



JACOB FRYXELIUS

# TERRAFORMACJA MARSA

# TERRAFORMACJA MARSJA

## Obwieszczenie o terraformacji:

*Rząd Ziemi został powołany w 2174 roku i od samego początku, przez niemal półtora wieku, nieustannie dążył do osiągnięcia globalnej jedności i pokoju. Mamy jedną misję – być uniwersalnym dla całej ludzkości narzędziem kształtowania lepszego jutra.*

*Ziemia jest przeludniona, a jej zasoby się kurczą. Dziś stoimy przed wyborem: cofnąć się cywilizacyjnie albo ruszyć w przestrzeń kosmiczną i znaleźć dla naszej rasy nowy dom. Właśnie dlatego musimy zmienić Marsa w zdatną do życia planetę.*

*Terraformacja Marsa to przedsięwzięcie tak wielkie, że wymagać będzie wspólnego wysiłku całej ludzkości. W tym celu Rząd Ziemi powoła Komitet Terraformacji i wprowadzi globalny podatek. Wszystkie korporacje i przedsiębiorstwa, które udzielą nam swojej pomocy, zostaną hojnie wynagrodzone przez Komitet. Wierzymy, że wybrane przez nas środki i metody zaowocują w przyszłości nowym domem dla naszych potomków.*

*Dziękujemy wszystkim za uwagę!*

– Levi Uken, rzecznik Rządu Światowego, 16 stycznia 2315 roku.

## TŁO FABULARNE

Ludzkość rozpoczęła ekspansję w Układzie Słonecznym. Na Marsie założono już kilka niewielkich kolonii. Ich mieszkańcy są odgradzeni od naturalnego środowiska straszliwie zimnej, suchej i niemal pozbawionej atmosfery planety.

Zwiększenie odsetka migracji z Ziemi wymaga terraformacji Marsa, czyli dostosowania jego środowiska tak, aby ludzie mogli w nim przeżyć bez sprzętu ochronnego i aby zminimalizować śmiertelność spowodowaną wypadkami wśród kolonistów. W związku z tym Rząd Ziemi zdecydował się wesprzeć każdą organizację, która przyczyni się do tego wiekopomnego dzieła.

Hojne dofinansowanie przyciąga gigantyczne korporacje, które pragną zwiększyć swój udział w rynku i stać się najbardziej wpływowymi podmiotami realizującymi projekt terraformacji. Ujarmienie Czerwonej Planety to dla wielu szansa na oszałamiający sukces.

## SPIS TREŚCI

Tło fabularne	2
Przebieg gry	3
Wskaźniki Globalne	3
Plansza	4
Obszary i znaczniki	5
Plansze graczy	6
Karty	6
Przygotowanie do gry	7
Pokolenia	8
Akcje	9
Koniec gry	12
Warianty	13
Symbole	14
Opracowanie	16

# PRZEBIEG GRY

W *Terraformacji Marsa* gracz obejmie kontrolę nad jedną z korporacji oraz będzie kupować i zagrywać karty opisujące różne projekty inwestycyjne. Zazwyczaj projekty będą bezpośrednio albo pośrednio przyczyniać się do procesu terraformacji, ale mogą też być przedsięwzięciami biznesowymi innego rodzaju. Aby wygrać, gracz musi osiągnąć wysoki współczynnik terraformacji (WT) i zdobyć najwięcej punktów zwycięstwa (PZ). WT gracza wzrasta za każdym razem, gdy podniesie jeden ze Wskaźników Globalnych (Temperaturę, Poziom Tłenu lub Liczbę Oceanów). Od WT zależy podstawowy dochód gracza, a także jego podstawowy wynik. W miarę przebiegu procesu terraformacji gracze będą mogli realizować coraz większą liczbę projektów. Dodatkowe PZ można zdobyć za wszystko, co przyczyni się do zwiększenia panowania ludzkości nad Układem Słonecznym, na przykład za zakładanie miast, budowę infrastruktury lub ochronę środowiska.

Czas odmierza się w pokoleniach. Gracze rozpoczynają każde pokolenie od **fazy kolejności**, następnie przechodzą do **fazy badań**, podczas której zdobywają nowe karty projektów. W **fazie akcji** gracze wykonują kolejno po 1 albo 2 akcje. Gracze rozgrywają swoje tury do momentu, aż wszyscy spaszają. W **fazie produkcji** gracze pro-

dukują zasoby (zgodnie z poziomami produkcji zaznaczonymi na swoich planszach) i otrzymują dochód wynikający z WT.

Na głównej planszy znajdują się 3 tory: Temperatury, Poziomu Tłenu oraz wspólny tor dla pokoleń i współczynników terraformacji. W trakcie rozgrywki na mapie powierzchni planety gracze będą umieszczać obszary oceanów, zieleni i miast. Na planszy znajduje się również lista projektów standardowych dostępnych dla wszystkich graczy, a także Tytuły i Nagrody, o które gracze mogą rywalizować.

Gra dobiegnie końca, gdy na Marsie będzie dostatecznie dużo tlenu, aby móc nim oddychać (14%), dostatecznie dużo oceanów, aby wytworzyć warunki meteorologiczne przypominające ziemskie (9 obszarów oceanów), oraz gdy średnia temperatura będzie znacznie wyższa od 0°C (8°C). Wtedy życie na Marsie, choć dalekie od komfortowego, stanie się możliwe!

**Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej punktów zwycięstwa. Na PZ gracza składają się jego: WT, obszary na planszy, zdobyte Nagrody, uzyskane Tytuły, a także PZ z zagryanych kart.**

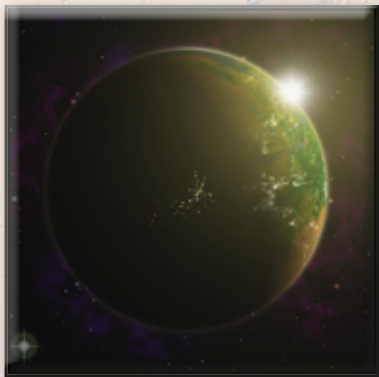
## WSKAŹNIKI GLOBALNE

Temperaturę, Poziom Tłenu i Liczbę Oceanów nazywa się **Wskaźnikami Globalnymi**. Za każdym razem, gdy gracz podniesie jeden z tych Wskaźników, podnosi również swój współczynnik terraformacji o tę samą wartość, zwiększając też swój dochód i wynik punktowy.

**Uwaga!** Gdy Temperatura rośnie o 2°C, to na planszy podnosi się o 1 poziom. Współczynnik terraformacji gracza, który jest odpowiedzialny za ten wzrost, podnosi się również o 1 poziom.

Gdy dany Wskaźnik Globalny osiągnie wymagany pułap, gracze nie będą mogli go już zwiększyć, a co za tym następuje, nie będą mogli z tego tytułu podnieść swojego WT. Mimo to gracz nadal może zagrywać karty i wykonywać akcje podnoszące dany Wskaźnik – po prostu będzie ignorował tę część efektu karty.

Gra kończy się po zakończeniu pokolenia (po **fazie produkcji**), w którym wszystkie 3 Wskaźniki Globalne osiągną wymagane pułapy.



ISAAC FRYXELLUS



### **Sterraformowany Mars**

Przyjmujemy, że każde sześciokątne pole albo obszar na planszy odpowiada 1% powierzchni Marsa. Oznacza to, że 9 obszarów oceanów odpowiada pokryciu 9% powierzchni planety oceanami. Taki poziom wód pozwoli na osiągnięcie stabilnych cykli hydrologicznych, odpowiedniej wilgotności powietrza i podobnych do ziemskich wzorców pogodowych. Jest jeszcze inny powód, dla którego woda jest niezwykle ważna – jej obecność uśrednia charakterystyczne dla Marsa drastycznie wysokie dzienne wahania temperatur. Przy niskich temperaturach przez większość roku oceany są zlodowaciałe.

Co prawda temperatura na Marsie już teraz może osiągnąć 20°C w „gorące” letnie dni, ale to nadal za mało. Aby oceany przybrały postać cieczy, średnia temperatura musi być dodatnia przynajmniej na równiku.

Najważniejszym wskaźnikiem globalnym jest poziom tlenu. Bez zdolnej do oddychania atmosfery Mars nie będzie się nadawał do życia, a co za tym idzie, nie zostanie sterraformowany. Zawartość tlenu w atmosferze Ziemi wynosi 21%, czyli 0,21 atm. Na dużych wysokościach wartość maleje, bowiem atmosfera ulega rozrzedzeniu. Przy 3000 m n.p.m. poziom tlenu wynosi 0,14 atm. Na tej wysokości znajduje się kilka dużych miast, głównie w Andach i w Chinach. Najbardziej znanymi przykładami są boliwijskie miasta El Alto (4150 m n.p.m.) i La Paz (3640 m n.p.m.), każde liczące niemal milion mieszkańców.

Na terraformację Marsa ma wpływ wiele skomplikowanych czynników, takich jak zawartość odpowiadającego za ciśnienie w atmosferze azotu czy bardzo słabe pole magnetyczne planety, bez którego rozwiewana przez wiatr słoneczny atmosfera nie utrzyma się przy jej powierzchni. Dzięki wysokiemu rozwojowi technologii w Waszych korporacjach codziennie znajduje się ciekawe rozwiązania tych i wielu innych problemów.

