



JACOB FRYXELIUS

# TERRAFORMING MARS



## Анонс терраформирования:

*"С момента своего создания в 2174 году, Мировое Правительство постоянно борется за единство и мир. Наша миссия – быть для человечества инструментом создания лучшего будущего.*

*Земля перенаселена, и ресурсы истощаются. Теперь перед нами стоит выбор: сократить население, или выйти в космос и найти новые миры для человечества. Для этого мы должны превратить Марс в обитаемую планету.*

*Освоение Марса – вызов настолько грандиозный, что нам потребуется объединить усилия всего человечества. Для этого Мировое Правительство создаёт Комитет Терраформирования и вводит общий налог. Каждая корпорация и предприятие, которые внесут вклад в терраформирование, будут щедро вознаграждены Комитетом. Мы верим, что результатом этих мер в итоге станет обитаемая планета для наших потомков.*

*Спасибо за внимание!"*

Леви Укен, пресс-служба Мирового Правительства, 16 января 2315 года.

## ВВЕДЕНИЕ

## СОДЕРЖАНИЕ

Человечество начало осваивать Солнечную систему. На Марсе построены несколько небольших колоний. Они обеспечивают защиту от неблагоприятной для человека среды – очень холодной, сухой, практически без атмосферы.

Чтобы увеличить количество переселенцев, Марс должен быть терраформирован путем изменения природных условий, пока люди не смогут там жить без дорогостоящих защитных костюмов, и пока небольшие происшествия не перестанут нести смертельную опасность. Поэтому Мировое Правительство приняло решение содействовать каждой организации, которая вносит вклад в это грандиозное предприятие.

Щедрое финансирование привлекает мегакорпорации, которые конкурируют за расширение своего бизнеса и сфер влияния под предлогом терраформирования. Сегодня приручение Красной Планеты открывает прекрасные возможности.

Введение	2
Обзор игры	3
Глобальные параметры	3
Игровое поле	4
Тайлы и маркеры	5
Планшет игрока	6
Карты	6
Подготовка к игре	7
Поколение (Порядок хода)	8
Действие	9
Окончание игры	12
Варианты игры	13
Обозначения	14
Благодарности	16

## ОБЗОР ИГРЫ

В "Терраформировании Марса" вы управляете корпорацией. В процессе игры вы будете покупать и разыгрывать карты, описывающие различные проекты. Часто проекты прямо или косвенно вносят вклад в процесс терраформирования, но также могут являть собой различного рода предприятия. Чтобы выиграть, у вас должен быть высокий рейтинг на **шкале терраформирования (ТР)** и много **победных очков (ПО)**. Ваш ТР растёт каждый раз, когда вы повышаете глобальный параметр (**температуру, кислород** или **количество океанов**). ТР определяет ваш основной доход, а также приносит ПО в конце партии. Чем дальше игроки продвинулись в терраформировании, тем больше доступных проектов. Дополнительные ПО начисляются за всё, что улучшает контроль человечества над Солнечной системой, от возведения городов до создания инфраструктуры и защиты среды обитания.

Время измеряется в поколениях. Каждое поколение начинается с фазы порядка хода, затем идет фаза исследований, в которой игроки приобретают новые карты. В фазе действий игроки выполняют 1 или 2 действия в ход по кругу, пока все не спасуют. Затем в фазе

производства все игроки получают ресурсы в соответствии с производственными мощностями на своих планшетах, а также доход согласно ТР.

На игровом поле расположены шкалы температуры, кислорода, ТР и поколений. В процессе игры на карте поверхности планеты игроки размещают тайлы океанов, озеленения и городов по мере продвижения игры. Также имеется список стандартных проектов, доступных всем игрокам, и достижения и награды, за которые могут соревноваться игроки.

Игра заканчивается, когда на планете достаточно кислорода для дыхания (14%), океанов достаточно для формирования погодных условий, подобных земным (9), и температура выше точки замерзания (+8°C). В этих условиях жизнь на поверхности Марса становится возможной и даже комфортной!

**Победителем объявляется игрок с наибольшим количеством ПО в конце игры. Победные очки начисляются за ТР, тайлы на игровом поле, достижения, награды и ПО на сыгранных картах.**

## ГЛОБАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Температура, кислород и океан называются глобальными параметрами. Когда вы повышаете один из них, ваш ТР тоже растет, принося больший доход и победные очки.

Когда глобальный параметр достигает целевого значения, он не может больше повышаться и повышать ваш ТР. Вы всё ещё можете играть карты, которые повышают параметр – просто игнорируйте этот эффект.

Когда все три глобальных параметра достигают целевых значений, игра заканчивается после этого поколения (после фазы производства).



### Терраформированный Марс

Каждая клетка на игровом поле символизирует 1% марсианской поверхности. Таким образом, 9 тайлов океана представляют собой девятипроцентное покрытие планеты океанами, которого достаточно для поддержания стабильных гидрологических циклов, влажности воздуха и смены погоды. Кроме того, вода смягчает перепады температуры. При очень низких температурах океаны большую часть года представляют собой ледники.

Хотя температура на Марсе уже сейчас может достигать 20°C в "жаркие" солнечные дни, этого недостаточно. Чтобы океаны находились в жидком состоянии, средняя температура должна быть выше 0, но крайней мере у экватора.

Самый важный параметр для терраформирования – уровень кислорода. Без атмосферы, в которой можно дышать, Марс не пригоден для жизни – не терраформирован. Содержание кислорода в атмосфере Земли – 21%. С повышением высоты содержание кислорода понижается, т.к. атмосфера становится разреженной. На высоте 3000 м уровень кислорода – 14%. На этой высоте есть несколько крупных городов, в основном в Андах и Китае, например, в Боливии – города Эль Альто (4150 м) и Ла-Пас (3640 м), около миллиона жителей каждый.

