

ЯКОВ ФРЮКСЕЛИУС

ПОКОРЕНИЕ МАРСА



ISAAC HRYXELIUS

Объявление Мирового Правительства о терраформировании:

«Начиная с момента своего образования в 2174 году, Мировое Правительство неустанно борется за мир и всеобщее единство. Наша миссия — быть молотом в руках человечества, кующего лучшее будущее.

Не секрет, что Земля перенаселена, а её ресурсы истощаются. Чтобы не прийти в упадок, человечеству необходимо устремиться в космос и отыскать новые дома. Первым из них станет Марс. Нам уготовано превратить его в пригодную для жизни планету.

Терраформирование Марса — задача настолько колоссальная, что для её выполнения понадобятся усилия всей земной расы. По этой причине Мировое Правительство намерено учредить особый Марсианский комитет и ввести всеобщий налог. Любая корпорация или организация, решившая внести собственный вклад в дело терраформирования Марса, будет щедро вознаграждена комитетом. Мы верим, что все эти меры позволят создать место, которое с гордостью заселят наши потомки!

Спасибо за внимание!»

*Леви Юкен, спикер Мирового Правительства,
16 января 2315 года н. э.*

ПРЕДЫСТОРИЯ

Человечество начало покорять Солнечную систему. На Марсе были основаны первые небольшие колонии, призванные защитить людей от сурового климата этой холодной, засушливой и практически полностью лишённой атмосферы планеты.

Для заселения Марса землянами необходимо терраформирование планеты, то есть изменение окружающей среды таким образом, чтобы человек мог жить и трудиться без использования дорогостоящих защитных костюмов и опасения за свою жизнь. Мировое Правительство объявило, что поддержит каждую организацию, решившую помочь в этом нелёгком деле.

Щедрые денежные гранты не могли не привлечь на Красную планету крупные корпорации, и сейчас они конкурируют между собой за технологии терраформирования и расширение доли в марсианском бизнесе. Тот, кому удастся покорить Марс, откроет перед собой все двери Земли.

СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Игровое поле
- 5 планшетов игроков
- 17 карт корпораций
- 208 карт проектов
- 8 памяток
- 200 маркеров игроков (прозрачные пластиковые кубики 5 цветов)
- 200 маркеров ресурсов (непрозрачные пластиковые кубики различного размера медного, серебряного и золотого цвета)
- 3 маркера глобальных параметров (большие белые пластиковые кубики)
- 9 жетонов океана
- 60 жетонов городов/озеленения
- 11 особых жетонов
- Маркер первого игрока

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предыстория	2
Вкратце об игре	3
Глобальные параметры	3
Игровое поле	4
Жетоны	5
Маркеры	5
Планшеты игроков	6
Карты	6
Подготовка к игре	7
Поколения	8
Действия	9
Конец игры	12
Варианты игры	13
Символы	14
Создатели игры	16

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

В этой игре вы управляете одной из корпораций. Покупая и разыгрывая карты различных проектов, вы прямым или косвенным образом способствуете процессу терраформирования планеты, а также развиваете собственный бизнес. Для победы вам необходимо набрать хороший **рейтинг терраформирования (РТ)** и как можно больше **победных очков (ПО)**. Ваш РТ увеличивается всякий раз, когда вы повышаете один из глобальных параметров: среднюю **температуру** на экваторе, **уровень кислорода** и долю **океана** на поверхности планеты. Ваш РТ определяет ваш базовый доход и число ПО. По мере развития терраформирования вам становится доступно всё больше проектов. Вы получаете дополнительные ПО за любую помощь в подготовке к заселению Солнечной системы: от основания городов до постройки инфраструктуры и защиты окружающей среды.

Время в игре измеряется поколениями. В начале каждого поколения отыгрывается фаза очерёдности хода, затем наступает фаза исследования, в которой игроки получают новые проекты. В фазе действий игроки друг за другом делают ходы, выполняя 1 или 2 действия, пока каждый из них не спасует. Далее следует фаза производства, которая приносит

участникам новые ресурсы в соответствии с показателями на их планшетах, а также деньги, рассчитывающиеся по их РТ.

На шкалах игрового поля отслеживаются: температура, уровень кислорода, текущее поколение и рейтинг терраформирования. Помимо этого, на поле изображена поверхность Марса: на неё выкладываются жетоны океана, озеленения и городов. Тут же перечислены стандартные проекты, доступные для выполнения каждому игроку, а также достижения и награды, за получение которых предстоит посоревноваться.

Игра заканчивается, когда на планете становится возможно дышать (уровень кислорода достигает 14 %), погода напоминает земную (выложено 9 жетонов океана), а температура не опускается до точки замерзания воды (повышается до +8 °С). Этого достаточно, чтобы превратить Марс в планету, пригодную (если не сказать комфортную) для жизни.

В игре побеждает участник, набравший больше всех ПО. Вы получаете ПО за свой РТ, жетоны на игровом поле, завоёванные награды, заявленные достижения и ПО на разыгранных картах.

ГЛОБАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Температура, кислород, доля океана — это **глобальные параметры**. Всякий раз, когда вы повышаете один из них на 1 или несколько делений, на столько же делений повышается и ваш РТ, что в итоге увеличивает ваш доход и ПО.

Когда глобальный параметр достигает целевого значения, становится невозможным поднять его выше и увеличить свой РТ. Однако вы по-прежнему можете разыгрывать карты, повышающие этот параметр (просто игнорируйте соответствующую часть его эффекта).

Когда все 3 глобальных параметра достигают целевых значений, игра заканчивается в конце текущего поколения (после фазы производства).