# PLANSZA



**Uwaga!**  
Zwiększenie Wskaźnika Globalnego zwiększa również WT gracza.

- 1. Tor współczynników terraformacji (WT).** Wszyscy gracze zaczynają na polu „20”. To podstawowy dochód gracza (zob. strony 6 i 8) oraz jego punkty zwycięstwa. Za każdym razem, gdy gracz terraformuje Marsa, zwiększa również swój WT.
- 2. Tor pokoleń.** Znacznik pokoleń służy do odmierzania czasu (rund); zaczyna na polu „1” i porusza się po torze WT (tor współczynników terraformacji i tor pokoleń są tym samym torem).
- 3. Rozgrywkę jednoosobową** rozpoczyna się z WT 14 i kończy po 14. pokoleniu.
- 4. Tor tlenu.** Początkowy poziom tego **Wskaźnika Globalnego** wynosi 0%. Dla porównania Poziom Tlenu na Ziemi wynosi 21%.
- 5. Obszary oceanów.** Na początku gry na przeznaczonym do tego polu (niebieski heks z kropką) należy umieścić 9 kafelków reprezentujących obszary oceanów. W trakcie rozgrywki gracze będą umieszczać je na planszy. Liczba Oceanów również stanowi **Wskaźnik Globalny**.
- 6. Tor temperatury.** Początkowy poziom tego **Wskaźnika Globalnego** (średnia Temperatura na równiku) wynosi -30°C.
- 7. Poziom z premią.** Jeśli gracz podniesie Wskaźnik na dany poziom, otrzyma wskazaną obok premię.
- 8. Projekty standardowe.** Mogą zostać wykorzystane przez każdego z graczy bez względu na posiadane przez niego karty (zob. strona 10).
- 9. Tytuły/Nagrody.** Stanowią dobre źródło dodatkowych PZ (zob. strony 10 i 11).
- 10. Premia za pola.** Gdy gracz umieści obszar na polu z premią, otrzyma wskazana premię: zasoby albo karty projektów. (zob. strona 5).
- 11. Pola zarezerwowane na oceany.** Pola z niebieską ramką. Można na nich umieścić tylko obszary oceanów i odwrotnie – obszary oceanów można umieścić tylko na tych polach.
- 12. Pola zarezerwowane na miasta.** Te 3 pola zostały zarezerwowane dla konkretnych miast, które pozwolą umieścić na planszy odpowiednie karty projektów. Nie można na nich umieścić żadnych innych obszarów.

## Poziom z premią

Premia przy poziomie tlenu wynoszącym 8% odzwierciedla fakt, że w miarę gęstnienia atmosfery efekty cieplarniane podniosą temperaturę. Wraz ze wzrostem temperatury znajdującej się w dużej ilości w atmosferze Marsa dwutlenek węgla wywoła efekt cieplarniany, co zostało odzwierciedlone premią do produkcji ciepła. Następnie, przy temperaturze 0°C, lód w glebie i w lodowych czapach na biegunach planety zacznie topnieć, zwiększając ilość wody na powierzchni planety.

## Mapa Marsa

Plansza przedstawia dokładną mapę regionu Marsa o nazwie Tharsis, w tym Valles Marineris i 3 z 4 wielkich wulkanów. Brakuje tylko regionu wokół Olympus Mons. Pola przeznaczone na obszary oceanów mają najniższą wysokość topograficzną, więc woda będzie do nich sphywać w naturalny sposób. Premie do roślinności, które można znaleźć wokół równika, odzwierciedlają fakt, że wyższa średnia temperatura ułatwi rozwinięcie się tam życia. Pasma górskie zapewniają premie do stali i tytanu, natomiast inne ciekawe miejsca mogą pozwalać na dobieganie kart (np. miejsce, w którym osiadł pierwszy ziemski lądowik „Viking”).

# OBSZARY

W trakcie rozgrywki gracze będą umieszczać na planszy różne obszary reprezentowane przez sześciokątne kafelki. Umieszczając obszar, gracz musi wpiery sprawdzić, czy nie obowiązują go jakieś ograniczenia. Na planszy znajdują się pola zarezerwowane na oceany i konkretne miasta – na tych obszarach nie można umieszczać żadnych innych kafelków. Co więcej, obszar może podlegać specjalnym ograniczeniom wynikającym z karty, która pozwala na jego umieszczenie, lub z poniższych podsumowań.

Gdy gracz umieści obszar na planszy, otrzymuje wskazaną na danym polu premię. Gracz otrzymuje również premię za umieszczenie obszaru obok obszarów oceanów (zob. poniżej).



**Obszary oceanów.** Gracz może umieścić obszar oceanów tylko na polu zarezerwowanym dla oceanów (zob. „Plansza” na stronie 4). Umieszczenie na planszy obszaru oceanów zwiększa WT gracza o 1. Obszary oceanów są neutralne i nie należą do żadnego z graczy.

Każdy obszar oceanów na planszy zapewnia premię w wysokości 2 M€ za umieszczenie obok niego innego obszaru.

**Przykład.** Jeśli gracz umieści obszar miasta na polu, z którym sąsiadują 2 obszary oceanów, otrzyma premię w wysokości 4 M€.



**Obszar zieleni.** Gracz musi umieścić obszar zieleni obok innych posiadanych obszarów (o ile to możliwe). Jeśli obok obszarów gracza nie ma wolnego pola albo też gracz nie ma na planszy żadnego obszaru, może umieścić nowy obszar zieleni na dowolnym z dostępnych pól. Gracz umieszcza swój znacznik na umieszczonym obszarze zieleni, zaznaczając w ten sposób, że obszar należy do niego.

**Umieszczenie na planszy obszaru zieleni zwiększa Poziom Tlenu i WT gracza. Jeśli gracz nie może już zwiększyć Poziomu Tlenu,**

*Jeden mały krok dla człowieka...  
Tylko uważaj, gdzie stąpasz!*

**nie zwiększa też swojego WT.** Na koniec gry każdy obszar zieleni będzie wart 1 PZ, zapewni też 1 PZ wszystkim sąsiadującym obszarom miast (zob. poniżej).



**Obszar miasta.** Gracz nie może umieścić obszaru miasta obok innego obszaru miasta (wyjątek: **Noctis City** zawsze należy umieścić na zarezerwowanym dla niego polu). Gracz umieszcza swój znacznik na umieszczonym obszarze miasta, zaznaczając w ten sposób, że obszar należy do niego. Na koniec gry każdy obszar miasta będzie wart 1 PZ za każdy sąsiadujący z nim obszar zieleni (bez względu na to, do kogo należy zieleni).

**Uwaga!** Dzięki karcie „Stolicy” można umieścić na planszy unikatowy kafelek Stolicy, który uważa się za normalny obszar miasta, ale dodatkowo zapewnia po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar oceanów (zgodnie z treścią karty).



**Obszary specjalne.** Niektóre karty pozwalają graczowi umieścić na planszy obszary specjalne. Funkcje takich obszarów i obowiązujące gracza ograniczenia opisano na odpowiednich kartach. Gdy gracz zagra taką kartę, umieszcza wskazany obszar specjalny na planszy wraz ze swoim znacznikiem.

## ZNACZNIKI

Liczba znaczników w grze nie jest ograniczona. Jeśli graczom skończą się kostki odpowiadające tym znacznikom, należy znaleźć inny, dogodny zamiennik.

**Kostki zasobów.** Reprezentują liczbę jednostek zasobów. Zasoby umieszcza się na planszach graczy albo na konkretnych kartach projektów. W grze występuje wiele rodzajów zasobów (zob. strona 14), ale wszystkie oznaczają się poniższymi kostkami:

brązowa kostka = 1 jednostka  
srebrna kostka = 5 jednostek  
złota kostka = 10 jednostek



**Znaczniki graczy.** Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy wybierze dla siebie inny kolor znaczników. Znaczniki służą do zaznaczania WT, własności obszarów, poziomów produkcji zasobów (zob. strona 6) i wykorzystanych akcji z kart aktywnych (zob. strona 11).



**Znaczniki Temperatury, Poziomu Tlenu i pokoleń.** Te znaczniki służą do zaznaczania aktualnych poziomów Wskaźników Globalnych i aktualnego pokolenia. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy je umieścić na polach początkowych odpowiednich torów (zob. strona 4).



**Znacznik pierwszego gracza.** Wskazuje, który z graczy jest pierwszym graczem w danym pokoleniu. W fazie kolejności każdego pokolenia należy go przekazać graczowi po lewej.



# PLANSZE GRACZY

Na swojej planszy gracz zaznacza obecnie posiadane zasoby i poziomy produkcji. Kostki zasobów umieszcza się na odpowiednich polach, natomiast znaczniki graczy przesuwa po torach produkcji (tak, aby wskazywały obecny poziomy produkcji). Występujące w grze symbole zasobów bez ramek odnoszą się do kostek zasobów. Jeśli natomiast **symbole zasobów występują na tle brązowych ramek, odnoszą się do produkcji tych zasobów** (zob. karta projektu poniżej).

**1. Tory produkcji.** Jeśli gracz podniesie produkcję danego rodzaju zasobów, przesuwa swój znacznik gracza na torze produkcji tego zasobu, aby zaznaczyć jej nowy poziom. **Produkcja nie jest ograniczona do 10 poziomów.**

**Przykład.** Jeśli gracz zagra kartę, która podniesie jego produkcję ciepła o 3 poziomy (z 19 na 22), zaznacza to, umieszczając 2 znaczniki na polu „10” i 1 znacznik na polu „2” na torze produkcji znajdującym się nad obszarem ciepła. Robi wrażenie!

Podczas **fazy produkcji** gracz otrzymuje tyle kostek danego rodzaju zasobów, ile wynosi jego poziom produkcji tych zasobów.

**2. Megakredyty (M€).** To waluta, którą płaci się między innymi za karty projektów. **Dochód M€ gracza jest równy sumie jego produkcji M€ i WT.** Produkcja M€ (i tylko ona!) może przyjąć wartość ujemną, ale nigdy nie może być niższa niż -5.