Основной компонент атмосферы Земли – азот (78%), который в значительной степени обеспечивает атмосферное давление. Давление воздуха также важно, хотя и не так, как содержание кислорода. Еще один аспект терраформирования Марса – его очень слабое магнитное поле. Эти показатели не представлены глобальным параметром, но обычно увеличивают ТР игрока, как указано на соответствующих картах.

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Помните: увеличение глобального параметра также увеличивает ТР!

1. **Шкала терраформирования (ТР):** все игроки начинают с 20. Это базовый доход (см. стр. 6 и 8) и ПО. Увеличивается каждый раз при терраформировании.
2. **Маркер поколения:** отмечает прошедшее время (в поколениях), начинается с 1.
3. **Солю игра** начинается с 14 ТР и заканчивается после 14 поколения.
4. **Кислород: глобальный параметр,** начинается с 0%.
5. **Тайлы океана: глобальный параметр,** 9 тайлов океана помещаются сюда для использования в игре.
6. **Температура: глобальный параметр** (температура на экваторе), начинается с -30°C.
7. **Бонусы:** если вы повысили параметр до данного значения – получаете указанный бонус.

8. **Стандартные проекты:** могут использоваться любым игроком независимо от карт в руке. См. стр. 10.
9. **Достижения и награды:** хороший источник ПО. См. стр. 10 и 11.

10. **Бонус за размещение:** при размещении тайла на данной клетке игрок получает указанные ресурсы или карты. См. стр. 5.

11. **Место для океана:** голубые клетки предназначены для тайлов океана; тайлы океана можно положить только сюда, другие тайлы положить сюда нельзя.

12. **Особые клетки:** 3 клетки предназначены для определённых городов. Положить другой тайл на них нельзя.

## Бонусы

По мере того как атмосфера становится плотнее, парниковый эффект повышает температуру, как указано в бонусе напротив уровня кислорода 8%.

Когда растёт температура, двуокись углерода переходит в газообразное состояние, вызывая разогревающий парниковый эффект, как указано в бонусах температуры. Затем при 0°C лёд в почве начинает таять, и на поверхности планеты появляется вода.

## Карта

Игровое поле изображает точную карту провинции Фарсида на Марсе, включая долины Маринера и 3 из 4 крупнейших вулканов. Отсутствует лишь область вокруг горы Олимп. Клетки для тайлов океана находятся в низинах, так что вода естественным образом будет стекать туда. Бонусы у экватора символизируют, что повышенная средняя температура там благоприятствует развитию растений. В горных массивах расположены бонусы стали и титана; в других достопримечательных районах могут быть бонусы добора карты, как, например, место посадки спускаемого аппарата "Викинг".

# ТАЙЛЫ

Игровое поле представляет собой карту, на которой можно размещать тайлы. При размещении необходимо учитывать ограничения – некоторые клетки зарезервированы для океанов или определенных городов.

Также каждый тайл может иметь ограничения, напечатанные на соответствующей карте или в описании ниже. Когда вы кладете тайл, вы получаете бонус за размещение, напечатанный в этой клетке (если он есть). Также вы получаете бонус за тайлы, выложенные рядом с океаном (см. ниже).



**Океан:** тайлы океана могут быть расположены только в обозначенных местах (см. карту). Каждый уложенный тайл повышает ТР на 1. Тайлы океана не имеют владельца. Каждый тайл океана дает 2 М\$ бонус за размещение для каждого тайла, размещенного рядом. Пример: город рядом с двумя тайлами океана даст 4 М\$ бонус за размещение.



**Озеленение:** тайлы озеленения необходимо выкладывать рядом с другими вашими тайлами, если это возможно. Если у вас нет тайлов или свободного места рядом с ними, можете выложить тайл озеленения на любую свободную клетку.



**Город:** не может быть расположен рядом с другим городом (исключение: **Noctis city** всегда располагается на своей клетке). Обозначьте владельца маркером игрока. Каждый город приносит 1 ПО за каждый соседний тайл озеленения (замечание: карта "Столица" позволяет положить особый город, который дополнительно дает ПО за соседние тайлы океана).



**Особые тайлы:** некоторые карты позволяют выложить особые тайлы. Условия выкладывания и эффекты таких тайлов указаны на карте. При выкладывании положите на них маркер игрока.

*Один маленький шаг для человека,  
но смотри под ноги!*



DANIEL FEXELLUS

# МАРКЕРЫ

**Ресурсы:** ресурсы размещают на планшете игрока или на некоторых картах. В игре присутствуют различные ресурсы (см. стр. 14), все они обозначаются кубиками:

БРОНЗОВЫЙ = 1  
СЕРЕБРЯНЫЙ = 5  
ЗОЛОТОЙ = 10



**Маркеры игрока:** каждый игрок использует кубики своего цвета, чтобы отмечать ТР, владение тайлами, производство (см. стр. 6) и использованные действия синих карт (см. стр. 11).



**Маркеры температуры, кислорода и поколения:** устанавливаются на соответствующих шкалах (см. стр. 4).



**Маркер первого игрока:** передается по часовой стрелке каждый ход.



# ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока отражает текущее состояние ваших ресурсов и производства. Кубики ресурсов помещаются на соответствующие секции, производство отмечается маркерами игрока. В игре значки ресурсов обозначают кубики ресурсов, **значки в коричневой рамке – производство этого ресурса** (см. карту проекта ниже).

1. **Шкала производства:** отмечайте уровень производства маркером игрока. Уровень производства не ограничен. Например, производство 22 обозначается двумя маркерами на "10" и одним на "2".

В фазу производства вы получаете ресурсы в количестве, равном уровню производства этого ресурса.

2. **Кредиты (M\$):** используются для оплаты карт и других вещей. **Общий доход равен сумме дохода и уровня TP.** Доход и только доход может быть отрицательным.

Уровень дохода не может опуститься ниже -5.

3. **Сталь:** используется для оплаты карт с символом строительства. 1 кубик стали = 2 M\$. Можно платить сталью и кредитами одновременно, но переплата не компенсируется.