Терраформированный Марс

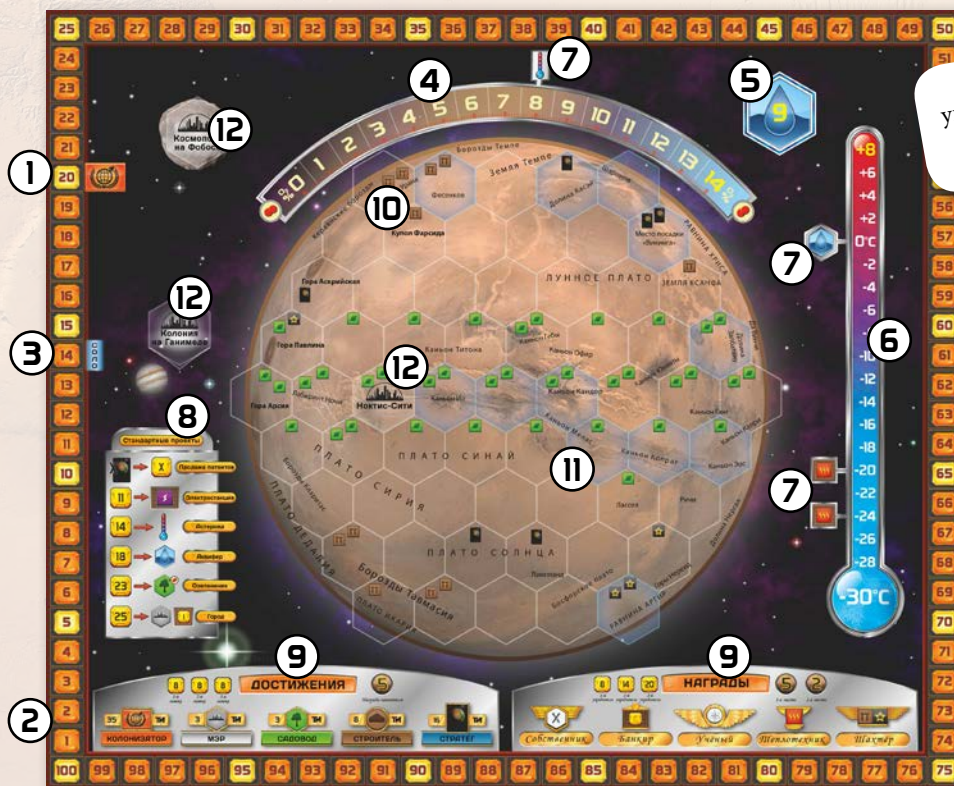
Каждая шестиугольная область игрового поля представляет собой 1 % поверхности Марса. Соответственно, 9 жетонов океана — это 9 % поверхности, покрытой океаном, чего должно быть достаточно для установления стабильных водных циклов, влажности и метеорологических явлений. Также вода важна для смягчения температурных колебаний.

Тем не менее при сохранении низких температур океан был бы не более, чем гигантским ледником. Несмотря на то, что и на Марсе случаются «жаркие» летние деньки, когда температура достигает +20 °С, этого недостаточно. Чтобы поддерживать воду в жидком состоянии, средняя температура на планете должна быть выше нуля, хотя бы на экваторе.

Однако самый важный параметр терраформирования — уровень кислорода. Без пригодной для дыхания атмосферы Марс не будет ни заселён, ни терраформирован. В земной атмосфере доля кислорода составляет 21 %, то есть 0,21 атм. На больших высотах эта цифра меньше за счёт разрежения атмосферы, но и там возможна жизнь. На высоте 3000 м уровень кислорода падает до 0,14 атм, однако есть несколько крупных городов (главным образом в Андах и Китае), расположенных ещё выше этой отметки. В качестве примера можно привести боливийские города Эль-Альто (4150 м) и Ла-Пас (3640 м), в каждом из них проживает около миллиона человек.

В земной атмосфере также содержится 78 % азота — основного элемента, влияющего на атмосферное давление, которое является ещё одним важным и даже, может быть, столь же критичным параметром, как и уровень кислорода. Другой фактор, который нужно учитывать при терраформировании, — крайне слабое магнитное поле Марса. Данные параметры не считаются глобальными, хотя так или иначе влияют на РТ игрока, разыгрывающего соответствующие карты.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Не забывайте, что увеличение глобального параметра также повышает ваш РТ!

1. **Шкала рейтинга терраформирования (РТ).** Каждый участник начинает игру на делении 20. Шкала определяет ваш базовый доход (см. с. 6 и 8) и ПО. Вы продвигаетесь по шкале, когда способствуете делу терраформирования.

2. **Шкала поколений.** Маркер поколений отмечает время (раунды) игры. Изначально он кладётся на деление 1 шкалы РТ, а затем продвигается вперёд.

3. **Игра в одиночку** начинается с РТ, равным 14, и заканчивается после 14 поколений.

4. **Кислород (глобальный параметр).** В начале игры составляет 0%. Это относительная величина, соответствующая доле кислорода в земной атмосфере.

5. **Жетоны океана (глобальный параметр).** В начале игры здесь находится 9 жетонов океана. По ходу игры они выкладываются на карту Марса.

6. **Температура (глобальный параметр).** В начале игры составляет минус 30°C.

7. **Бонусные деления.** Переместив маркер параметра на такое деление, вы получаете указанный бонус.

8. **Стандартные проекты.** Могут быть выполнены любым игроком, независимо от имеющихся у него карт (см. с. 10).

9. **Достижения и награды.** Могут послужить неплохим источником ПО (см. с. 10 и 11).

10. **Территориальные бонусы.** Выложив жетон на область с территориальным бонусом, вы получаете указанные ресурсы или карты (см. с. 5).

11. **Океанические области.** Голубые области, предназначенные для жетонов океана. На них нельзя выложить никакие другие жетоны, кроме жетонов океана, а сами жетоны океана нельзя выложить ни на какие другие области, кроме этих.

12. **Особые области.** Три области, предназначенные для определённых городов. На них нельзя выложить никакие другие жетоны.

Бонусные деления

По мере уплотнения атмосферы парниковый эффект повышает температуру, что отражается бонусом 8-процентного деления шкалы кислорода.

По мере роста температуры выделяется всё больше углекислого газа. Это усиливает парниковый эффект, что показано бонусным производством тепла.

При 0°C ледниковая вода в почве начинает таять, что приводит к появлению на поверхности жидкой воды.

Карта Марса

На игровом поле изображена точная карта провинции Фарсида, включая долины Маринер и три из четырёх крупнейших вулканов (не показана лишь гора Олимп).

Океанические области находятся ниже окружающей поверхности, поэтому растекающаяся вода займёт именно их. Чем выше поднимется средняя температура на экваторе, тем легче будет выживать здесь растениям, и эту идею символизируют территориальные растительные бонусы. Горные хребты приносят территориальные бонусы в виде стали и титана, а некоторые другие области позволяют брать карты (например, место посадки «Викинга» — первого земного космического аппарата, коснувшегося поверхности Марса).

ЖЕТОНЫ

На игровом поле представлена карта Марса, которую участники заполняют жетонами. При размещении жетонов нужно прежде всего учитывать все имеющиеся ограничения. Например, на области, предназначенные для океана и определённых городов, нельзя выложить никакие другие жетоны. Помимо этого, у каждого жетона могут иметься особые ограничения, приведённые на соответствующей карте или описанные ниже.