**3. Stal.** Stal jest warta 2 M€ za kostkę, ale można nią płacić jedynie za karty z symbolem budowli. Kupując takie karty, gracz może płacić zarówno w M€, jak i stalą (jeśli zdecyduje się na zapłatę tylko za pomocą stali, nie otrzyma ewentualnej „reszty” w megakredytach).



**4. Tytan.** Tytan jest wart 3 M€ za kostkę, ale można nim płacić jedynie za karty z symbolem przestrzeni kosmicznej. Działa na tej samej zasadzie co stal.

**5. Roślinność.** Roślinność można zamienić w obszar zieleni w sposób pokazany na planszy gracza (zob. strony 5 i 11).

**6. Energia.** Wiele kart wymaga od gracza wykorzystania energii. Na początku **fazy produkcji** niewydana energia zostaje zamieniona w ciepło.

**7. Ciepło.** Ciepło można wydać, żeby podnieść Temperaturę o 2°C (o 1 poziom) w sposób pokazany na planszy gracza (zob. strona 11).

## KARTY

Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z **kartą korporacji**. W trakcie gry gracze będą kupować i zagrywać różne **karty projektów**, aby uzyskać zapewniane przez nie różnorodne korzyści. Ze względu na rodzaj zapewnianej korzyści karty dzieli się na **aktywne** (z niebieską ramką, zob. przykład), **natychmiastowe** (zielone) i **wydarzeń** (czerwone). Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 10.



**1. Symbol kategorii.** Przyporządkowuje kartę do konkretnych kategorii. Kategorie wpływają na inne karty i same są obiektem wpływu innych kart oraz planszy gracza (np. za karty z symbolem budowlu można płacić stalą).

**2. Warunki początkowe.** Pokazują zasoby finansowe (M€), z którymi gracz rozpoczyna rozgrywkę, a także początkową liczbę jednostek pozostałych posiadanych zasobów i ich poziomy produkcji. Niektóre korporacje mają też ustaloną z góry pierwszą akcję – w takim wypadku będzie ona opisana w tym miejscu (zob. karta przykładowa).

**3. Efekt/akcja.** Górna część niebieskiej **karty aktywnej** i ramka na karcie korporacji opisują trwały efekt lub akcję, z której gracz może skorzystać. Akcje można wykorzystać tylko raz na pokolenie, natomiast efekty są stale aktywne.

**4. Tekst fabularny.** Opisuje dodatkowe informacje na temat karty.

**5. Koszt.** Suma M€, którą gracz musi zapłacić, aby zagrać daną kartę z ręki (aby wziąć kartę na rękę, gracz musi za nią zapłacić podczas **fazy badań**, zob. strona 8).

**6. Wymagania.** Zanim gracz zagra daną kartę, musi sprawdzić, czy spełnia jej wymagania. Zagranie niektórych kart wymaga wcześniejszego osiągnięcia dostatecznie wysokiego poziomu jednego ze Wskaźników Globalnych, z kolei inne można zagrać tylko wtedy, gdy poziom danego Wskaźnika wciąż jest niski (zob. karta przykładowa). Część kart będzie wymagała od gracza posiadania konkretnych symboli lub poziomów produkcji. **Wymagania muszą być spełnione jedynie w momencie zagrania karty**, co oznacza, że z raz zagranej karty gracz może korzystać do woli, nawet jeśli w międzyczasie przestał już spełniać jej wymagania. Warto też zauważyć, że **aby zagrać kartę, gracz musi być w stanie wywołać jej efekty** (zob. strona 9).

**7. Efekty natychmiastowe.** Większość kart wpływa na zasoby gracza (albo jego przeciwników) lub ich produkcję. Gracz może też otrzymać obszary, które musi umieścić (o ile jest taka możliwość), lub zostać zmuszony do wywołania innego efektu.


**8. PZ.** Niektóre karty zapewniają na koniec gry punkty zwycięstwa.

Jeśli gracz nie jest pewien sposobu działania karty, powinien zapoznać się z jej treścią.



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poniżej znajdują się zasady przygotowania do standardowej gry na 2–5 graczy. Zasady innych wariantów gry znajdują się na stronie 13.

- 1) Plansza.** Planszę należy umieścić na środku stołu. Wszystkie 9 obszarów oceanów należy umieścić na odpowiadającym im polu Wskaźnika Globalnego. Znaczniki Temperatury i Poziomu Tlenu należy umieścić na początkowych pozycjach odpowiednich torów. Znacznik pokoleń należy umieścić na polu „1” toru WT.
- 2) Kostki zasobów i pozostałe obszary** należy umieścić w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy.
- 3) Talia projektów.** Należy się upewnić, że wśród kart projektów i kart korporacji nie ma kart z „Ery Korporacyjnej”. Takie karty zostały oznaczone w lewym dolnym rogu symbolem . Karty projektów należy potasować, a następnie umieścić obok planszy. Obok talii należy pozostawić miejsce na stos kart odrzuconych.
- 4) Gracze.** Gracz, który jako ostatni widział film lub czytał książkę z gatunku fantastyki naukowej, otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Wszyscy gracze otrzymują po 1 planszy gracza i znaczniki w wybranych przez siebie kolorach. Gracze umieszczają swoje znaczniki na polach „1” torów produkcji zasobów na swoich planszach. Każdy z graczy zaznacza też znacznikiem swoją początkową pozycję (pole „20”) na torze WT.
- 5) Karty korporacji.** Gracze rozpoczynający przygodę z „Terraformacją Marsa” otrzymują po 1 karcie „Korporacji dla początkujących”. Zgodnie ze znajdującymi się na niej poleceniami otrzymują po 42 Megakredyty (M€) i dobierają po 10 kart projektów (te 10 kart to darmowa początkowa ręka gracza). W tym momencie początkujący gracze mogą przejrzeć swoje karty, natomiast doświadczeni gracze kontynuują przygotowanie do gry, pomijawszy ten krok. Wszystkie 10 kart standardowych korporacji (wyłączony 2 korporacje z „Ery Korporacyjnej”) należy potasować i rozdać każdemu z doświadczonych graczy po 2 z nich.
- 6) Karty projektów.** Każdemu z doświadczonych graczy należy rozdać po 10 kart projektów. Gracz będzie mógł zakupić każdą z tych kart za 3 M€. Zakupione karty utworzą jego początkową rękę. W tym momencie gracze rozważają swoje początkowe ręce i korporacje.
- 7) Warunki początkowe.** Każdy doświadczony gracz wybiera korporację, którą chce grać, a także te z 10 kart projektów, które chce zatrzymać. Zgodnie z ustaloną kolejnością doświadczeni gracze ujawniają wybrane korporacje, otrzymując początkowe zasoby i poziomy produkcji, a następnie płacą po 3 M€ za każdą z zatrzymanych kart projektów. Karty projektów, których gracze nie chcą zatrzymać, należy odrzucić (odrzuczone korporacje należy odłożyć do pudełka). **Karty zawsze**

**odrzuca się rewersami ku górze!** Gracze powinni być świadomi, że przez następne kilka pokoleń (dopóki nie rozruszają swojej gospodarki) ich zasoby będą znacznie ograniczone.

- 8) Rozpoczęcie rozgrywki.** Podczas pierwszego pokolenia pojawia się **fazę kolejności i badań** (gracze odbyli je podczas przygotowania do gry) – pierwszy gracz rozpoczyna od **fazy akcji**.

***Przykład.** Wojtek, Krzysiek i Marcin zasiadają do standardowej gry w „Terraformację Marsa”. Każdy z nich wybiera dla siebie kolor, bierze planszę i znaczniki w wybranym kolorze i umieszcza po 1 znaczniku na polu „1” każdego z sześciu torów produkcji. Wojtek, który jest pierwszym graczem, rozdaje każdemu z graczy po 10 kart projektów i 2 karty standardowych korporacji. Każdy z graczy przegląda swoje karty i wybiera, które karty projektów i którą korporację chce zatrzymać. Gdy wszyscy będą gotowi, zaczynają ujawniać swoje korporacje (począwszy od pierwszego gracza).*

*Wojtek odkrywa swoją korporację – to PhoboLog zapewniający 10 jednostek tytanu i 23 M€. Wojtek umieszcza zasoby na swojej planszy. Następnie ogłasza, że kupuje 5 kart projektów na rękę, płacąc za nie w sumie 15 M€. Zachowuje kilka drogich kart przestrzeni kosmicznej – są bardzo przydatne, jako że dysponuje dużą liczbą jednostek tytanu. Nieużyta korporację Wojtek odkłada do pudełka, a 5 niezakupionych kart projektów odrzuca (rewersami ku górze) na stos kart odrzuconych znajdujący się obok talii projektów. Krzysiek ujawnia, że będzie grał ThorGate'em. Rozpoczyna z 48 M€ i 1 dodatkowym poziomem produkcji energii – obie wartości zaznacza na swojej planszy. Krzysiek decyduje się zatrzymać wszystkie 10 kart projektów i płaci za nie 30 M€. Marcin wybiera Republikę Tharsis (zob. przykład na poprzedniej stronie). Umieszcza na swojej planszy 40 M€, a następnie płaci 12 M€ za 4 karty, które chce zatrzymać, i zostawia sobie 28 M€. Dzięki tej korporacji może umieścić na planszy obszar miasta (może otrzymać za niego premię za pole). Co więcej, jego karta korporacji stanowi, że może podnieść swoją produkcję M€ o 1 poziom za każdym razem, gdy na Marsie zostanie umieszczony obszar miasta, a także że otrzyma 3 M€ za każdym razem, gdy sam umieści obszar miasta na planszy.*

*Pierwsze pokolenie rozpoczyna się od pierwszej tury fazy akcji Wojtka.*



D. SHANKBONE+

# POKOLENIA

Terraformacja Marsa będzie trwać bardzo długo, dlatego rozgrywka składa się z kilku pokoleń. Podczas każdego pokolenia gracze rozegrają 4 fazy.