4. **Титан:** используется для оплаты карт с символом космоса. 1 кубик титана = 3 M\$, переплата не компенсируется (см. сталь).



5. **Растения:** преобразуются в тайлы озеленения в фазе действий (см. стр. 11).

6. **Энергия:** используется многими картами. **Неиспользованная энергия преобразуется в тепло в начале фазы производства.**

7. **Тепло:** используется для повышения температуры в фазе действий (см. стр. 11).

# КАРТЫ

Каждый игрок начинает игру с картой корпорации. В процессе игры игроки покупают и используют различные карты проектов, каждая со своим эффектом. Карты делятся на активные (синяя рамка, см. слева), автоматические (зелёная рамка) и события (красная рамка). Использование карт описано на стр. 10.

1. **Символ:** символы карты используются для взаимодействия с другими картами и планшетом игрока (например, карты с символом строительства можно оплачивать сталью).

2. **Начальные условия:** показывает начальное количество кредитов, прочих ресурсов, и уровень производства. У некоторых корпораций также описано действие, выполняемое в первый ход. (см. слева).

3. **Свойство/Действие:** текст на синем фоне указывает на свойство или действие, которое можно использовать в процессе игры. Действие может быть выполнено 1 раз в ход, свойство действует постоянно.

4. **Художественный текст.**

5. **Цена:** цена, необходимая для того, чтобы сыграть карту из руки. (Для получения карт их необходимо купить в фазе исследований, см. стр. 8).

6. **Требования:** условия, необходимые для того, чтобы сыграть карту. Некоторые карты требуют определённого значения глобального параметра. Другие карты требуют определённого уровня производства или определенных символов на картах. Также вы должны быть способны выполнить эффект карты (см. стр. 9). Требования должны выполняться только в момент разыгрывания карт, и не важны для дальнейшего использования.

7. **Мгновенный эффект:** чаще всего карты изменяют количество ресурсов или уровень производства, но возможны и другие эффекты.

8. **ПО:** некоторые карты приносят победные очки.




# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Описывается стандартная игра на 2-5 человек, дополнительные правила для других вариантов игры см. на стр. 13.

**1) Поле:** положите на поле 9 тайлов океана на отведённую для этого клетку. Установите маркеры температуры, кислорода и поколения на соответствующие позиции.

**2) Положите оставшиеся тайлы и кубики** в пределах досягаемости игроков.

**3) Колода проектов:** удалите из колоды карты Эры Корпораций. Такие карты помечены красно-белым значком (  ).

Перемешайте оставшиеся карты и положите колоду рядом с полем.

**4) Игроки:** выберите первого игрока. Каждый игрок берет планшет и маркеры своего цвета. Установите доход и уровень производства каждого ресурса на 1 (только в стандартной игре). Начальный уровень TP – 20.

**5) Карта корпорации:** новым игрокам раздайте карты Начинаящей корпорации, по 42 кредита и 10 карт для начальной руки. Перемешайте 10 карт корпораций (отложите 2 карты Эры Корпораций) и раздайте по 2 каждому оставшемуся игроку.

**6) Карты проектов:** раздайте по 10 карт каждому оставшемуся игроку.

**7) Начальные условия:** игроки выбирают, какую из двух корпораций они будут использовать и какие карты оставят в руке. Неиспользуемые карты сбрасываются в закрытую (неиспользуемые корпорации уберите обратно в коробку).

Далее игроки по очереди кладут выбранную корпорацию перед собой, получают начальные ресурсы (если такие есть) и платят 3 кредита за каждую карту, которую хотят оставить в руке.

**8) Начало игры:** в первом поколении пропускаются фазы порядка хода и исследований (они произошли в процессе подготовки). То есть первый игрок начинает сразу с фазы действий.

*Пример: Ким, Стенли и Робинсон решают сыграть стандартную игру "Терраформирование Марса". Каждый из них выбирает себе цвет, берёт планшет игрока и отмечает начальный уровень производства, ставя маркеры на клетку "1" на каждой шкале производства. Ким, как первый игрок, сдаёт 10 карт проектов и 2 карты корпораций каждому игроку. Они изучают свои карты. Когда все определились, какие карты и корпорации играть, игроки начинают открывать карты по порядку.*

*Ким показывает свою корпорацию: "PhoboLog", которая приносит ей 10 ресурсов титана и 23 M\$, которые она размещает на своём планшете. Затем она объявляет, что покупает 5 карт в руку и платит за них 15 M\$. Она получает несколько дорогих карт, которые позволяют выгодно применить титан. Затем она сбрасывает неиспользованную карту корпорации обратно в коробку, а 5 некупленных карт проектов отправляются в стопку сброса лицом вниз.*

*Стенли объявляет, что намерен играть за "ThorGate", он получает 48 M\$ и на своём планшете повышает производство энергии на 1. Стенли решает оставить себе все 10 карт и платит за них 30 M\$.*

*Робинсон решает играть "Республикой Фарсида" (см. пример карты на предыдущей странице). Он берёт 30 M\$ на свой планшет и платит 12 M\$ за 4 карты, которые он решил приобрести. У него остаётся 28 M\$. В качестве своего первого действия он будет строить город. Кроме того, город может принести игроку бонус за размещение, а его карта корпорации говорит, что он может повышать свой доход на 1 каждый раз, когда любой игрок строит город, а сам он после строительства города получает скидку 3 M\$. Теперь первое поколение начинается с того, что Ким делает первый ход в фазе действий...*

# ПОКОЛЕНИЕ (ПОРЯДОК ХОДА)

Игра представляет собой последовательность поколений. Каждое поколение делится на 4 фазы.

## 1) Порядок хода

Первый игрок передает маркер по часовой стрелке и передвигает маркер поколения на следующую клетку. В первом поколении эта фаза пропускается.