Выложив жетон, вы получаете указанный на занятой им области **территориальный бонус** (если он есть). Вы также получаете территориальный бонус за размещение жетона по соседству с океаном (см. ниже).



Жетоны океана можно выложить только на океанические области (см. карту Марса). Выложив жетон океана, вы повышаете свой РТ на 1 (*т.е. на 1 деление*). Жетоны океана не принадлежат игрокам. Любой выложенный жетон океана приносит территориальный бонус в 2 М€ каждому, кто впоследствии помещает какой-либо жетон (включая другой жетон океана) по соседству с ним.

Пример. Выложив жетон города по соседству с 2 жетонами океана, вы получаете 4 М€ в качестве территориальных бонусов.



Жетон озеленения по возможности выкладывается по соседству с другим вашим жетоном. Если рядом с вашими жетонами нет доступных областей либо на карте вообще нет ваших жетонов, вы кладёте жетон озеленения на любую доступную область. Поместите сверху свой маркер

игрока, чтобы обозначить владельца жетона. **Выложив жетон озеленения, вы повышаете уровень кислорода (если это возможно) и свой РТ. Если повышать уровень кислорода больше некуда, вы не увеличиваете РТ.** В конце игры жетоны озеленения приносят по 1 ПО. Жетоны городов приносят ещё по 1 ПО за соседние с ними жетоны озеленения (см. ниже).



Жетон города нельзя выложить по соседству с другим городом (*исключение: Ноктис-Сиги всегда выкладывается на предназначенную для него область*). Выложив жетон, поместите сверху маркер игрока. В конце игры каждый жетон города приносит 1 ПО за каждый соседний с ним жетон озеленения (не имеет значения, кому принадлежат эти жетоны озеленения). *Примечание:* карта «Столица» добавляет на поле уникальный жетон города. Он считается обычным городом и приносит ПО, как любой город, но также учитывает и соседние жетоны океана (см. описание на карте).



Особые жетоны. Некоторые карты позволяют выкладывать особые жетоны. Их назначение и особенности описаны на картах. Выложив жетон, поместите сверху маркер игрока.

МАРКЕРЫ

Количество маркеров считается бесконечным. Если они закончились, замените их чем-нибудь подходящим.

Кубики ресурсов. Ресурсы накапливаются на планшетах игроков и на некоторых картах. В игре много различных ресурсов (см. с. 14), однако все они отмечаются следующими кубиками:

МЕДНЫЙ — 1 ресурс.

СЕРЕБРЯНЫЙ — 5 ресурсов.

ЗОЛОТОЙ — 10 ресурсов.



Маркеры игроков. Каждый игрок использует маркеры своего цвета, чтобы отмечать РТ, выложенные жетоны, уровни производства (см. с. 6) и использование действий синих карт (см. с. 11).



Маркеры температуры, кислорода и поколений. В начале игры кладутся на начальные деления соответствующих шкал (см. с. 4).



Маркер первого игрока. Передаётся по часовой стрелке в начале каждого поколения.



Один маленький шаг для человека...
Главное, не споткнуться!

DANIEL BRUXELLUS

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

На вашем планшете отражается информация о ваших ресурсах и производстве. Кубики ресурсов кладутся на соответствующие клетки, а маркеры игрока перемещаются по шкалам производства. Символы ресурсов на компонентах игры означают кубики ресурсов, а **символы ресурсов на фоне коричневой клетки** — производство этих ресурсов (см. карты проектов ниже).

1. **Шкалы производства.** Изменив уровень производства какого-либо ресурса, отметьте это маркером на соответствующей шкале. **Производство не ограничено 10.**

Пример. Вы разыгрываете карту, увеличивающую ваше производство тепла на 3: с 19 до 22. Вы показываете это 2 маркерами на делении 10 и ещё 1 маркером на делении 2 шкалы производства тепла. Впечатляюще!

Во время фазы производства вы получаете столько кубиков ресурсов, сколько составляет уровень вашего соответствующего производства.

2. **Мегакредиты (М€).** Тратятся на покупку карт и многое другое. **Примечание: ваш доход — сумма вашего производства М€ и РТ.** Производство М€ — единственное производство, уровень которого может быть отрицательным, однако он никогда не опускается ниже -5.

3. **Сталь.** Используется только при розыгрыше карт с меткой здания. Стоимость стали составляет 2 М€ за кубик. Вы можете разыграть карту за М€ и/или сталь, но вы не получаете сдачу, если оплачиваете сталью большую сумму, чем требуется.



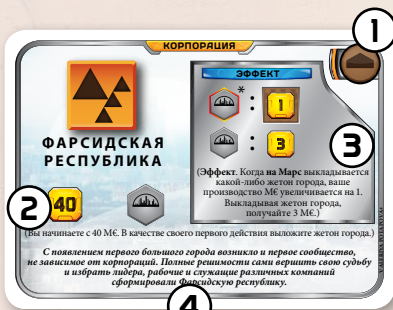
4. **Титан.** Используется только при розыгрыше карт с меткой космоса. Стоимость титана составляет 3 М€ за кубик. Тратится по аналогии со сталью.

5. **Растения.** Преобразуются в жетоны озеленения, как указано на планшете (см. с. 5 и 11).

6. **Энергия.** Расходуется многими картами. **В начале фазы производства вся неизрасходованная энергия превращается в тепло.**

7. **Тепло.** Тепло можно потратить на повышение температуры, как указано на планшете (см. с. 11).

КАРТЫ



Каждый участник начинает игру с **картой корпорации**. В процессе игры участники приобретают и разыгрывают **карты проектов**, помогающие им в достижении различных целей. Карты проектов делятся на: активные карты (с синей рамкой, см. пример), технологические карты (с зелёной рамкой) и карты событий (с красной рамкой). Подробнее см. на с. 10.

1. **Метка.** Определяет тип карты. Через метки карты (и планшет игрока) влияют друг на друга. Например, разыгрывая карту с меткой здания, вы можете расплачиваться сталью.

2. **Начальные условия.** Определяют, с каким капиталом (М€), ресурсами и производством вы начинаете игру. Здесь также может быть описано первое действие, которое обязан выполнить игрок, начав первую фазу действий (см. пример слева).

3. **Эффект или действие.** Сноска с синей лентой описывает постоянный эффект или действие, которое может использовать игрок. Действие можно выполнить только один раз за поколение. Эффект активен постоянно.