## 1) Faza kolejności

Znacznik pierwszego gracza zostaje przekazany graczowi po lewej, a znacznik pokolenia przesunięty o 1 pole do przodu. Podczas pierwszego pokolenia należy pominąć tę fazę (zob. „Przygotowanie do gry” na stronie 7).

## 2) Faza badań

Każdy z graczy dobiera 4 karty projektów i decyduje, które z nich chce zakupić i umieścić na swojej ręce. Umieszczenie karty na ręce kosztuje 3 M€. Gracz może kupić do 4 kart projektów. Niezakupione karty należy odrzucić (rewersami ku górze) na stos kart odrzuconych. **W grze nie występuje żaden limit kart na ręce.** Jeśli talia projektów się wyczerpie, należy utworzyć nową talię, tasując karty ze stosu kart odrzuconych.

Tę fazę również należy pominąć podczas pierwszego pokolenia (zob. „Przygotowanie do gry”).

**Przykład.** Podczas drugiego pokolenia gracze rozegrają pierwszą normalną fazę badań. Na razie odkładają na bok posiadane karty projektów i dobierają po 4 nowe. Wojtek decyduje się kupić 3 z dobranych kart. Płaci za nie 9 M€. Niezakupioną kartę odrzuca, a 3 zakupione dodaje do kart na swojej ręce.

## 3) Faza akcji

Opis konkretnych akcji znajduje się na stronie 9.

Gracze po kolei odbywają swoje tury. W trakcie swojej tury gracz wykonuje 1 albo 2 akcje, albo pasuje. Kolejka przechodzi do następnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) i tak dalej, dopóki wszyscy nie spasują. Gracz może wykonać dowolną kombinację akcji (a nawet wykonać 2 takie same akcje).

Dostępne akcje to:

- A) zagranie karty z ręki (zob. strona 9);
- B) wykorzystanie projektu standardowego (zob. strona 10);
- C) uzyskanie Tytułu (zob. strona 10);
- D) ufundowanie Nagrody (zob. strona 11);
- E) wykorzystanie akcji z **karty aktywnej** (zob. strona 11);
- F) zamienienie 8 jednostek roślinności w obszar zieleni (który podnosi Poziom Tlenu), tak jak opisano to na planszy gracza (zob. strona 11);
- G) zamienienie 8 jednostek ciepła we wzrost Temperatury, tak jak opisano to na planszy gracza (zob. strona 11).

**Podczas swojej tury gracz może wykonać 1 albo 2 akcje. Jeśli gracz nie wykona ani jednej akcji, pasuje i podczas tego pokolenia nie będzie mógł już wykonać żadnych akcji. Faza akcji dobiega końca, gdy wszyscy gracze spasują.**

**Przykład.** Krzysiek rozpoczyna fazę akcji drugiego pokolenia od wykorzystania projektu standardowego „Sprzedaż patentów” (zob. strona 10) – odrzuca kartę, aby zyskać 1 M€. Czyni to, ponieważ zdał sobie sprawę, że w jego sytuacji nie była mu w ogóle potrzebna.

Co więcej, zanim zdecyduje się na ruch, chce zobaczyć, co zrobią pozostali. Po nim przychodzi kolej na Marcina. Marcin wykorzystuje projekt standardowy „Miasto”, płaci 25 M€, aby umieścić na planszy obszar miasta i podnieść swoją produkcję M€ o 1 poziom. Marcin gra Republiką Tharsis, dzięki czemu podnosi swoją produkcję M€ o kolejny poziom i odzyskuje 3 M€ z banku (oprócz zwykłej premii za umieszczenie obszaru). W zupełności wystarczy mu tylko jedna akcja, dlatego daje znać Wojtkowi, że może rozpocząć swoją turę.



Wojtek zagrywa kartę projektu z symbolem przestrzeni kosmicznej „Górnictwo kosmiczne” za 30 M€, zapłaciwszy za nią 8 jednostkami tytanu (to projekt z kategorii przestrzeni kosmicznej). Efekt korporacji PhoboLog sprawia, że każda jednostka tytanu Wojtka jest warta 4 M€. W związku z tym Wojtek wydał równowartość 32 M€. Mógłby wydać 7 jednostek tytanu i 2 M€, ale wydaje 8, bo ma mało pieniędzy. „Górnictwo kosmiczne” pozwala Wojtkowi podnieść produkcję tytanu o 2 poziomy, przesuwa więc odpowied-

ni znacznik na swojej planszy, a zagrana kartę projektu umieszcza przed sobą. Jako swoją drugą akcję Wojtek decyduje się zagrać kolejną kartę z symbolem przestrzeni kosmicznej, wydając resztkę swojego tytanu, a potem kolejka przechodzi z powrotem do Krzyska, który inwestuje w „Energję geotermalną”. Ta karta ma symbol energii i kosztuje 11 M€. Krzysiek gra jednak korporacją ThorGate, która obniża koszt kart z symbolem energii, dlatego musi zapłacić jedynie 8 M€.

Kolejka przechodzi do następnego gracza i tak dalej, dopóki wszyscy nie spasują.

## 4) Faza produkcji

Wszyscy gracze wykonują tę fazę jednocześnie. Najpierw całą energię należy zamienić w ciepło, przesuając wszystkie kostki zasobów z obszaru energii na obszar ciepła. Następnie gracze otrzymują nowe zasoby.

Gracz otrzymuje tyle M€, ile wynosi suma jego współczynnika terraformacji i poziomu produkcji M€ (który może być ujemny!). Gracz otrzymuje tyle jednostek pozostałych zasobów, ile wynoszą jego poszczególne poziomy produkcji. Wszystkie wyprodukowane w ten sposób zasoby należy umieścić na odpowiednich obszarach planszy gracza (zob. strona 6).

Na koniec należy usunąć znaczniki graczy z wykorzystanych kart, aby zaznaczyć, że podczas następnego pokolenia gracze będą mogli z nich skorzystać ponownie (zob. strona 11).

Teraz gracze mogą rozpocząć nowe pokolenie.

**Przykład.** Wojtek produkuje 3 jednostki tytanu (z uwagi na zagrane wcześniej „Górnictwo kosmiczne”) i po 1 jednostce pozostałych zasobów. Produkuje również 20 M€, ponieważ jego współczynnik terraformacji wynosi 20. Łącznie dostaje 21 M€ za swój WT i produkcję M€.



# AKCJE

Na stronie 8 wymieniono 7 różnych akcji, które gracze mogą wykonać podczas swoich tur. Gracze mogą wykonać 1 albo 2 akcje, dowolnie je łącząc (mogą nawet wykonać 2 takie same akcje!). Decydując się na wykonanie 2 akcji w turze, gracz może zaskoczyć przeciwników – zrobi więcej, niż się spodziewali, i być może zgarnie im jakiś cel lub premię sprzed nosa. Wybranie tylko 1 akcji też bywa przydatne – gracz może chcieć przeczekać akcje swoich przeciwników lub po prostu wykonać jakąś oczywistą akcję, kupując sobie czas na przemyślenie poważniejszych poczynań. Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności do momentu, gdy nie chcą bądź nie mogą wykonać żadnej akcji – wtedy pasują. Pozostali gracze rozgrywają swoje tury do momentu, aż wszyscy spասują.

## A) Zagranie karty z ręki

Zagrywając kartę, należy wykonać 4 poniższe kroki:

- 1) sprawdzić jej wymagania;
- 2) zapłacić jej koszt;
- 3) wywołać ewentualne efekty natychmiastowe;
- 4) umieścić kartę w odpowiednim miejscu.

### 1) Sprawdzanie wymagań

Aby zagrać kartę, gracz musi spełniać jej **wymagania**, a także **być w stanie wywołać opisane na niej efekty**.

Od tej zasady istnieją 3 wyjątki:

- a) Gracz może zagrać kartę podnoszącą Wskaźnik Globalny, którego pułap docelowy został już osiągnięty (na przykład gdy wszystkie obszary oceanów już są na planszy albo gdy Temperatura jest na poziomie 8°C).
- b) Gracz może zagrać kartę zapewniającą zasoby, których nie może zebrać (na przykład zapewniającą mikroby, nie posiadając jednocześnie żadnego projektu mikrobów, na którym mógłby je umieścić).
- c) Gracz może zagrać kartę usuwającą zasoby w czerwonej ramce dowolnemu graczowi, nawet jeśli nie może lub nie chce ich usunąć (brak zasobów danego typu albo gracz jest jedynym posiadaczem danych zasobów; zob. karta **C** oraz przykład poniżej).

Nawet jeśli gracz nie może wywołać powyższych efektów, nadal może zagrać daną kartę i wywołać pozostałe efekty zgodnie z normalnymi zasadami

**Przykład.** Wojtek może zagrać „Asteroide” (karta **C**), nawet jeśli Temperatura osiągnęła wymagany pułap – w takim wypadku po prostu nie podniesie swojego WT. Może też nie usuwać żadnej roślinności albo usunąć tylko jej część (być może jedynie Wojtek ma jakąś roślinność, a może Krzysiek lub Marcin mają mniej niż 3 jednostki roślinności).

Jednakże, jeśli Wojtek zechce skorzystać z tej części efektu, wszystkie usuwane jednostki roślinności będą musiały pochodzić od jednego gracza.