## 2) Исследования

Каждый игрок берет 4 карты и решает, сколько из них он покупает. Каждая карта стоит 3 кредита, игрок может купить 0-4 карты за ход. Некупленные карты сбрасываются. Размер руки не ограничен. В первом поколении эта фаза пропускается.

## 3) Действия (см. стр. 9)

Игроки выполняют 1 или 2 действия в ход или пасуют. Ход передается по часовой стрелке, пока все игроки не спасуют. Возможные действия:

- A) Сыграть карту из руки (см. стр. 9).
- B) Сыграть стандартный проект (см. стр. 10).
- C) Получить достижение (см. стр. 10).
- D) Учредить грант (см. стр. 11).
- E) Использовать действие синей карты (см. стр. 11).
- F) Преобразовать 8 растений в тайл озеленения, как указано на планшете игрока (см. стр. 11).
- G) Использовать 8 тепла для повышения температуры, как указано на планшете игрока (см. стр. 11).

**В свой ход вы можете выполнить 1 или 2 действия. Если вы пасуете, вы не можете больше выполнять действия до конца поколения. Когда все игроки спасовали, фаза действий заканчивается.**

*Пример: Стенли начинает фазу действий во втором поколении, используя стандартный проект "Продажа патентов" (с. 10): он сбрасывает карту и получает взамен 1 M\$ – он обнаружил, что эта карта не принесет пользы при данном раскладе. Кроме того, он хочет посмотреть, что сделают другие перед тем, как походить самому.*

*После этого Робинсон использует стандартный проект "Город" и платит 25 M\$, чтобы разместить тайл города и увеличить поступление M\$ на 1 уровень. Он играет за "Республику Фарсида", что даёт ему ещё один уровень поступления M\$ и возврат 3 M\$, помимо обычного бонуса за размещение тайла. Робинсон считает, что одного действия достаточно, и передаёт ход Ким.*

*Ким играет космический проект "Разработка астероидов" по цене 30 M\$, и тратит 8 кубиков титана (это космический проект). Благодаря*

*свойствам корпорации "PhoboLog", каждый кубиков титана стоит 4 M\$, что составляет в сумме 32 M\$. Она могла бы заплатить 7 титана и 2 M\$, но всё равно платит 8, чтобы иметь больше денег. "Разработка астероидов" позволяет Ким увеличить производство титана на 2 уровня. Она отмечает этот параметр на планшете и кладёт карту перед собой. Ким решает сыграть ещё одну космическую карту в качестве второго действия, а затем передаёт ход Стенли, который играет*

*"Геотермальную энергию". Эта карта имеет значок энергии и стоит 11 M\$, но так как Стенли играет за "ThorGate", с эффектом скидки для карт энергии, ему нужно заплатить только 8 M\$.*

*Таким образом игроки делают ходы, пока все не спасуют.*



## 4) Производство

Все игроки выполняют эту фазу одновременно. Сначала вся энергия преобразуется в тепло (передвиньте все кубики из зоны энергии в зону тепла). После этого игроки получают ресурсы:

Игроки получают кредиты согласно ТР и производству кредитов (оно может быть отрицательным!), и остальные ресурсы согласно планшете.

В конце уберите маркеры игроков с синих карт, чтобы показать, что действие вновь доступно (см. стр 11).

Можете начинать новое поколение.

*Пример: Ким получает 21 M\$ от своего ТР и поступления M\$. Кроме того, она производит 3 кубика титана (так как она ранее сыграла "Разработку астероидов") и по 1 кубик остальных ресурсов, добавляя их на планшет игрока.*



# ДЕЙСТВИЯ

На стр. 9-11 перечислены 7 различных действий, которые игроки могут выполнить в течение хода.

Можно выполнить 1 или 2 действия в любой комбинации (например, 2 одинаковых). 2 действия могут помочь получить бонус или достижение. Одно действие может быть полезно, чтобы выиграть время для обдумывания дальнейших действий или наблюдения за соперниками.

## А) Сыграть карту из руки

Карта разыгрывается в 3 шага:

- 1) Проверить требования
- 2) Оплатить карту и выполнить моментальные эффекты
- 3) Ввести карту в игру

### 1) Проверка требований

Чтобы сыграть карту, необходимо выполнить её требования и быть способным выполнить её эффекты. Исключения составляют карты, которые:

- увеличивают глобальный параметр, уже достигший максимума (например, все 9 тайлов океана выложены или температура +8°C)
- добавляют ресурсы, которые нельзя собрать (например микробов, при отсутствии проекта микробов в игре).
- забирают ресурсы у любого игрока (ресурс обведён красной рамкой), если вы не хотите или не можете забрать их.

*Пример: Ким может сыграть "Астероид" (карта С), даже если температура достигла целевого уровня, но тогда она не получит ТР. Она также может решить не сбрасывать растения совсем или сбросить частично (например, если растения есть только у Ким, или у Стенли или Робинсона есть меньше 3 растений). Однако все кубики растений нужно взять лишь у одного из игроков.*

Карты **А**, **В**, **Д** и **Е** ниже имеют требование, изображённое рядом с ценой карты. Чтобы сыграть карту **А**, нужно иметь производство титана. Для розыгрыша карты **В** уровень кислорода должен быть 9% или меньше, а также требуется ненулевой уровень производства энергии, так как карта требует его уменьшить. Чтобы сыграть карту **Д**, уровень кислорода должен быть 9% или больше. Также необходимо иметь ненулевой уровень производства растений, так как карта требует его уменьшить. Карта **Е** требует 5% кислорода и производство энергии.

Стоимость розыгрыша карты указана в левом верхнем углу. Некоторые синие карты, уже находящиеся в игре, могут давать скидку (например, **Е** даёт скидку при розыгрыше карты космоса). Вы также можете использовать сталь и титан для оплаты карт строительства и космоса соответственно.

### 2) Оплата и моментальные эффекты

Сначала вы оплачиваете карту, затем нижняя часть карты показывает моментальные эффекты. Можете выполнять их в любом удобном порядке.