4. **Художественный текст.** Содержит неигровую информацию о карте.

5. **Стоимость.** Сумма, которую необходимо выплатить, чтобы сыграть карту с руки. (Чтобы добавить карту на руку, её предварительно нужно купить в фазе исследования, см. с. 8.)

6. **Требование.** Для розыгрыша карты **должны выполняться** все её требования. Для некоторых карт важно, чтобы определённый глобальный параметр достиг указанной отметки, для других — чтобы он был низким (см. пример слева). Часть карт требует наличия определённых меток и производства. (**Примечание:** для розыгрыша карты вы также должны быть в состоянии выполнить её эффекты, см. с. 9.) Заметьте, что требования карты должны выполняться лишь в момент её розыгрыша, а не при дальнейшем её использовании.

7. **Немедленные эффекты.** Большинство карт влияет на ваши (или чужие) ресурсы и производство. Есть карты, которые позволяют выкладывать жетоны и дают другие эффекты.

8. **ПО.** Некоторые карты приносят вам ПО в конце игры.

Если вы не уверены, как действует карта, прочтите поясняющий текст в скобках.




ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На этой странице описывается подготовка к обычной партии с 2—5 участниками. О других вариантах игры вы можете прочесть на с. 13.

1. Игровое поле. Поместите игровое поле посередине стола. Выложите стопку из 9 жетонов океана на предназначенную для них клетку. Поместите маркеры температуры и кислорода на начальные деления шкал: -30°C и 0 % соответственно. Поместите маркер поколений на деление 1 шкалы РТ.

2. Кубики ресурсов и остальные жетоны кладутся там, где каждый сможет легко до них дотянуться.

3. Колода проектов. Убедитесь, что в колодах карт проектов и корпораций нет карт дополнения «Эпоха корпораций» (отмечены символом  в левом нижнем углу). Перемешайте колоду проектов и положите её рядом с игровым полем, оставив место для стопки сброса проектов.

4. Игроки. Победитель прошлой партии получает маркер первого игрока. Каждый участник берёт все маркеры одного выбранного цвета и планшет игрока. Участники начинают игру с производством каждого ресурса, равным 1. Отметьте это маркерами на планшетах. *Это правило действует только в обычной игре!* Каждый игрок выставляет один из своих маркеров на начальное деление 20 шкалы РТ.

5. Карты корпораций. Не знакомые с игрой участники берут по карте начинающей корпорации (с нецветной рубашкой) и, как указано на карте, получают 42 мегакредита и 10 карт из колоды проектов на руку. Пока они изучают полученные карты, остальные (более опытные) игроки берут по 2 карты из предварительно перемешанной колоды обычных корпораций (в этой 10-карточной колоде не должны присутствовать 2 корпорации из дополнения «Эпоха корпораций»).

6. Карты проектов. Помимо 2 карт корпораций, каждый опытный игрок берёт 10 карт проектов из колоды. Он может купить любую из этих карт по цене 3 М€ за каждую и добавить их на руку. На данном этапе игроки изучают все свои возможности по выбору корпораций и проектов.

7. Начальные условия. Игроки решают, какую из 2 карт корпораций разыграть и какие из 10 карт проектов взять на руку. Проекты, которые не добавляются на руку, сбрасываются, а невыбранные корпорации убираются обратно в коробку. **Карты всегда сбрасываются лицом вниз!** Определившись с выбором, каждый игрок в порядке очереди открывает карту корпорации, получает начальные ресурсы, отмечает дополнительные уровни производства (если есть), а затем платит по 3 М€ за каждую карту, которую решает оставить на руке. (Новички за свои 10 карт на руке не платят.) Будьте осмотрительны: понадобится несколько поколений, чтобы наладить приток ресурсов, и первое время вы будете в них ограничены.

8. Начало игры. В первом поколении фазы очередности хода и исследования пропускаются (они проводятся

на этапе подготовки к игре). Первый игрок начинает фазу действий.

Пример. Кира, Стас и Рома решают сыграть обычную партию в «Покорение Марса». Они выбирают цвета, берут планшеты игроков и выкладывают маркеры на деления 1 на шести своих шкалах производства. Первый игрок, Кира, раздаёт по 10 карт проектов и 2 карты корпораций каждому участнику. Все смотрят полученные карты и, решив, с какими корпорациями и проектами начать игру, по очереди открывают карты выбранных корпораций.

Корпорация Киры — «ФобоЛог». Кира кладёт на свой планшет 10 титана и 23 М€ (в виде кубиков ресурсов). Затем она говорит, что покупает 5 карт. Она тратит 15 М€ и добавляет выбранные карты на руку. Ей удалось заполучить парочку дорогих проектов с меткой космоса, для которых пригодится титан. Кира откладывает невыбранную корпорацию в коробку, а 5 невыкупленных проектов — в стопку сброса лицом вниз.

Затем свою карту корпорации открывает Стас, и это «ТорГейт». Он начинает игру с 48 М€ и 1 дополнительным производством энергии (всё это он отмечает на своём планшете). Стас решает оставить себе все 10 карт и платит за них 30 М€.

Рома разыгрывает «Фарсидскую республику» (см. рис. на предыдущей странице). Он добавляет 40 М€ на свой планшет и платит 12 М€ за 4 карты, которые решает оставить на руке. В запасе у него 28 М€. В качестве своего первого действия он выложит жетон города (как обявывает его карта корпорации). Помимо того, что жетон может принести ему территориальный бонус, на карте корпорации сказано, что, во-первых, он увеличивает производство М€ на 1 всякий раз, когда на Марс выкладывается жетон города, а во-вторых, получает 3 М€, если сам выкладывает этот жетон.

Теперь начинается первое поколение. Кира делает первый ход в фазе действий...



ПОКОЛЕНИЯ

Внедрение проектов требует долгого времени, поэтому игра длится несколько поколений. Каждое поколение состоит из 4 фаз.

I. Фаза очерёдности хода

Маркер первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке, а маркер поколений сдвигается на 1 деление вверх. В самом первом поколении эта фаза пропускается (см. главу «Подготовка к игре» на с. 7).

II. Фаза исследования

Каждый игрок берёт 4 карты проектов из колоды и решает, какие из них купить и добавить на руку. Купить можно от 0 до 4 карт, каждая стоит 3 М€. Все невыкупленные карты сбрасываются лицом вниз.

В игре нет ограничения на число карт на руке. Если колода проектов закончилась, перемешайте сброс и используйте его как новую колоду.