Zamieszczone poniżej karty **A**, **B**, **D** i **E** mają różne wymagania podane obok ich kosztu. Aby zagrać kartę **A**, gracz musi posiadać przynajmniej 1 poziom produkcji tytanu. Do zagrania karty **B** potrzeba Poziomu Tlenu równego albo niższego od 9%, a produkcja energii gracza musi być przynajmniej na 1. poziomie (zagranie tej karty wymaga obniżenia poziomu produkcji energii). Do zagrania karty **D** potrzeba Poziomu Tlenu równego albo wyższego od 9%, a produkcja roślinności gracza musi być przynajmniej na 1. poziomie (zagranie tej karty wymaga obniżenia poziomu produkcji roślinności). Do zagrania karty **E** potrzeba Poziomu Tlenu równego albo wyższego niż 5%, a produkcja energii gracza musi być przynajmniej na 1. poziomie (zagranie tej karty wymaga obniżenia poziomu produkcji energii).

### 2) Ponoszenie kosztów karty

Najpierw gracz musi opłacić koszt karty. Koszt zagrania karty można znaleźć w jej lewym górnym rogu. Niektóre znajdujące się w grze **karty aktywne** (niebieskie) mogą zapewniać graczowi pewien upust (na przykład karta **E** zapewnia upust przy zagrywaniu kart projektów z symbolem przestrzeni kosmicznej). Za karty projektów z symbolami budowli i przestrzeni kosmicznej można płacić, odpowiednio, stałą i tytanem.

### 3) Wywołanie efektów natychmiastowych

Gdy gracz zapłaci koszt karty, stosuje się do opisanych w jej dolnej części ewentualnych efektów natychmiastowych. Te efekty (a także inne efekty aktywowane zagranieniem danej karty) należy rozpatrzyć w wybranej przez gracza kolejności.

Efekty odnoszące się do produkcji (czyli symbole na tle brązowych ramek, zob. karty **A**, **B**, **D** i **E**) należy zawsze rozpatrywać. **Symbole produkcji z czerwonym obrysem oznaczają działania, których celem może być dowolny gracz (w tym gracz wywołujący dany efekt)**. Symbole produkcji bez czerwonego obrysu są przymusowe i dotyczą gracza, który wywołał dany efekt. Dla przykładu karta **A** to nic innego jak kradzież poziomu produkcji tytanu od przeciwnika, a karty **B**, **D** i **E** zmuszają gracza do obniżenia własnego poziomu produkcji energii albo roślinności, aby podnieść poziom produkcji M€.

Gracz natychmiast otrzymuje albo traci wskazane na karcie zasoby (**C**). Czerwony obrys wokół symbolu zasobów oznacza działanie, którego celem może być dowolny gracz. W związku z tym karta **C** może być dla przeciwników bardzo nieprzyjemna. Oczywiście zgodnie z zamieszczoną na poprzedniej stronie listą wyjątków gracz nie musi wywoływać utraty zasobów roślinności, zwłaszcza jeśli byłby



**A**



**B**



**C**



**D**



**E**



jedynym graczem, który je posiada. **Oprócz 6 podstawowych zasobów w grze pojawiają się też inne niestandardowe zasoby.** Takich zasobów nie zbiera się na planszach graczy – zamiast tego umieszcza się je na konkretnych kartach (**D**). Z reguły niestandardowe zasoby umieszcza się na karcie, która je wygenerowała. Na przykład wykonanie akcji z karty „Trzody” (karta **D**) powoduje umieszczenie na tej karcie 1 jednostki zwierząt (reprezentowanej przez kostkę zasobów).

Wskazane na karcie obszary (**B**) gracz umieszcza zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami (zob. strona 5) i treścią samej karty.

**Jeśli działanie zostało oznaczone gwiazdką (\*), stanowi wyjątek od normalnych zasad.** W takim wypadku należy się bezwzględnie zapoznać z jego dokładnym opisem (można go znaleźć na samej karcie). Gracz powinien się zapoznać z treścią karty za każdym razem, gdy nie jest pewien jej funkcji.

W momencie zagrania karty gracz ignoruje wskazane na karcie punkty zwycięstwa (zob. karty **A, D, E**) – weźmie je pod uwagę dopiero podczas ostatecznego podliczania punktów (zob. strona 12). Na przykład, jeśli gracz miał wystarczająco dużo czasu, żeby kilka razy skorzystać z karty **D** i umieścić na niej więcej jednostek zwierząt, otrzyma za nią kilka PZ.

#### 4) Umieszczenie karty (zob. ilustracja poniżej)

Zagrane **karty wydarzeń** (czerwone, np. karta **C**) gracz odkłada na własny zakryty stos kart odrzuconych. Znajdujące się na takich kartach symbole kategorii bierze się pod uwagę jedynie w momencie ich zagrania (na przykład uwzględniając upust z karty **E**, gdy zagrywa się wydarzenie z kategorii przestrzeni kosmicznej).

Zagrane **karty natychmiastowe** (zielone, np. karta **A** lub **B**) gracz umieszcza awersami ku górze w kolumnie przed sobą, tak aby widoczny był jedynie ich pasek tytułowy. Takie karty nie wywołują już żadnych efektów, ale przedstawiają obecne przedsięwzięcia gracza, dlatego wciąż bierze się pod uwagę ich symbole kategorii.

Zagrane **karty aktywne** (niebieskie, np. karta **D** lub **E**) przedstawiają trwałe efekty, które są stale aktywne, albo też akcje, z których gracz może skorzystać (tak, jak z akcji korporacji). Te karty muszą być dobrze widoczne, dlatego umieszcza się je w kolumnie obok kart natychmiastowych awersami ku górze, tak aby widoczna była ich cała górna część.

Wiele ze znajdujących się w grze kart przedstawia różne pomysły na terraformację. Takie karty mogą wpływać na wskaźniki globalne albo podnieść WT gracza w inny sposób. Niektóre przedstawiają organizmy fotosyntetyczne uwalniające do atmosfery tlen czy inne źródła ciepła podnoszące powoli średnią temperaturę Marsa.

W grze występują też inne karty, które wiążą się z procesem terraformacji. Takie karty mogą wymagać wcześniejszych postępów w terraformacji albo przeciwnie – surowych warunków sprzed terraformacji.

## B) Wykorzystanie projektu standardowego

Gracze zawsze mają dostęp do 6 projektów standardowych, które znajdują się na planszy. Z każdego z tych projektów gracz może skorzystać wielokrotnie podczas jednego pokolenia.

- 1) Sprzedaż patentów.** Gracz może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart i otrzymać w zamian po 1 M€ za kartę.
- 2) Elektrownia.** Za 11 M€ gracz może podnieść swoją produkcję energii o 1 poziom.
- 3) Asteroida.** Za 14 M€ gracz może podnieść Temperaturę o 2°C (podnosi też o 1 swój WT).
- 4) Nawodnienie.** Za 18 M€ gracz może umieścić na planszy obszar oceanów (podnosi też o 1 swój WT i otrzymuje ewentualną premię za pole, na którym umieścił obszar, zob. strona 5).
- 5) Zielen.** Za 23 M€ gracz może umieścić na planszy obszar zieleni i podnieść Poziom Tłenu o 1 (podnosi też o 1 swój WT i otrzymuje ewentualną premię za pole, na którym umieścił obszar, zob. strona 5). Na obszarze zieleni należy umieścić znacznik gracza.
- 6) Miasto.** Za 25 M€ gracz może umieścić na planszy obszar miasta (otrzymuje też ewentualną premię za pole, na którym umieścił kafelek, i podnosi swoją produkcję M€ o 1 poziom, zob. strona 5). Na obszarze miasta należy umieścić znacznik gracza.

**Przykład.** Pierwszą akcją Marcina będzie skorzystanie z projektu standardowego „Miasto”, żeby umieścić na planszy trzeci obszar miasta. Otrzyma za to premię wynikającą z jego korporacji, Republiki Tharsis.

## C) Uzyskanie Tytułu

Jeśli gracz spełnia kryteria danego Tytułu, może go uzyskać – płaci 8 M€ i umieszcza na nim swój znacznik. Dany Tytuł może zdobyć tylko jeden z graczy, a w trakcie rozgrywki gracze będą mogli uzyskać tylko 3 z 5 dostępnych Tytułów – kto pierwszy, ten lepszy! Na koniec gry każdy ze zdobytych Tytułów będzie wart 5 PZ.

Poniżej zamieszczono listę Tytułów wraz z ich wymaganiami (nie licząc 8 M€ „wpisowego”):

- 1) Terraformator.** Gracz posiada współczynnik terraformacji równy albo wyższy od 35.
- 2) Prezydent.** Gracz posiada przynajmniej 3 obszary miast.
- 3) Ogrodnik.** Gracz posiada przynajmniej 3 obszary zieleni.

STOS KART WYDARZEŃ



4) **Konstruktor.** Gracz posiada w grze przynajmniej 8 kart projektów z symbolem budowli.

5) **Planista.** W momencie uzyskania tego Tytułu gracz musi mieć na ręce przynajmniej 16 kart.

**Przykład.** Swoją drugą akcją (po budowie trzeciego obszaru miasta) Marcin uzyskuje Tytuł Prezydenta (właśnie zaczął spełniać jego wymagania!). Płaci 8 M€ i umieszcza swój znacznik na odpowiednim polu planszy. Ten znacznik jest wart 5 PZ! Podczas tej rozgrywki można zdobyć jeszcze tylko 2 Tytuły, a żaden inny gracz nie może już uzyskać Tytułu Prezydenta.

## D) Ufundowanie Nagrody

Ufundowanie Nagrody nie wymaga spełnienia żadnych wymagań. Pierwszy gracz, który ufunduje Nagrodę, płaci 8 M€ i umieszcza na wybranej Nagrodzie swój znacznik. Następny gracz, który chce ufundować Nagrodę, musi zapłacić 14 M€, a trzeci 20 M€. W danej rozgrywce można ufundować tylko 3 Nagrody, a każdą z nich tylko raz.