Эффекты производства (см. коричневые прямоугольники на картах **А**, **В**, **Д** и **Е**) должны быть выполнены. Ресурс или производство в красной рамке означает, что вы можете применить эффект к любому игроку (включая себя). Ресурс или производство без красной рамки должен применяться к себе. Так, карта **А** уменьшает производство титана у противника, а карты **В**, **Д** и **Е** уменьшают ваше производство ресурса, чтобы увеличить поступление кредитов.

Карты также могут иметь значки категорий и тайлов с красной рамкой. Это означает категорию или тайл любого игрока.



**A**



**B**



**C**



**D**



**E**



При розыгрыше карты **С** игрок получает ресурсы немедленно. Нестандартные ресурсы (ресурсы, для которых не выделено место на планшете) хранятся на определенных картах (**Д**). Обычно это та же карта, которая создает ресурсы. Например, карта **Д** дает 1 животное, когда вы используете её действие (действие карты используется 1 раз в поколение).

Тайлы (карта **В**) располагаются по общим правилам (см. стр. 5). Тайл необходимо положить, если это возможно. Невозможность положить тайл не запрещает играть карту – тайл просто игнорируется.

Если на карте есть символ (\*), она является исключением из правил – прочитайте описание на карте, чтобы понять, как она работает.

Значки ПО (карты **А**, **Д**, **Е**) используются в конце игры для подсчета очков (см. стр. 12). Карта **Д** может принести несколько ПО, если её действие было выполнено несколько раз.

### 3) Ввод карты в игру

События (красные карты – **С**) собираются в стопку лицом вниз. Их категории больше не применяются.

Автоматические карты (зелёные – **А** и **В**) располагаются стопкой лицом вверх так, чтобы была видна их категория.

Активные карты (синие – **Д** и **Е**) имеют эффекты или действия, которые могут быть использованы в игре – выкладываете их перед собой.

Многие карты описывают идеи для терраформирования. Они могут влиять на глобальные параметры или повышать ваш ТР разными способами. На них могут быть изображены фотосинтезирующие организмы, выделяющие кислород, или источники тепла, шаг за шагом повышающие температуру.

Другие карты связаны с терраформированием – либо требуют выполнения определённых этапов этого процесса, либо связаны с начальными условиями.

На каждой карте есть художественный текст, который поможет прочувствовать, что же эта карта сделала бы "настоящему".

## В) Сыграть стандартный проект

6 стандартных проектов, напечатанных на поле, всегда доступны всем игрокам. Каждый проект может быть сыгран несколько раз за поколение.

**1) Продать патенты:** сбросьте любое количество карт из руки. Получите 1 кредит за каждую карту.

**2) Электростанция:** увеличьте производство энергии на 1, заплатив 11 кредитов.

**3) Астероид:** увеличьте температуру (и свой ТР) на 1, заплатив 14 кредитов.

**4) Водоснабжение:** сыграйте тайл океана, заплатив 18 кредитов.

**5) Озеленение:** сыграйте тайл озеленения, заплатив 23 кредита.

**6) Город:** сыграйте тайл города, заплатив 25 кредитов. Увеличьте производство кредитов на 1.

*Пример: Робинсон первым действием своего хода использует стандартный проект "Город", выставляя свой третий тайл города и продолжая получать дополнительные бонусы от своей корпорации "Республика Фарсида".*

## С) Получить достижение

Если выполнено условие достижения, вы можете заплатить 8 кредитов и получить его.

Поместите маркер игрока на клетку достижения, чтобы обозначить, что оно получено. Каждое достижение может быть получено только одним игроком. Может быть получено только 3 достижения за игру. В конце игры каждое достижение дает 5 ПО.

### КОЛОДА СОБЫТИЙ



Условия достижений:

- 1) **Терраформер:** наберите не менее 35 ТР.
- 2) **Мэр:** постройте не менее 3 городов.
- 3) **Садовник:** сыграйте не менее 3 тайлов озеленения.
- 4) **Строитель:** сыграйте не менее 8 карт категории "здание".
- 5) **Организатор:** соберите в руке не менее 16 карт.

*Пример: второе действие Робинсона (после постройки третьего города) – получить достижение "Мэр". Он платит 8 М\$ и ставит один из своих маркеров на достижение "Мэр". Это приносит ему 5 ПО! Теперь игроки могут получить лишь 2 достижения, и никто больше не может получить "Мэра".*

## D) Учредить грант

Грант не имеет особых требований. Заплатите сумму гранта и поставьте маркер игрока на выбранный грант. Первый грант составляет 8 кредитов, второй 14, третий 20. В игре может быть только 3 гранта, все они должны быть разными.

В конце игры грант приносит 5 ПО игроку, выполнившему его условия. Второе место приносит 2 ПО (при игре вдвоем второе место не приносит очков).

При ничьей все игроки, выполнившие условие, получают ПО. При ничьей за первое место второе место не присуждается.

Возможные гранты:

- 1) **Землевладелец:** за количество своих тайлов в игре.
- 2) **Банкир:** за производство кредитов.
- 3) **Ученый:** за карты категории "наука".
- 4) **Термалист:** за кубики тепла.
- 5) **Металлург:** за кубики стали и титана.

*Пример: Стенли платит 8 М\$, чтобы учредить грант "Термалист", так как думает, что его корпорация "GHG Factories" произведёт достаточно тепла, чтобы выиграть это вознаграждение.*

*Однако в конце игры Ким тоже производит 12 кубиков тепла. У Стенли 12 кубиков, у Робинсона – 5. Стенли и Ким получают по 5 ПО за первое место, а Робинсон не получает ничего.*

## E) Использовать действие карты

Многие синие карты и карты корпораций содержат действия, что обозначено красной стрелкой. Такое действие может быть выполнено раз в поколение. Оплатите стоимость действия (слева от стрелки) –

получите результат (справа от стрелки). Положите маркер игрока на карту, чтобы обозначить, что действие было совершено.

