Щоб закінчити гру, все ще слід підняти показники кисню і температури до максимуму та виставити всі океани, таким чином у деяких партіях шкалу Венери вдається завершити задовго до кінця гри, тоді як в інших — ледве почати. Карти, що впливають на глобальні показники, як-от «Адаптивні технології», «Спецдизайн» та ефект корпорації «Інвентрикс», також впливають на вимоги рівня Венери.


Бонусні позначки: підвищивши рівень Венери до 8 %, візьміть карту з колоди безкоштовно. Підвищивши до 16 %, покращте свій РТ на 1.

Новий стандартний проект, «Очистка повітря», дає можливість підвищити рівень Венери на 1 поділку за 15 М€ та покращити РТ, як належить. «Стандартні технології» дають бонус за цю дію.

Нові ділянки для міст. На полі Венери розташовано 4 нові ділянки для певних міст, які можна розмістити тут відповідно до карт проектів із доповнення так само, як це було із картами на кшталт «Космопорту Фобоса» та «Колонії на Ганімеді» на ігровому полі базової гри. База Максвелла розташована на поверхні несприятливої планети, а Стратополіс ширяє високо у венеріанській атмосфері. Лунаполіс знаходиться на нашому Місяці, а Місто Світання — місто на рейках, що рухається в унісон із світанком на Меркурії, вічно втікаючи від палючого дотику Сонця.

Під час підготовки до гри розташуйте поле Венери поряд із ігровим полем, а білий маркер установіть на поділку 0 % на початку шкали Венери.

Нові карти

У цьому доповненні вам доступні 49 різноманітних карт проектів та 5 нових корпорацій. Вони відмічені синьо-білим символом у лівому нижньому куті карт . Затасуйте ці карти у відповідні колоди перед роздачею карт проектів та корпорацій на етапі підготовки. «Час Венери» можна додати до простої базової гри, а також до всіх інших доповнень та варіантів, включно з «Корпоративною епохою».

Варіант: на етапі підготовки гравці тягнуть випадкову корпорацію «Венери» та будь-яку іншу, а тоді вибирають одну з них.



Аеростати

У «Часі Венери» з'явилися нові ресурси — аеростати! Аеростати — це об'єкти повітроплавної інфраструктури в атмосфері Венери. Тиск та температура тут ближчі до земних. Поверхня планети надзвичайно несприятлива, тиск тут сягає 90 атмосфер (бар), а температура — 450°C. Аеростати накопичуються на певних картах та використовуються у той же спосіб, що й мікроби і тварини.



Спецресурс

Цей символ вказує на невизначений ресурс. Щоб застосувати дію, яка дозволяє додати такий ресурс на карту певного типу, ви маєте володіти відповідною картою з опцією накопичення ресурсів. Карта може накопичувати ресурс, якщо вона дає ПО за цей ресурс у кінці гри і/або має дію, яка його використовує. Це може бути синя карта проекту або карта корпорації. Коли ви додаєте ресурс на обрану карту, цей ресурс стає тим, що ця карта може накопичувати (наприклад, мікробом, твариною чи аеростатом).



Мітка Венери

Мітка Венери вказує на проект, що стосується Венери або її орбіти. Карта із такою міткою вважається **картою Венери**.



Досягнення «Аеромагнат»

У цьому доповненні з'явилося нове досягнення: «Аеромагнат». Воно додається до п'яти інших, таким чином гравці можуть присвоїти 3 із 6-ти досягнень. Щоб виконати умову «Аеромагната», слід мати хоча б 7 ресурсів-аеростатів на своїх картах. На етапі підготовки накрийте цим жетоном досягнення заголовок «Досягнення» на ігровому полі.



Нагорода «Венеріанець»

Ця нова нагорода також додається до п'яти попередніх. Тепер можна спонсорувати будь-які 3 із 6-ти нагород. Нагороду «Венеріанець» отримає той, хто матиме найбільше міток Венери у грі. Накрийте цим жетоном нагороди заголовок «Нагороди» на ігровому полі.

Фаза Сонця: Світовий Уряд тераформує!

Доповнення «Час Венери» додає нову фазу у кінці кожного покоління, фазу Сонця.

Вона виконується **після фази виробництва**.

Крок 1: перевірка кінця гри

На першому кроці фази Сонця перевірте, чи виконані умови кінця гри: якщо всі три показники тераформування Марса (океани, кисень та температура) досягли максимуму, гра завершується; переходьте до перетворення ресурсів-рослин та **фінального підрахунку**. Лише на цьому кроці гра може закінчитись.

Якщо Марс до кінця не тераформовано, виконуйте наступний крок. Незалежно від того, що трапиться на другому кроці, буде ще один раунд гри (ще одне покоління).

Крок 2: Світовий Уряд тераформує

На другому кроці фази Сонця діє Світовий Уряд (СУ). Щоби процес тераформування Венери не гальмував прогрес Марса, СУ вирішує допомогти корпораціям. Перший гравець (порядок ходу ще не змінився) виступає посередником Світового Уряду і вибирає один із невичерпаних глобальних параметрів (включно зі шкалою Венери) та підвищує показник на шкалі на 1 крок або розміщує жетон океану. Усі бонуси належать СУ, тому перший гравець **не отримує** РТ та інших бонусів.

Однак інші карти можуть виконувати свої ефекти, наприклад, «Арктичні водорості» або нова корпорація «Афродіта». **Варіант:** не виконуйте фазу Сонця, якщо бажаєте тривалішої гри.

В наступних доповненнях також фігурує фаза Сонця із більшою кількістю кроків.

Варіант соло гри

Для соло гри використовуйте карти «Часу Венери» та правила «Корпоративної епохи». Ваша мета — підняти всі чотири глобальні параметри до максимуму, включно зі шкалою Венери. Ви все ще стартуєте з 14 РТ та маєте 14 поколінь, але можете користуватись допомогою Світового Уряду під час фази Сонця. Це означає, що ви як перший гравець завжди вирішуєте, що тераформує СУ. Це правило змушує грати більш стратегічно, адже шкала Венери має 15 поділок, а СУ допоможе лише 13 разів (оскільки в 14-му поколінні ви пропустите дію СУ через перевірку кінця гри (фаза Сонця, крок 1)).



АВТОРИ:

Дизайн гри: Якоб Фрюкселіус
Графічний дизайн: Ісаак Фрюкселіус
Обробка дизайну: FryxGames

УКРАЇНЬСЬКА ВЕРСІЯ

Керівник проекту: Полікарпов Олександр
Редактор випуску: Христина Гевко
Переклад: Христина Гевко
Коректор: Алла Костовська
Верстка: Євгенія Краніна

ВЕЛИЧЕЗНА ПОДЯКА:

Нашим відданим партнерам-видавцям та бета-тестувальникам: Флоріану Рукейсену, Себастьяну Штуклю, Йорріту Смінії, Мікаелю Хансону, Яну Фредеріку Валіну, Кену Сомервілю, Томасу Г'ялсу та Мікаелю Віктору, а також їхнім ігровим колективам за віддане тестування та відгуки!

БЕЗМЕЖНА ПОДЯКА :

Творцю Землі, Марса та Венери.
Опікуймося та плекаймо Його світи!

КОМПОНЕНТИ:

Ці правила
Поле Венери
5 карт корпорацій
49 карт проектів
Маркер шкали Венери
Жетон досягнення
«Аеромагнат»
Жетон нагороди «Венеріанець»

FRYXGAMES

© FryxGames AB
www.fryxgames.se



Kilogames

kilogames.com.ua