Podczas ostatecznego podliczania punktów gracze sprawdzają, który z nich zwyciężył w danej kategorii. Zwycięzca otrzyma 5 PZ, a gracz na drugim miejscu 2 PZ (w grze 2-osobowej nie przyznaje się Nagrody za drugie miejsce).

**Uwaga!** Nie ma znaczenia, kto ufundował daną Nagrodę! W przypadku remisów wszyscy remisujący gracze otrzymują tę samą premię (zob. przykład). Jeśli więcej graczy otrzyma premię za pierwsze miejsce, nie przyznaje się premii za drugie miejsce.

Poniżej zamieszczono listę Nagród i kategorie, za jakie są przyznawane.

1) **Potentat ziemski.** Gracz posiada najwięcej obszarów na planszy.

2) **Bankier.** Gracz posiada najwyższy poziom produkcji M€.

3) **Naukowiec.** Gracz posiada najwięcej kart z symbolem nauki.

4) **Magnat ciepły.** Gracz posiada najwięcej jednostek ciepła.

5) **Górnika.** Gracz posiada najwięcej jednostek stali i tytanu.

**Przykład.** Krzysiek płaci 8 M€ i funduje Nagrodę Magnata ciepłego. Zakłada, że jego „Fabryki gazów cieplarnianych” zapewnią mu dostatecznie dużo ciepła, żeby ją zdobyć.

Na koniec gry okazuje się, że Wojtek też produkował ciepło i ma aż 12 kostek zasobów. Krzysiek też ma ich 12, a Marcin tylko 5. Krzysiek i Wojtek dostaną po 5 PZ za pierwsze miejsce *ex aequo*, a Marcin zostanie z niczym.

## E) Wykorzystanie akcji z karty aktywnej

Wiele **kart aktywnych** (niebieskich) i kart korporacji pozwala graczom na wykonanie dodatkowych rodzajów akcji (akcje zaznaczono na kartach **czerwonymi strzałkami**). **Z każdej akcji na karcie gracz może skorzystać tylko raz na pokolenie.** Aby skorzystać z akcji, gracz musi wpięrow zapłacić jej koszt (znajdzie go po lewej stronie strzałki). Jeśli to zrobi, otrzyma wskazaną premię (wszystko, co znajdzie po prawej stronie strzałki) i umieści na karcie swój

znacznik, żeby zaznaczyć, że podczas tego pokolenia już z niej skorzystał. Znaczniki graczy usuwa się z kart podczas **fazy produkcji**.

**Przykład.** Rozgrywka powoli dobiega końca. Krzysiek ma w grze „Trzode” (karta **D**). Gdy przyjdzie jego kolej, może skorzystać z zapewnianej przez nią akcji i umieścić na niej kostkę zasobów, czyli jednostkę zwierząt, i swój znacznik.

**Karty aktywne** i karty korporacji mogą też wywoływać efekty trwałe. Przykładem takiej karty są „Promy” (karta **E**) – za każdym razem, gdy gracz zagra **kartę projektu z symbolem przestrzeni kosmicznej**, będzie go to kosztować o 2 M€ mniej. Takich efektów nie uważa się za akcje (brak czerwonej strzałki), dlatego gracz może zawsze z nich skorzystać.

## F) Zamienienie roślinności w obszar zieleni

Gracz może zamienić 8 jednostek roślinności w obszar zieleni i podnieść Poziom Tlenu o 1% (jednocześnie podnosząc swój WT o 1).

**Uwaga!** Jeśli to możliwe, obszar zieleni należy umieścić obok innego obszaru należącego do danego gracza. Umieszczenie obszaru na planszy może też zapewnić graczowi dodatkową premię (zob. strona 5).

**Przykład.** Marcin usuwa 8 jednostek roślinności z pola roślinności na swojej planszy gracza i podnosi Poziom Tlenu o 1% (jednocześnie podnosząc swój współczynnik terraformacji o 1). Następnie bierze obszar zieleni i umieszcza go pomiędzy 2 ze swoich obszarów miast, otrzymując za ten ruch premię (zgodnie z symbolami na wybranym obszarze będą to 2 jednostki roślinności).

Takie działanie zapewniło Marcinowi szereg korzyści: krótkoterminowych – w postaci 1 WT i premii za umieszczenie obszaru – i długoterminowych – na koniec gry otrzyma 1 PZ za sam obszar zieleni, a także zapewnia po 1 dodatkowym PZ każdemu sąsiadującemu z nim obszarowi miasta.

## G) Zamienienie ciepła w Temperaturę

Gracz może wydać 8 jednostek ciepła, aby podnieść Temperaturę o 2°C (jednocześnie podnosząc swój WT o 1).



„Potrzebujemy tylko więcej energii”.  
Bjorn Sigmund, CEO ThorGate

# KONIEC GRY

Gdy wszystkie 3 Wskaźniki Globalne (Liczba Oceanów, Temperatura i Poziom Tlenu) osiągną wymagane pułapy, gra skończy się wraz z końcem obecnego pokolenia. Po **fazie produkcji każdy z graczy otrzyma ostatnią szansę, żeby zamienić posiadaną roślinność w 1 lub więcej obszarów zieleni** (począwszy od pierwszego gracza, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara; te akcje mogą wywołać inne efekty, na przykład otrzymanie premii za umieszczenie obszaru na planszy). Gdy wszyscy gracze się z tym uporają, przechodzą do ostatecznego podliczania punktów. Aby uniknąć zamieszania, najlepiej będzie wyznaczyć gracza, który będzie podliczał punkty (pozostali będą sprawdzać, czy się nie pomylił).

## Ostateczne podliczanie punktów

- 1) **WT.** WT gracza z końca gry to podstawa jego punktów. Znacznik gracza należy przesunąć po torze WT w miarę dodawania kolejnych PZ z innych źródeł.
- 2) **Nagrody.** Gracz, który zajął pierwsze miejsce w danej kategorii, otrzymuje 5 PZ, a gracz, który zajął drugie, 2 PZ (z wyjątkiem gry 2-osobowej). W przypadku remisów punkty otrzymują wszyscy remisujący gracze (zob. strona 11).
- 3) **Tytuły.** Za każdy uzyskany Tytuł gracz otrzymuje 5 PZ.
- 4) **Plansza.** Gracze otrzymują PZ za należące do nich obszary na planszy. Każdy obszar zieleni zapewnia 1 PZ, a każdy obszar miasta 1 PZ za każdy sąsiadujący z nim obszar zieleni (bez względu na to, kto jest właścicielem zieleni). Punkty z planszy należy podliczać po kolei, żeby uniknąć zamieszania.
- 5) **Karty.** Najpierw gracz otrzymuje wszystkie PZ pochodzące z kart, na których zbierał zasoby. Następnie otrzymuje PZ z wszystkich pozostałych kart (w tym ze wszystkich zagranych wydarzeń!). Jeśli gracz posiada karty Jowisza, może zaistnieć potrzeba policzenia ich oddzielnie.

Gracz, który uzyskał najwyższy wynik, zostaje zwycięzcą! W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który posiada więcej M€.

**Przykład.** Ostateczny współczynnik terraformacji Krzyska wynosi 38 – to podstawa jego punktów. Krzysiek otrzymuje 5 PZ za Nagrodę dla Magnata ciepłego i 5 PZ za uzyskanie Tytułu Planisty. Wokół swojego jedyne obszaru miasta posiada swoje 3 obszary zieleni, co daje mu w sumie 3 PZ za obszary zieleni i 5 PZ za obszar miasta (sąsiaduje dodatkowo z 2 obszarami zieleni Marcina). W tym momencie suma punktów Krzyska wynosi 56.

Na swojej karcie „Trzody” Krzysiek miał 3 kostki zasobów, co zapewnia mu 3 PZ. Z pozostałych odkrytych kart (niebieskich i zielonych) uzyskał jeszcze 6 dodatkowych PZ. Jego jedyna karta wydarzenia (czerwona) pozbawiła go niestety 1 PZ. W sumie Krzysiek zdobył 64 punkty.



Niech wygra najlepszy!

## Sugestie

Jeśli gracz nie rozumie znaczenia symboli, powinien się zapoznać ze znajdującym się na karcie opisem lub wyjaśnieniami ze stron 14 i 15 tej instrukcji.



Czasem gracze będą musieli pamiętać o wielu efektach, dlatego powinni sobie wzajemnie pomagać. Jeśli kilka efektów zostanie wywołanych jednocześnie, ich kolejność ustala aktywny gracz (nawet jeśli karty wywołujące efekty należały do innych graczy).



NINA FRYXELLUS +

# WARIANTY

## Era Korporacyjna

Aby wydłużyć rozgrywkę, podczas przygotowania do gry należy po prostu umieścić w talii projektów wszystkie karty oznaczone w lewym dolnym rogu symbolem , a do stosu kart korporacji dołączyć 2 nowe korporacje (również oznaczone symbolem ). Gracze rozpoczynają rozgrywkę ze znacznikami poziomów produkcji zasobów na polu „0”. „Erę Korporacyjną” można łączyć z pozostałymi wariantami.

„Era Korporacyjna” skupia się na ekonomii i technologii. Dodatkowe karty to projekty, które nie przyczyniają się bezpośrednio do terraformacji Marsa, ale wzmacniają korporacje, zwiększając liczbę dostępnych w grze strategicznych decyzji.

„Era Korporacyjna” wydłuża rozgrywkę i czyni ją bardziej skomplikowaną. Nie zalecamy tego wariantu początkującym graczom.