Маркеры игрока собираются в фазе производства.

*Пример: к концу игры у Стенли активна карта "Домашний скот" (D). В свой ход он может выполнить действие этой карты, положив кубик животного на карту и отметив её своим маркером.*

Синие карты также могут иметь постоянные эффекты, (например карта E – карты космоса стоят на 2 кредита меньше). Эффекты не являются действиями, поэтому их можно использовать в любое время.

## F) Преобразовать растения

8 кубиков растений могут быть преобразованы в тайл озеленения, который увеличивает содержание кислорода (и ТР) на 1.

Тайл озеленения по возможности должен быть сыгран рядом с другим вашим тайлом и может дать бонус за размещение (см. стр. 5).

*Пример: Робинсон убирает 8 кубиков растений со своего планшета, увеличивая содержание кислорода и свой ТР на 1. Затем он берёт тайл озеленения, кладёт его между 2 тайлами своих городов и получает бонус за размещение, указанный на клетке – 2 кубика растений.*

*Это действие не только приносит 1 ТР и бонус за размещение. Озеленение даст 1 ПО само по себе и по 1 ПО за каждый соседний город при подсчёте очков в конце игры.*

## G) Преобразовать тепло

8 кубиков тепла могут быть потрачены для увеличения температуры (и ТР) на 1.



*"Всё, что нам нужно, это больше энергии"  
Бьорн Зигмунд, генеральный директор "ThorGate"*

# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Когда все три глобальных параметра (количество океанов, температура, кислород) достигли требуемых значений, по окончании поколения игра завершается. После фазы производства **игроки могут преобразовать оставшиеся растения в тайлы озеленения** (в порядке очередности, с учетом бонусов за размещение и других эффектов). После этого производится подсчёт очков.

## Подсчёт очков

- 1) **ТР:** ТР – базовый счёт в конце игры. Увеличивайте его по мере подсчета очков в последующих этапах.
- 2) **Гранты:** 5 ПО за первое место, 2 ПО за второе место. Подробнее см. стр. 11.
- 3) **Достижения:** каждое достижение дает 5 ПО.
- 4) **Поле:** игроки получают ПО с карты. Каждый тайл озеленения дает 1 ПО, каждый город дает 1 ПО за каждый соседний тайл озеленения.
- 5) **Карты:** сначала посчитайте ПО карт сбора ресурсов. Затем соберите все свои оставшиеся карты (включая сыгранные вами события) и посчитайте их ПО. Возможно, карты Юпитера нужно будет посчитать отдельно.

Игрок с максимальным счётом побеждает! В случае ничьей побеждает игрок с большим количеством кредитов.

*Пример: при финальном подсчёте у Стенли 38 ТР и, следовательно, столько же ПО. Он прибавляет к этому по 5 ПО за грант "Термалист" и достижение "Организатор". На игровом поле рядом с его единственным городом есть 3 тайла озеленения, что даёт Стенли 3 ПО за озеленение и 5 ПО за город, так как тот находится рядом с 2 тайлами озеленения, принадлежащими Робинсону. Вместе это составляет 56 ПО. Теперь прибавляем очки на картах.*

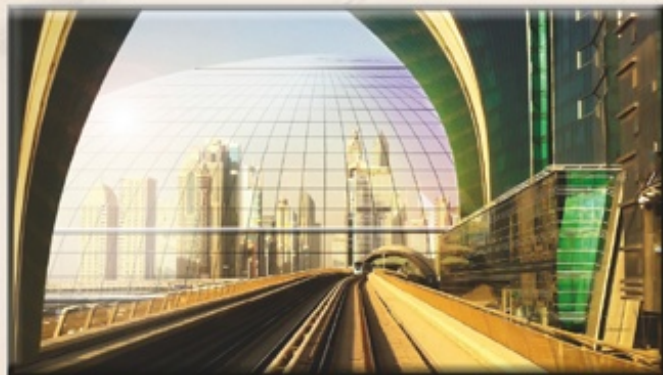
*На карте "Домашний скот" находится 3 кубика ресурсов, которые дают Стенли 3 ПО. Кроме того, его другие выложенные карты (синие и зелёные) дают ещё 6 ПО, и -1 ПО на карте события (красной). В итоге окончательный счёт Стенли – 64 ПО.*



## Замечания

Если вы не понимаете, что означает символ – прочитайте объяснение в скобках или на страницах 14 и 15.


Иногда одновременно происходит несколько эффектов. В этом случае порядок их выполнения выбирает активный игрок.



## ВАРИАНТЫ ИГРЫ



### Эра Корпораций (расширенная игра):

Чтобы играть в расширенную игру, добавьте все карты с красно-белым значком (  ) в левом нижнем углу, включая 2 новые корпорации. Игроки начинают с нулевыми уровнями производства (см. Подготовка к игре – Игроки на стр. 7). Эра Корпораций сочетается с любыми другими вариантами игры.

Эра Корпораций делает упор на экономике и технологиях. Эти проекты напрямую не участвуют в терраформировании, но делают корпорации сильнее, добавляя больше стратегических решений в игру.

Эра Корпораций удлиняет и усложняет игру. Мы не рекомендуем этот вариант для начинающих.

### Соло игра для Эры Корпораций:

Для одиночной игры применяются обычные правила, со следующими исключениями:

1) Перед выбором карт разместите 2 тайла нейтральных городов на игровом поле по соседству с тайлами озеленения (эти тайлы не принадлежат вам и не увеличивают уровень кислорода): откройте и сбросьте верхние 4 карты колоды. Используйте их стоимость для определения положения тайлов. Отсчитывайте клетки с левого верхнего угла слева направо и сверху вниз, пропуская запрещённые места (например, клетки для тайлов океана). Поместите первый город. Для второго города отсчитывайте клетки с правого нижнего угла в противоположном направлении. Затем разместите 2 тайла озеленения, считая по кругу вокруг каждого города, начиная с левой верхней клетки и пропуская запрещённые места.