В самом первом поколении эта фаза пропускается (см. главу «Подготовка к игре» на с. 7).

Пример. Во 2-м поколении участники впервые отыгрывают обычную фазу исследования. Они на время откладывают в сторону карты с руки и берут по 4 карты из колоды. Стас решает купить 3 из 4 проектов. Он платит 9 М€ и сбрасывает оставшуюся карту. Его рука пополнилась 3 новыми картами.

III. Фаза действий

В каждый свой ход игрок либо выполняет 1 или 2 действия, либо пасует. Право хода передаётся по часовой стрелке от одного игрока к другому, пока каждый из них не спасует. Игрок может выполнять любые действия и в любой последовательности. Игрокам доступны следующие действия:

1. Сыграть карту с руки (см. с. 9).
2. Выполнить стандартный проект (см. с. 10).
3. Заявить о достижении (см. с. 10).
4. Учредить награду (см. с. 11).
5. Выполнить действие синей карты (см. с. 11).
6. Поменять 8 растений на жетон озеленения (что повышает уровень кислорода), как указано на планшете игрока (см. с. 11).
7. Потратить 8 тепла на повышение температуры на 1 деление, как указано на планшете игрока (см. с. 11).

В свой ход вы можете выполнить 1 или 2 действия. Если вы не выполняете никаких действий (пасуете), то выбываете из раунда и лишаетесь возможности выполнения действий в текущем поколении. Выполнив 1 или 2 действия, вы получаете право выполнить ещё 1 или 2 действия в свой следующий ход. Фаза действий заканчивается, когда спасует каждый игрок.

Пример. Фаза действий второго поколения начинается с хода Стаса, который решает выполнить стандартный проект «Продажа патентов» (см. с. 10). Он сбрасывает карту с руки, решив, что она ему уже не пригодится, и получает

за неё 1 М€. Стас хочет посмотреть, как будут ходить остальные, поэтому передаёт право хода дальше.

Рома выполняет стандартный проект «Город»: платит 25 М€, выкладывает жетон города и повышает уровень своего производства М€ на 1. Поскольку Рома играет за Фарсидскую республику, он увеличивает уровень своего производства М€ ещё на 1 и возвращает себе 3 М€. Пока что ему этого достаточно, и он передаёт ход Кире.



Кира разыгрывает проект «Бурение астероидов» стоимостью 30 М€. У этой карты есть метка космоса, поэтому Кира платит за неё 8 титана. Она делает это благодаря своей корпорации «ФобоЛог», повышающей стоимость титана до 4 М€ за единицу. Всего она тратит титан на сумму в 32 М€. Она могла бы использовать 7 титана и доплатить 2 М€, но у неё мало наличных. Проект «Бурение астероидов» позво-

ляет Кире повысить производство титана на 2. Она отражает это на планшете и кладёт карту перед собой. Кира решает выполнить второе действие и сыграть ещё одну карту с меткой космоса, потратив на неё остатки титана.

Далее ход возвращается к Стасу, который понимает, что настал момент воплотить в жизнь проект «Геотермальная энергия». Это карта с меткой энергии и стоимостью 11 М€, однако Стас платит только 8 М€, поскольку его корпорация «ТорГейт» позволяет разыгрывать подобные карты со скидкой.

Игроки продолжают делать ходы друг за другом, пока каждый из них не закончит выполнять действия.

IV. Фаза производства

Эта фаза выполняется игроками одновременно. Прежде всего, вся энергия преобразуется в тепло: перенесите все кубики ресурсов с клетки энергии на клетку тепла. Затем игроки получают ресурсы.

Каждый игрок получает столько М€, сколько составляет его рейтинг терраформирования + уровень производства М€ (который может быть отрицательным). Далее игроки получают столько других ресурсов, сколько составляют текущие уровни производства этих ресурсов на их планшетах. Все произведённые ресурсы кладутся на соответствующие клетки планшета (см. с. 6).

Наконец, игроки убирают маркеры с использованных карт с действиями. В следующем поколении их снова можно будет использовать (см. с. 11).

Теперь всё готово к началу нового поколения.

Пример. Кира получает 21 М€ за свой РТ и производство М€. Она также производит 3 титана (благодаря разыгранному ранее «Бурению астероидов») и по 1 единице каждого другого ресурса, добавляя их на свой планшет игрока.

ДЕЙСТВИЯ

Как было рассказано на с. 8, игроку доступны 7 различных действий. В свой ход он может выполнить 1 или 2 действия в любой последовательности и комбинации. Не запрещается выбирать одно и то же действие 2 раза подряд. Выполнением сразу двух действий за ход игрок может добиться неожиданного преимущества перед соперниками, сделав больше, чем от него ожидали, и опередив их в получении лакомого бонуса. Выбор одного действия также может оказаться полезен, хотя бы в качестве выжидающего манёвра или выигрыша времени на подготовку более важных шагов.

1. Сыграть карту с руки

Розыгрыш карты проходит в 3 этапа:

- А. Проверка требований.
- Б. Выплата стоимости и применение немедленных эффектов.
- В. Размещение карты.

А. Проверка требований

Для розыгрыша карты должны выполняться все её **требования** и у вас должна быть возможность применить её **эффекты**. При этом учитываются перечисленные ниже исключения. Вы можете сыграть карту, которая:

- увеличивает глобальные параметры, уже достигшие целевых значений (температура равна +8 °С, в стопке океана не осталось жетонов, уровень кислорода составляет 14 %);
- приносит ресурсы, которые вы не можете получить (например, микробов, когда у вас нет проектов с меткой микроба, на которые их можно было бы добавить);
- убирает ресурсы другого игрока (символ такого ресурса обведён красной рамкой, см. карту **В** внизу), а вы не можете или не хотите этого делать.

Даже если подобные эффекты нельзя применить, вы всё равно можете сыграть карту, выполняя все остальные эффекты.

Пример. Кира может сыграть «Астероид» (карта **В**), даже если температура достигла целевого значения, однако это не увеличит её РТ. Она также могла бы ни у кого не убирать растения или убрать лишь часть из них (в случае, если растения есть только у Киры или у Стаса с Ромой их меньше 3). Как бы то ни было, Кира может лишить растений только какого-то одного игрока.