## Wariant 1-osobowy „Ery Korporacyjnej”

Podczas rozgrywki dla jednego gracza grę należy rozpocząć w sposób analogiczny do wariantu „Ery Korporacyjnej”. Do talii projektów i korporacji należy dodać karty „Ery Korporacyjnej” i umieścić znaczniki produkcji zasobów na polu „0”. W trakcie rozgrywki obowiązują wszystkie normalne zasady z poniższymi wyjątkami:

1) Przed wybraniem kart projektów należy umieścić na planszy 2 neutralne obszary miast, a przy każdym z nich po 1 obszarze zieleni (te obszary nie należą do gracza i nie zwiększają Poziomu Tlenu). Aby to zrobić, należy odrzucić 4 wierzchnie karty z talii projektów. Pierwszy obszar miasta należy umieścić na polu odpowiadającym numerem kosztowi pierwszej odrzuconej karty. Pola należy liczyć od lewej do prawej, od góry do dołu. Należy pominąć wszystkie niezgodne z zasadami pola (na przykład pola zarezerwowane na obszary oceanów). Drugi obszar miasta należy umieścić na tej samej zasadzie, ale na podstawie kosztu drugiej odrzuconej karty, ponadto obszary należy liczyć od prawej do lewej i od dołu do góry. Następnie należy umieścić oba obszary zieleni. Pierwszy obszar należy umieścić na lewym górnym obszarze sąsiadującym z pierwszym obszarem miasta, a następnie przesunąć go wokół niego zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki nie zostanie przesunięty o tyle pól, ile wynosi koszt trzeciej odrzuconej karty. Wreszcie tę samą procedurę należy przeprowadzić z drugim obszarem zieleni i czwartą odrzuconą kartą.

**Wyjątek.** Jeśli gracz zdecyduje się grać Republiką Tharsis, otrzyma premię do produkcji M€ również za 2 neutralne obszary miast (mimo że odkryje swoją korporację dopiero po umieszczeniu ich na planszy).

- 2) Gracz rozpoczyna ze współczynnikiem terraformacji na poziomie „14” zamiast „20” (ten poziom zaznaczono na torze WT słowem „solo”) i bez dodatkowych poziomów produkcji opisanych w zasadach rozgrywki podstawowej.
- 3) Gracz nie korzysta z Nagród i Tytułów.
- 4) Gra toczy się przez 14 pokoleń (tor pokoleń kończy się na polu oznaczonym słowem „solo”).
- 5) Gracz zмага się z wirtualnym przeciwnikiem. Wszystkie efekty wynikające z kart kieruje na niego, wirtualnie pozbawiając go zasobów i obniżając jego produkcję.

Warunkiem zwycięstwa jest całkowita terraformacja (czyli uzyskanie wymaganych pułapów wszystkich 3 Wskaźników Globalnych)

Marsa przed zakończeniem 14. pokolenia. Po 14. pokoleniu gracz może zamienić roślinność w obszary zieleni zgodnie z normalnymi zasadami, ale nie podnosząc już Poziomu Tlenu. Po zakończeniu rozgrywki gracz podlicza zdobyte PZ. Jeśli nie udało mu się ukończyć terraformacji przed końcem 14. pokolenia, przegrywa.

## Wariant z selekcją kart

Jeśli w swoich rozgrywkach gracze chcieliby doświadczyć więcej interakcji, powinni używać **wariantu z selekcją kart**. Podczas **fazy badań** gracze zamiast dobierać 4 karty, z których będą mogli coś zakupić, będą je selekcionować.

Każdy z graczy powinien dobrać 4 karty, wybrać jedną z nich i odłożyć ją na bok, a resztę przekazać następnemu graczowi. W tym momencie każdy z graczy będzie mieć po 3 karty – znów powinien odłożyć 1 dla siebie i przekazać pozostałe następnemu graczowi. Teraz gracz będzie mieć 2 karty – odłoży 1 dla siebie, 1 przekazuje następnemu graczowi, a od swojego drugiego sąsiada otrzyma ostatnią kartę – tę musi zatrzymać.

Dopiero w tym momencie gracz bierze 4 odłożone na bok (wyselekcjonowane) karty i wybiera, które z nich zakupić (za 3 M€ za kartę), a które odrzucić.

Gracze nie będą korzystać z zasad selekcji podczas pierwszego pokolenia, ponieważ pierwszą **fazę badań** zawsze się pomija (zob. „Przygotowanie do gry” na stronie 7). **Podczas parzystych pokoleń** karty przekazuje się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (**w lewo**), a **podczas pokoleń nieparzystych** przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara (**w prawo**).

Ten wariant pozwala graczom wpłynąć na karty, jakie otrzymają przeciwnicy, a także lepiej obrać konkretną strategię lub przewidzieć, które Wskaźniki pójdą w górę jako pierwsze.

Wariant z selekcją kart nieco wydłuża rozgrywkę. Nie zalecamy go początkującym graczom.

## O autorze

Jacob Fryxelius obronił doktorat z chemii na Uniwersytecie w Sztokholmie w 2006 roku. Odkrywszy w sobie pasję do analizowania i tłumaczenia wszelakich zagadnień, zaczął uczyć w liceum i na uniwersytecie. W 2011 roku uzyskał dyplom nauczycielski.

Gry planszowe były jego hobby od czasów dzieciństwa, przez lata zaprojektował nawet kilka własnych. W 2011 roku, wraz z braćmi, Enochem, Danielem i Jonathanem, założył wydawnictwo FryxGames. W tym samym roku opublikował pierwszą grę, *Space Station*.

Praca nauczyciela, FryxGames, trójka dzieci i wspianała żona... Życie jest cudowne!



MARIA FRYXELIUS

# SYMBOLE

## Punkty zwycięstwa



Grę wygra gracz, który będzie posiadać najwięcej punktów zwycięstwa (PZ). PZ otrzymuje się za współczynnik terraformacji, obszary na planszy, Tytuły i Nagrody, a także z wielu zagrywanych kart.

## Wskaźniki Globalne

*Terraformacja Marsa* to gra o próbach przemienienia Marsa w podobną do Ziemi planetę, na której ludzkość mogłaby przeżyć i swobodnie się osiedlić. W grze występują 4 Wskaźniki Globalne, które odzwierciedlają ten proces: współczynnik terraformacji, Temperatura, Poziom Tlenu i Liczba Oceanów.



Osobisty **współczynnik terraformacji (WT)** jest miarą wkładu w proces terraformacji, jaki wnieśli poszczególni gracze. **Za każdym razem, gdy gracz podnosi Poziom Tlenu, Temperaturę lub umieszcza na planszy obszar oceanów, podnosi również swój WT.**

Na koniec gry każdy punkt WT będzie wart 1 PZ. Co więcej, Komitet Terraformacji przyznaje korporacjom dochód na podstawie WT. Każdy gracz rozpoczyna grę z WT na poziomie „20”.



**Temperatura** na równiku wzrasta o 2°C na poziom. Zaczyna na poziomie -30°C, a kończy na 8°C. Taka Temperatura pozwoli na stworzenie strefy równikowej, w której woda pozostanie ciekłą. Ten symbol oznacza, że gracz musi podnieść Temperaturę o 2°C, czyli 1 poziom (jednocześnie podnosząc o 1 swój WT).



Poziom **Tlenu** mierzy się w procentowo wyrażonych jednostkach atmosfery fizycznej (atm) i w związku z tym można go porównywać do poziomu ziemskiego, który wynosi około 21%. Przy 14% atmosfera Marsa będzie przypominać atmosferę Ziemi na wysokości 3000 m n.p.m. Ten symbol oznacza, że gracz musi podnieść Poziom Tlenu o 1% (jednocześnie podnosząc o 1 swój WT).



Każdy **obszar oceanów** odpowiada pokryciu 1% powierzchni planety oceanami. Jeśli oceany pokryją 9% powierzchni planety, na Marsie powstanie cykl hydrologiczny, który z kolei stworzy deszcze i rzeki. Ten symbol oznacza, że gracz musi umieścić na planszy obszar oceanów (jednocześnie podnosząc o 1 swój WT). Za umieszczenie obszaru gracz może też czasem otrzymać premię z pola, na którym go umieścił (zob. strona 5).

## Zasoby

Wszystkie zasoby w grze przedstawia się kostkami zasobów.

**Kostki reprezentują 3 wartości – 1 (brązowa kostka), 5 (srebrna kostka) i 10 (złota kostka) – i służą do oznaczania wszystkich rodzajów zasobów.** To, czym się staną, będzie zależeć tylko od miejsca, w którym umieści je gracz. Sześć podstawowych zasobów to Megakredyty, stal, tytan, roślinność, energia i ciepło. Wszystkie zasoby magazynuje się na planszach graczy. Niektóre karty również

mogą magazynować zasoby (będą to zazwyczaj karty zwierząt albo mikrobow, zob. „Symbole kategorii” na następnej stronie). Jeśli karta wprowadza do gry jakieś niestandardowe zasoby, zazwyczaj umieszcza się je na tej samej karcie.



**Megakredyty (M€)** to ogólna waluta, która służy do kupowania i zagrywania kart, a także płacenia za projekty standardowe, Tytuły i Nagrody.



**Stal** odzwierciedla materiały budowlane, zazwyczaj jakiś stop magnezu. Stalą płaci się za **karty projektów z symbolem budowlu**, przy czym 1 jednostka stali jest warta 2 M€.



**Tytan** odzwierciedla zasoby dla przemysłu kosmicznego. Tytanem płaci się za **karty projektów z symbolem przestrzeni kosmicznej**, przy czym 1 jednostka Tytanu jest warta 3 M€.