Особый случай: если вы выбрали "Республику Фарсида", вы повышаете свой доход за 2 нейтральных города несмотря на то, что они были размещены до того, как вы выбрали эту корпорацию.

2) Вы начинаете игру с 14 TP вместо 20 (отметка "соло" на шкале) и с нулевыми уровнями производства, в отличие от стандартной игры.

3) Гранты и достижения не используются.

4) В игре присутствует нейтральный оппонент, у которого можно забирать ресурсы или уменьшать производство.

5) Вы всегда играете 14 поколений (отметка "соло").

Чтобы победить, вы должны завершить терраформирование (т.е. повысить 3 глобальных параметра до целевых уровней) до того, как закончится 14-е поколение. После этого вы можете преобразовать кубики растений в озеленение по обычным правилам, но без повышения уровня кислорода, и, наконец,

подсчитываете ПО. Если терраформирование не завершено к концу 14-го поколения, вы проигрываете.

### Вариант с драфтом (для большего взаимодействия игроков):

Во время фазы исследований каждый игрок получает по 4 карты, одну оставляет себе и передаёт остальные следующему игроку. Из пришедших 3 карт одну снова оставляет себе, остальные передаёт игроку слева. Затем выбирает 1 из 2 карт, передаёт другую и наконец, получает свою последнюю карту.

Затем игроки изучают свои 4 карты и выбирают, какие из них купить (по 3 M\$), а какие сбросить.

Драфт не используется во время 1-го поколения, так как 1-я фаза исследований пропускается (см. Подготовка к игре). Карты передаются по часовой стрелке во время чётных поколений и против часовой во время нечётных.

Этот вариант позволяет влиять на то, какие карты получают другие игроки, и увеличивает ваши возможности следовать определённой стратегии, или предсказывать, какой параметр увеличится первым.

Вариант с драфтом удлиняет игру и не рекомендуется для начинающих.

### Об авторе:

Jacob Fryxelius получил докторскую степень по химии в Стокгольмском университете в 2006 г. Обнаружив в себе страсть к анализу и объяснению явлений, он начал работать преподавателем для вузов и колледжей и получил диплом преподавателя в 2011 г.

Он с детства увлекался настольными играми и впоследствии разработал несколько игр. В 2011 г. он со своими братьями Enoch, Daniel и Jonathan основал компанию FryxGames и в том же году выпустил игру "Космическая станция".

Jacob Fryxelius живёт полной жизнью – среди преподавательской работы, FryxGames, с детьми и любящей женой!



MARIA FRYXELIUS

# ОБОЗНАЧЕНИЯ

## Победные очки



Игру выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество Победных очков (ПО). Они начисляются за ТР, тайлы на игровом поле, гранты и достижения, за многие из карт.

## Параметры

Терраформирование Марса – это процесс преобразования Марса в пригодную для жизни планету. 4 параметра на игровом поле связаны с этим процессом: рейтинг терраформирования (ТР), температура, уровень кислорода и покрытие океаном.



**Рейтинг Терраформирования (ТР)** определяет ваш вклад в процесс терраформирования. **Каждый раз, когда вы увеличиваете уровень кислорода,**

**температуру, или размещаете тайл океана, ваш ТР увеличивается.** Каждый уровень ТР приносит 1 ПО в конце игры, а Комитет Терраформирования финансирует вас в соответствии с вашим ТР. Игроки начинают с 20 ТР.



**Средняя температура** на экваторе поднимается каждый раз на 2°C с -30°C до +8°C. Таким образом создаётся экваториальная зона, где вода остаётся жидкой. Этот символ означает, что вы увеличиваете температуру на 1 уровень и на столько же повышаете свой ТР.



**Уровень кислорода** измеряется в процентах давления стандартной атмосферы, т.е. этот показатель сравним с 21% кислорода на Земле. При 14% атмосфера напоминает земную на высоте 3000 м. Этот символ означает, что вы увеличиваете содержание кислорода на 1 уровень и на столько же повышаете свой ТР.



Каждый **тайл океана** символизирует 1% покрытия планеты океанами. Когда 9% поверхности будут покрыты океанами, на Марсе запустится гидрологический цикл, появятся осадки и реки. Этот символ означает, что вы размещаете тайл океана и повышаете свой ТР на 1 уровень (а также бонус за размещение, см. стр.5).

## Ресурсы

Все ресурсы представлены кубиками. Они бывают трёх размеров – 1 (бронзовые), 5 (серебряные) и 10 (золотые) – и могут использоваться в качестве любого вида ресурсов. Какой ресурс они обозначают –

определяется местоположением. Шесть стандартных ресурсов – это мегакредиты, сталь, титан, растения, энергия и тепло. Все они собраны на планшете игрока. Некоторые карты тоже могут собирать ресурсы (обычно карты животных и микробов, см. значки на следующей странице). Если карта производит нестандартный ресурс, он обычно кладётся прямо на неё.



**Мегакредит (M\$)** – это основная валюта для покупки и розыгрыша карт, использования стандартных проектов, достижений и грантов.



**Сталь** символизирует строительные материалы на Марсе. Обычно используются сплавы магния. Сталь нужна для оплаты карт строительства и стоит 2 M\$ за кубик.



**Титан** символизирует ресурсы в космосе или ресурсы для космонавтики. Титан нужен для оплаты карт космоса и стоит 3 M\$ за кубик.



**Растения** используют фотосинтез. В качестве действия, 8 кубиков растений можно превратить в тайл озеленения и разместить его на игровом поле. Это увеличивает уровень кислорода на 1. Каждый тайл озеленения приносит 1 ПО сам по себе и по 1 ПО для каждого соседнего города (см. правила игрового поля на стр. 5).



**Энергия** используется городами и промышленностью, путём действия синих карт или уменьшения производства энергии. Неиспользованная энергия преобразуется в тепло.