У карт **А, Б, Г и Д** (см. внизу) имеются требования, указанные рядом со стоимостью. Чтобы сыграть карту **А**, вы должны производить титан. Чтобы сыграть карту **Б**, уровень кислорода обязан составлять 9 % или меньше, а у вас должна производиться энергия, поскольку карта требует от вас сократить её производство. Чтобы сыграть карту **Г**, уровень кислорода обязан составлять 9 % или больше, а у вас должно быть производство растений, поскольку карта требует снизить их производство. Карта **Д** разыгрывается, если уровень кислорода составляет не меньше 5 %, а у вас производится энергия.

Стоимость розыгрыша карты указана в её левом верхнем углу. Некоторые уже разыгранные синие карты могут сократить эту стоимость (например, карта **Д** даёт скидку на розыгрыш карт с меткой космоса). Также вы можете трагить сталь и титан на покрытие стоимости карт с меткой здания и космоса соответственно.

Б. Выплата стоимости и применение немедленных эффектов

Для начала вы выплачиваете стоимость карты. Затем применяете немедленные эффекты, указанные в её нижней части. Эффекты применяются в любом выбранном вами порядке (включая другие эффекты, активировавшиеся благодаря разыгранной карте).

Вы **обязаны** применить все **производственные** эффекты (см. символы на коричневых клетках карт **А, Б, Г и Д**). Эффекты символов ресурсов и производства, обведённые красной рамкой, можно применить к любому игроку по вашему выбору, включая себя. Эффекты символов ресурсов и производства без красной рамки действуют только на вас и обязательны к применению. К примеру, карта **А** позволяет украсть производство титана у соперника, а карты **Б, Г и Д** сокращают одно ваше производство (энергии или растений), но повышают другое (МЕ).

На картах могут быть изображены **жетоны и метки с красной рамкой**. Жетон с красной рамкой означает жетон любого игрока, а метка с красной рамкой — метку любого игрока.

Если карта приносит **ресурсы**, вы получаете их немедленно (**В**). И опять же, красная рамка указывает на то, что



А



Б



В



Г



Д



ресурса лишается любой игрок по вашему выбору, поэтому, например, розыгрыш карты **В** не сулит сопернику ничего хорошего. Эффекты ресурсов с красной рамкой не обязательны к применению, поэтому, даже если вы единственный, у кого есть растения, вы не лишитесь их, разыграв карту **В**. Нестандартные ресурсы (те, которые не изображены на вашем планшете игрока) накапливаются на особых картах (**Г**), обычно на тех, которые их генерируют. К примеру, всякий раз (но не чаще одного раза за поколение), когда вы используете действие карты «Домашний скот» (**Г**), на ней появляется 1 животное (кубик ресурса).

Любые **жетоны**, которые предписывает выложить карта (**Б**), выкладываются по обычным правилам (см. с. 5).

Если на карте имеется звёздочка (*), это значит, что к эффекту применяется некое исключение, описанное на карте.

Если вы не уверены, правильно ли понимаете действие карты, прочтите пояснительный текст на карте.

Символы ПО (см. карты **А**, **Г** и **Д**) пока что не имеют значения — они важны для финального подсчёта очков (см. с. 12). Карта **Г** принесёт более 1 ПО, если вы успеете активировать её действие (верхняя часть карты) несколько раз и добавить несколько животных.

В. Размещение карты (см. рисунок внизу)

События (красные карты, **В**) складываются лицом вниз в отдельную личную стопку после розыгрыша. Их метки взаимодействуют с метками других карт только в момент розыгрыша (например, карта **Д** даст скидку при розыгрыше события с меткой космоса).

Технологические карты (зелёные, **А**, **Б**) кладутся лицом вверх в один ряд — так, чтобы оставались видны только их метки и названия. Эффекты этих карт больше не применяются, однако их метки по-прежнему учитываются — эти проекты влияют на всю вашу деятельность.

Активные карты (синие, **Г**, **Д**) обладают либо постоянным эффектом, который применяется в любой подходящий момент, либо доступным для выполнения действием (так же, как и карты корпораций). Кладите их так, чтобы их верхняя часть оставалась видимой.

Большинство карт — это различные идеи для терраформирования, такие как фотосинтезирующие организмы, вырабатывающие кислород, или тепловые источники, повышающие температуру. Они могут влиять на глобальные параметры или какими-то другими способами повысить ваш РТ.

Есть карты, косвенно связанные с терраформированием и применяющиеся либо на его ранних этапах, либо когда часть работы уже позади.

На каждой карте имеется небольшая художественная вставка, помогающая глубже погрузиться в происходящее.

2. Выполнить стандартный проект

На игровом поле перечислены 6 стандартных проектов, всегда доступных для выполнения игроками. Каждый из них можно выполнить несколько раз за поколение.

А. Продажа патентов. Сбросьте любое число карт с руки, чтобы получить то же число М€.

Б. Электростанция. Заплатите 11 М€, чтобы увеличить своё производство энергии на 1 (т. е. на 1 деление).

В. Астероид. Заплатите 14 М€, чтобы увеличить температуру и, как следствие, ваш РТ на 1 (т. е. на 1 деление).

Г. Аквифер. Заплатите 18 М€, чтобы выложить жетон океана и, как следствие, получить 1 РТ, а также возможные территориальные бонусы (см. с. 5).

Д. Озеленение. Заплатите 23 М€, чтобы выложить жетон озеленения, увеличить уровень кислорода и, как следствие, ваш РТ на 1 (т. е. на 1 деление), а также получить возможные территориальные бонусы (см. с. 5). Пометьте жетон озеленения своим маркером.

Е. Город. Заплатите 25 М€, чтобы выложить жетон города и увеличить своё производство М€ на 1 (т. е. на 1 деление), а также получить возможные территориальные бонусы (см. с. 5). Пометьте жетон города своим маркером.

Пример. Первое действие своего хода Рома тратит на выполнение стандартного проекта «Город». Это приносит ему 3-й жетон города и бонусы от его Фарсидской республики.

3. Заявить о достижении

Если вы выполняете условия какого-либо достижения, то можете заплатить 8 М€, чтобы заявить о нём. Каждое достижение может быть заявлено только одним игроком. Всего за игру могут быть заявлены только 3 из 5 достижений, так что лучше поторопиться. В конце игры достижения приносят по 5 ПО.

Достижения требуют выполнения следующих условий (помимо уплаты 8 М€):

А. Колонизатор. Ваш рейтинг терраформирования должен быть не менее 35.

Б. Мэр. У вас должно быть не менее 3 жетонов города.

В. Садовод. У вас должно быть не менее 3 жетонов озеленения.