**Roślinność** przeprowadza fotosyntezę. Gracz może wykonać akcję, którą zamieni 8 jednostek roślinności w obszar zieleni. Umieściwszy ten obszar na planszy, gracz podnosi Poziom Tlenu o 1% (oraz swój WT o 1). Każdy obszar zieleni jest wart 1 PZ i zapewnia po 1 PZ każdemu sąsiadującemu z nim obszarowi miasta (zob. strona 5).



Z **energii** korzysta wiele miast i gałęzi przemysłu. Niektóre karty aktywne wykorzystują ją jako koszt wykonania akcji. Niewykorzystaną energię zamienia się w ciepło.



**Ciepło** ogrzewa atmosferę Marsa. Gracz może wykonać akcję, którą zamieni 8 jednostek ciepła we wzrost Temperatury o 2°C (podniesie też swój WT o 1).

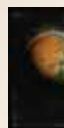


**Pozostałe zasoby** (w tym zwierzęta i mikroby) umieszcza się na odpowiadających im kartach. Na tych kartach opisano też, czym są i jakie pełnią funkcje.



**Produkcję zasobów** przedstawiono symbolem zasobów na tle brązowej ramki. W tym przykładzie gracz podnosi produkcję roślinności o 1 poziom. W rezultacie będzie mieć stałe dostawy tych zasobów. **Produkcja nie jest ograniczona do 10 poziomów.** Jeśli produkcja przekroczy 10. poziom, do jej zaznaczania należy użyć drugiego znacznika (pierwszy pozostaje na polu „10”).

Tylko produkcja M€ może przyjąć wartość ujemną (do -5). Produkcję dodaje się jednak do WT, dlatego ostatecznie dochód nigdy nie będzie ujemny.



**Karty projektów** przedstawiają olbrzymie przedsięwzięcia, których podejmują się gracze. Na każdej karcie znajduje się od 0 do 3 symboli kategorii, które odzwierciedlają jej fabularne i mechaniczne aspekty i mogą zostać użyte w połączeniu z innymi kartami. Wzięcie karty na rękę podczas **fazy badań** kosztuje 3 M€. Koszt zagrania karty z ręki zależy od samej karty. Ten symbol oznacza, że gracz może dobrać na rękę dodatkową kartę projektu, nie płacąc za nią.

## Symbole kategorii

Na każdej karcie znajduje się od 0 do 3 symboli kategorii, które odzwierciedlają jej fabularne i mechaniczne aspekty i pozwalają innym kartom się do nich odnosić. Wszystkie symbole rządzą się tymi samymi zasadami. **Jeśli karta posiada 2 albo 3 wymagane przez inną kartę symbole, należy je policzyć, odpowiednio, 2 albo 3 razy.**



**Symbol budowlany.** Taki projekt obejmuje prace konstrukcyjne na Marsie. Za kartę z takim symbolem gracz może płacić stalą.



**Symbol przestrzeni kosmicznej.** Taki projekt wykorzystuje technologie kosmiczne. Za kartę z takim symbolem gracz może płacić tytanem.



**Symbol energii.** Taki projekt skupia się na produkcji lub wykorzystaniu energii.



**Symbol nauki.** Taki projekt wzbogaca wiedzę naukową. Niektóre karty wymagają od gracza posiadania pewnej liczby symboli nauki.



**Symbol Jowisza.** Taki projekt dotyczy infrastruktury budowanej w zewnętrznym Układzie Słonecznym.



**Symbol Ziemi.** Taki projekt odnosi się do działalności na Ziemi.



**Symbol roślinności.** Taki projekt dotyczy flory i innych organizmów dokonujących fotosyntezy.



**Symbol mikrobów.** Taki projekt dotyczy mikrobów przeznaczonych na konkretny cel.



**Symbol zwierząt.** Taki projekt dotyczy fauny.



**Symbol miasta.** Taki projekt pozwala graczowi umieścić na planszy obszar miasta. Wymaga produkcji energii, a sam produkuje M€.



**Symbol wydarzenia.** Taki projekt to jednorazowe wydarzenie. Wszystkie wydarzenia to czerwone karty, które po zagranii należy odłożyć rewersem ku górze na stos kart odrzuconych gracza.

## Obszary

Plansza gry przedstawia mapę, na której gracze mogą umieszczać różne obszary. Umieszczając na planszy obszar, gracz otrzymuje **premię** wynikającą z pola, na którym go umieścił (plus 2 M€ za każdy sąsiadujący obszar oceanów). W grze występują 4 rodzaje obszarów.



Ten symbol pozwala graczowi umieścić na planszy **obszar oceanów**. Umieszczenie na planszy obszaru oceanów podnosi WT gracza o 1. Na planszy znajduje się 12 pól **zarezerwowanych na obszary oceanów**. Na takich polach można umieścić tylko obszary oceanów i odwrotnie – obszary oceanów można umieścić tylko na takich polach. Obszary oceanów nie należą do żadnego z graczy. Każdy obszar oceanów na planszy zapewnia premię w wysokości 2 M€ za umieszczenie obok niego innego obszaru.



Ten symbol pozwala graczowi umieścić na planszy obszar zieleni wraz ze swoim znacznikiem. Umieszczenie na planszy obszaru zieleni podnosi Poziom Tłenu o 1% (na co wskazuje symbol tlenu) i WT gracza o 1. Jeśli to możliwe, gracz musi umieścić obszar zieleni obok innego posiadanego obszaru. Jeśli obok obszarów gracza nie ma wolnego pola albo też gracz nie ma na planszy żadnego obszaru, może umieścić nowy obszar na dowolnym z dostępnych pól. Na koniec gry każdy obszar zieleni należący do gracza jest wart 1 PZ, zapewnia też 1 PZ wszystkim sąsiadującym obszarom miast (zob. strona 5).



Ten symbol pozwala graczowi umieścić na planszy obszar miasta wraz ze swoim znacznikiem. Nie można go umieścić obok innego obszaru miasta. Na koniec gry każdy obszar miasta jest wart 1 PZ za każdy sąsiadujący z nim obszar zieleni (bez względu na to, do kogo należy).



Niektóre karty pozwalają umieścić na planszy brązowe obszary specjalne. Funkcje takich obszarów i obowiązujące gracza ograniczenia opisano na samej karcie. Gracz umieszcza dany obszar specjalny na planszy wraz ze swoim znacznikiem.

## Czerwony obrys symboli



Symbol z czerwonym obrysem oznacza, że celem działania może być dowolny gracz (gracz aktywny lub któryś z jego przeciwników).

Karta z symbolem z czerwonym obrysem może usunąć zasoby jednego dowolnego gracza (ten efekt można rozpatrzyć w całości, częściowo lub wcale).

Efekt karty, który obniża produkcję zasobu z czerwonym obrysem, musi zostać rozpatrzony. Jeśli przeciwnik gracza nie ma odpowiedniego poziomu produkcji, gracz musi albo obniżyć własny poziom produkcji, albo zaniechać zagrania danej karty.

Karta z symbolem obszaru z czerwonym obrysem może obrać za cel obszar dowolnego gracza lub wszystkich graczy.

Karta z symbolem kategorii z czerwonym obrysem obra za cel wszystkie karty z danym symbolem, bez względu na to, do kogo należą.

## Gwiazdka

\* Jeśli symbol został wyróżniony gwiazdką (\*), oznacza to, że dotyczy specjalnej zasady opisanej na karcie projektu.



DANIEL FRYXELLUS

„Wzbogaceni o doświadczenia z terraformacji Marsa, zbudowawszy pierwszy statek z nowym napędem warp, jesteśmy gotowi powiedzieć: nadszedł czas zapisać nową kartę w historii ludzkości – nadszedł czas ruszyć w gwiazdy”.

Helena Brack, rzecznik Interplanetary Cinematics

The logo for REBEL, featuring a stylized red and yellow 'R' icon followed by the word 'REBEL' in white, bold, sans-serif capital letters.The logo for FRYXGAMES, featuring the word 'FRYXGAMES' in a stylized, green, metallic font with a glowing effect, set against a dark, starry background.

## Opracowanie

Projekt gry: Jacob Fryxelius

Opracowanie graficzne: Isaac Fryxelius

Dodatkowe prace projektowe: FryxGames

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja polskich zasad: Zespół Rebel

**Zespół FryxGames chciałby podziękować:** naszym przyjaciołom i rodzinie (a w szczególności mamie i tacie) za testy i uwagi. Kimowi Stanleyowi Robinsonowi za inspirację, którą znaleźliśmy w jego trylogii „Czerwonego Marsa”. Jesteśmy też oczywiście dożywotnie wdzięczni Stwórcy Marsa i wszystkiemu innemu.

Dziękujemy naszym oficjalnym testerom: Thomasowi i Sandrze Dielom, Gerdzie van Heel i Bartowi van Bilzenowi, Daisy i Christopherowi Swafferom, Dennisowi Suijkerbuijkowi, Jorritowi Sminie, Geofowi Gambillowi i Martinowi Ekelundowi.

Ilustracje zostały podpisane nazwiskami autorów. Te z nich, które zostały zmodyfikowane, zostały dodatkowo oznaczone symbolem „+” po nazwisku.

Copyright © 2016 FryxGames.

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.

[www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)

[www.fryxgames.se/games/terraformingmars/](http://www.fryxgames.se/games/terraformingmars/)

## Zawartość

instrukcja

plansza

5 planszy gracza

17 kart korporacji

208 kart projektów

8 kart pomocy

200 znaczników graczy  
(przezroczyste kostki w pięciu kolorach)

200 kostek zasobów  
(nieprzezroczyste kostki w złotym, srebrnym i brązowym kolorze, w trzech rozmiarach)

znacznik Temperatury

znacznik Poziomu Tłenu

znacznik pokoleń

9 obszarów oceanów

60 obszarów zieleni/miast

11 obszarów specjalnych

znacznik pierwszego gracza