**Тепло** нагревает атмосферу Марса. В качестве действия, 8 кубиков тепла можно потратить для увеличения температуры (а, следовательно, ТР) на 1 уровень.



**Другие ресурсы** (включая животных и микробов) собираются на соответствующих картах, которые объясняют, как эти ресурсы использовать.



**Производство ресурса** изображается символом ресурса в коричневом квадрате. В этом примере символ означает, что вы увеличиваете производство растений на шкале планшета на 1 уровень. В свою очередь, это даёт вам постоянный приход кубиков растений. **Производство не ограничено 10 уровнями;** если производство превышает 10, просто оставьте маркер на 10 и добавьте новый маркер.

Только поступление M\$ может быть отрицательным (но не ниже -5). Но так как к величине финансирования добавляется ТР, общий доход не будет меньше 0.



**Карты** представляют масштабные проекты, которые игроки могут предпринять. Карты имеют до 3 значков, которые описывают тематические аспекты карты. Значки могут

использоваться в связках с другими картами. Цена карты – 3 M\$ при покупке в руку во время фазы исследований, но стоимость их розыгрыша различна. Когда вам встречается этот символ, вы можете потянуть одну карту бесплатно.

## Значки

Карты могут иметь до 3 значков, тематически описывающих их и позволяющих взаимодействовать с другими картами. Для значков нет специальных правил.



**Строительство:** проект включает строительство на Марсе. Сталь можно использовать для оплаты этой карты.



**Космос:** проект использует космические технологии. Титан можно использовать для оплаты этой карты.



**Энергия:** проект направлен на производство или применение энергии.



**Наука:** проект расширяет научные знания. Некоторые карты требуют значка науки.



**Юпитер:** проект представляет инфраструктуру во внешней области Солнечной системы, в частности, у Юпитера.



**Земля:** проект имеет отношение к деятельности на Земле.



**Растение:** проект включает растения или другие фотосинтезирующие организмы.



**Микроб:** проект использует микроорганизмы для определённых целей.



**Животное:** проект имеет отношение к животным. Приносит ПО.



**Город:** проект размещает тайл города. Для этого часто требуется производство энергии. Приносит M\$.



**Событие:** этот проект – одноразовое событие. Все события – это красные карты, которые переворачиваются лицом вниз, когда они сыграны.

## Тайлы

На игровом поле изображена карта, на которой можно размещать тайлы. При этом вы можете получить **бонус за размещение**, указанный в клетке (плюс 2 M\$ за каждый прилегающий тайл океана). Существует 4 вида тайлов:



Этот символ означает, что вы размещаете **тайл океана** и увеличиваете свой TP на 1 уровень. На игровом поле есть 12 клеток, **предназначенных для тайлов океана**. Они и только они могут быть размещены на этих клетках.

Тайлы океана не принадлежат никому из игроков, но каждый из них приносит бонус 2 M\$ каждому игроку, который впоследствии размещает тайл по соседству.



Этот символ означает, что вы размещаете **тайл озеленения** и помечаете его своим маркером (это увеличивает уровень кислорода и TP, как показывает символ кислорода). Тайл нужно разместить рядом с другим вашим тайлом, если это возможно. Иначе вы можете разместить тайл на любой доступной клетке. Тайлы озеленения приносят 1 ПО в конце игры, а также приносят ПО всем прилегающим городам (см. правила тайла города).



Этот символ означает, что вы размещаете **тайл города** со своим маркером. Тайл не может граничить с другим тайлом города. В конце игры каждый тайл города приносит 1 ПО за каждый прилегающий тайл озеленения (независимо от владельца последнего).



Тайлы с символами на коричневом фоне означают, что вы размещаете **специальный тайл**, описанный на карте, вместе со своим маркером. Специальные правила и ограничения указаны на карте.



## Значки с красной каймой

Когда у значка имеется красная кайма, это означает, что значок действует на любого из игроков (включая вас).

Карта, которая убирает ресурсы с красной каймой, может убрать ресурсы у любого игрока (этот эффект может быть применён частично или не применён вовсе).

Эффект карты, который уменьшает производство ресурса с красной каймой, обязан быть применён. Если ваш противник не имеет данного производства, вы должны снизить собственное производство или вовсе не разыгрывать эту карту.

Карта с символом тайла и красной каймой действует на тайлы любых игроков.

Карта со значком и красной каймой действует на все карты с таким значком, независимо от их владельца.



*"С новым двигателем деформации пространства и нашим опытом терраформирования Марса настало время начать новую главу в истории – настало время отправиться к звёздам".*

*Хелен Брэк, сотрудник Interplanetary Cinematics*

## КОМПОНЕНТЫ

1 буклет правил  
1 игровое поле  
5 планшетов игрока  
17 карт корпораций  
208 карт проектов  
8 карт-памяток  
200 маркеров игрока (прозрачные кубики, 5 цветов)  
200 маркеров ресурсов (непрозрачные кубики цвета бронзы, серебра и золота, различного размера)  
3 маркера игрового поля (большие белые кубики)  
9 тайлов океана  
60 тайлов города/озеленения  
11 специальных тайлов  
1 маркер первого игрока

## CREDITS

**Game design: Jacob Fryxelius**  
**Graphic design: Isaac Fryxelius**  
**Assistant design: FryxGames**

**FryxGames thanks:** Our partners, friends and family (especially Mom and Dad) for playtesting and feedback. We want to acknowledge Kim Stanley Robinson for great inspiration to this game in his Red Mars trilogy. And, of course, eternal gratitude to the Creator of Mars and of everything else.

We thank our beta-testers:  
Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund.

All images are credited by name, and any image that has been modified by us is marked by a '+' after the name.

Printed by LudoFact, Germany.

© 2016 FryxGames  
[www.fryxgames.se/games/terraformingmars/](http://www.fryxgames.se/games/terraformingmars/)  
© 2016 Stronghold Games LLC  
[www.StrongholdGames.com](http://www.StrongholdGames.com)