СТОПКА СОБЫТИЙ



Б



А

Г



Д

Г. Строитель. На разыгранных вами картах должно быть не менее 8 меток зданий.

Д. Стратег. Нужно иметь на руке не меньше 16 карт, чтобы заявить об этом достижении.

Пример. Построив 3-й город, Рома тратит 2-е действие, чтобы заявить о достижении «Мэр». Он платит 8 М€ и помещает один из своих маркеров на это достижение на игровом поле. В конце игры оно принесёт ему 5 ПО. Игроки могут заявить о ещё двух каких-либо достижениях, кроме «Мэра».

4. Учредить награду

Для учреждения награды не нужно выполнять никаких требований. Первый, кто учреждает какую-либо награду, платит 8 М€ и выкладывает на неё свой маркер. Следующий игрок, учреждающий награду, платит 14 М€, а последний — 20 М€. Всего за игру могут быть учреждены 3 награды. Каждую награду можно учредить только 1 раз.

Во время финального подсчёта очков каждая учреждённая награда приносит 5 ПО тому, кто занимает 1-е место в соответствующей категории. При этом не имеет никакого значения, кто именно учредил награду. Игрок, занимающий 2-е место, получает 2 ПО (исключение: игра вдвоём, в ней 2-е место не приносит ПО). Ничьи разрешаются в пользу всех претендентов: несколько игроков получают полноценную награду за 1-е или 2-е место (см. пример). Однако если несколько игроков занимают 1-е место, награда за 2-е место не присуждается.

Условия получения учреждённых **наград**:

А. Собственник. Вы сыграли больше всех жетонов.

Б. Банкир. У вас самое большое производство М€.

В. Учёный. Вы сыграли больше всех меток открытий.

Г. Теплотехник. У вас больше всех тепла (кубики ресурсов).

Д. Шахтёр. У вас больше всех стали и титана (кубики ресурсов).

Пример. Стас платит 8 М€ и учреждает награду «Теплотехник». Он рассчитывает, что «Заводы ПГ» дадут ему тепло, необходимое для завоевания этой награды.

Однако к концу партии Кира тоже удаётся произвести немало тепла, и они со Стасом заканчивают игру с 12 ресурсами тепла на планшетах. У Ромы всего 5 тепла. Стас и Кира получают по 5 ПО за 1-е место, Рома ничего не получает.

5. Выполнить действие синей карты

На многих синих картах и некоторых корпорациях имеется действие, на которое указывает красная стрелка. **Каждое подобное действие можно использовать не более 1 раза за поколение.** Выполняя действие синей карты, вы первым делом выплачиваете его стоимость, указанную слева от стрелки (если есть). Затем вы получаете всё, на что указывает стрелка, и кладёте свой маркер игрока на карту, чтобы не забыть, что в текущем поколении она уже была использована. Маркеры игроков убираются с карт во время фазы производства.

Пример. Ближе к концу игры Стас разыгрывает «Домашний скот» (карта **Г**). На своём ходу он может выбрать её действие и добавить на неё кубик ресурса (животное), а затем поместить на неё свой маркер.

Помимо этого, на синих картах может быть указан постоянный эффект, как, например, на карте «Шаттлы» (**Д**): когда вы разыгрываете карту с меткой космоса, она обходится вам на 2 М€ дешевле. Эти эффекты — не действия (красная стрелка отсутствует), поэтому вы можете пользоваться ими всегда.

6. Превратить растения в жетон озеленения

Вы можете потратить 8 ресурсов растений и выложить жетон озеленения, что увеличит уровень кислорода на 1 и, как следствие, повысит на 1 ваш РТ.

Не забывайте, что жетон озеленения нужно класть рядом с одним или несколькими вашими жетонами (если это возможно). Размещение жетона может также принести вам территориальные бонусы (см. с. 5).

Пример. Рома убирает 8 растений с клетки растений на своём планшете, увеличивает уровень кислорода на 1, а затем повышает свой рейтинг терраформирования на 1. Рома берёт жетон озеленения и выкладывает его на область между 2 своими городами. Эта область приносит ему указанный на ней территориальный бонус — 2 растения.

Мало того, что Рома получил 1 РТ и территориальный бонус, — в конце игры он получит 1 ПО за жетон озеленения и ещё по 1 ПО от каждого соседнего с ним города.

7. Превратить тепло в температуру

Вы можете потратить 8 ресурсов тепла и повысить температуру на 1. Как следствие, ваш РТ увеличится на 1.



Всё, что нам нужно, — это ещё больше энергии!

Бьёрн Зигмунд,
президент компании «ТорГейт»

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце поколения, во время которого все 3 глобальных параметра (океан, температура и кислород) достигли своих целевых значений. Завершив фазу производства, игроки получают ещё одну возможность превратить растения в 1 или несколько жетонов озеленения (в порядке очереди). Размещение жетонов, как обычно, может активировать различные эффекты (например, получение территориальных бонусов). Затем игроки приступают к финальному подсчёту очков. Во избежание путаницы советуем выбрать какого-то одного игрока, который под надзором остальных последовательно начислит очки каждому участнику.

Финальный подсчёт очков

1. РТ. Ваш накопленный к концу игры РТ определяет базовое число ваших ПО. Получая дополнительные ПО, перемещайте свой маркер дальше по шкале.

2. Награды. Игроки, занявшие первые места в учреждённых категориях, получают по 5 ПО, а игроки, занявшие вторые места, — по 2 ПО (или 0 ПО, если это игра на двоих). При ничьей все претенденты получают полагающуюся награду (см. с. 11). ПО начисляются на шкале РТ.

3. Достижения. Каждое заявленное достижение приносит 5 ПО.

4. Карта Марса. Игроки получают ПО за свои жетоны на игровом поле. Каждый жетон озеленения приносит 1 ПО. Каждый жетон города приносит 1 ПО за каждый соседний с ним жетон озеленения (не важно, чьи это жетоны озеленения). Во избежание путаницы начисляйте очки по порядку.

5. Карты. Прежде всего, подсчитайте ПО на картах с выложенными ресурсами. Затем соберите все свои остальные разыгранные карты (включая лежащие лицом вниз события!) и подсчитайте ПО. Если у вас есть карты с меткой Юпитера, ПО по ним, возможно, придётся подсчитать отдельно.

В игре побеждает игрок, набравший больше всех победных очков. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом МЁ.

Пример. К концу игры Стас довёл свой рейтинг терраформирования до 38. Все его дополнительные ПО будут прибавляться к этому результату. Он получает 5 ПО за награду «Теплотехник» и ещё 5 ПО за достижение «Стратег». Стас выложил 3 жетона озеленения, окружив ими свой единственный город, — это приносит ему 3 ПО за озеленение и 5 ПО за город, так как город примыкает ещё и к 2 жетонам озеленения, выложенным Ромой. На данный момент счёт Стаса равен 56 ПО.

Стас приступает к подсчёту ПО за карты. На карте «Домашний скот» у него 3 ресурса — это 3 ПО. Остальные открытые карты (синие и зелёные) приносят ещё 6 ПО, а карта события (красная) отнимает 1 ПО. Финальный результат Стаса — 64 ПО.



ISAAC FRYXELIUS

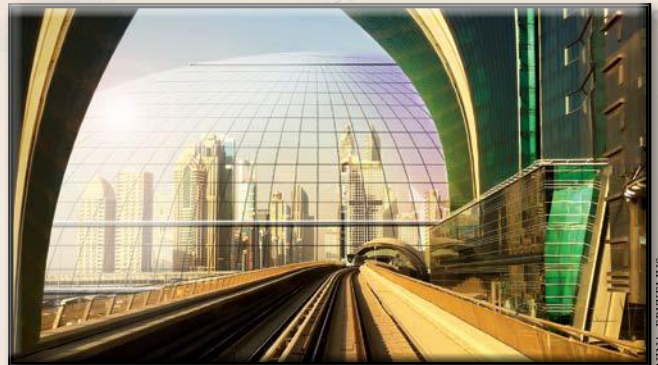
Ты победитель?

Советы и уточнения

Если вам не понятны символы на карте, прочтите разъяснение в скобках или изучите с. 14—15 этого буклета. Внимательно читайте текст на карте: например, иногда эффект может иметь отношение к розыгрышу определённой карты, а иногда — к розыгрышу определённой метки.

Если карта предписывает добавить ресурс «на другую карту», то ею может стать лишь карта, накапливающая этот ресурс.


Иногда приходится учитывать сразу несколько взаимовлияющих эффектов — не стесняйтесь подсказывать друг другу. Когда одновременно срабатывают несколько эффектов, порядок их применения выбирается активным игроком, даже если эти эффекты связаны с другими игроками.



NINA FRYXELIUS +

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

«Эпоха корпораций» (расширенная игра)

Чтобы сыграть в расширенную версию игры, перед подготовкой к партии добавьте в колоды проектов и корпораций все карты с символом  в левом нижнем углу. Правило о том, что начальное производство каждого ресурса равно 1 (см. п. 4 «Игроки» на с. 7), **отменяется**. Этот вариант игры можно совмещать с любым другим вариантом.

Карты «Эпохи корпораций» сфокусированы на экономическом росте и технологиях. Проекты этого дополнения не влияют на терраформирование напрямую, но делают корпорации сильнее и добавляют в игру новые стратегические решения.

Игра с «Эпохой корпораций» продлевает и усложняет партию, поэтому мы не советуем этот вариант новичкам.

Игра в одиночку (с «Эпохой корпораций»)

В одиночном варианте используются правила подготовки к игре с «Эпохой корпораций»: вы начинаете со всеми картами этого дополнения в колодах и без производства (за исключением того, которое может принести вам ваша карта корпорации). В игре действуют обычные правила со следующими исключениями:

1. Перед вашим выбором начальных карт на Марс выкладывается по 2 нейтральных жетона города, а по соседству с каждым из них — 1 нейтральный жетон озеленения (эти жетоны не считаются вашими, и они не повышают уровень кислорода). Местоположение начальных жетонов определяется стоимостью 4 верхних карт из колоды проектов.

А. Возьмите 1-й жетон города и откройте карту из колоды. Начав с верхней левой области Марса, отсчитайте столько областей, сколько составляет стоимость карты. Двигайтесь слева направо и сверху вниз (обычный порядок чтения). Пропускайте все не допустимые для размещения области (например, океанические). Сбросьте карту и разместите жетон в полученной области.

Б. Возьмите 2-й жетон города, откройте новую карту и разместите жетон по тому же принципу, но начав отсчёт от нижней правой области и двигаясь справа налево и снизу вверх. Сбросьте карту.

В. Возьмите 1-й жетон озеленения, откройте следующую карту. Начав с левой верхней области, расположенной по соседству с 1-м жетоном города, отсчитайте столько областей, сколько составляет стоимость карты. Двигайтесь по часовой стрелке вокруг жетона города и пропускайте все недопустимые варианты размещения. Сбросьте карту.

Г. Возьмите 2-й жетон озеленения, откройте верхнюю карту колоды и выложите жетон по соседству со 2-м городом так, как описано для 1-го жетона озеленения. Сбросьте карту.

Особый случай. Если вы играете за Фарсидскую республику, увеличьте своё производство М€ на 2 за нейтральные города, даже несмотря на то, что они были выложены до того, как вы выбрали корпорацию.

2. Ваш начальный рейтинг терраформирования равен 14 вместо 20 (на шкале РТ он отмечен словом «соло»). У вас нет начального производства каждого вида ресурсов, равного 1, как в обычной игре.

3. В игре не используются награды и достижения.

4. Вы играете с нейтральным противником, единственное назначение которого — позволять вам сокращать (воровать) его ресурсы и производство.

5. Игра длится ровно 14 поколений (14-е деление помечено словом «соло»).

Для победы вам необходимо успеть терраформировать планету (довести 3 глобальных параметра до целевых значений) за 14 поколений. В конце 14-го поколения вы, как обычно, превращаете растения в жетоны озеленения (не повышая уровень кислорода), а затем начисляете себе победные очки. Ваша задача — набрать их как можно больше. Если вы не успеваете терраформировать Марс к концу 14-го поколения, вы проигрываете.

Вариант с драфтом

Для повышения уровня взаимодействия участники могут попробовать играть с **драфтом**. Теперь перед покупкой карт в фазе исследования игроки не просто берут их из колоды, а последовательно выбирают.

Каждый игрок, как обычно, берёт 4 новые карты из колоды проектов. Из них он выбирает себе 1 карту и откладывает её в сторону. Каждый игрок передаёт оставшиеся 3 карты соседу слева. Из них он вновь откладывает 1 любую карту и передаёт остаток по часовой стрелке. Игроки откладывают 1 из 2 карт и передают (и получают) последнюю карту.

Затем каждый игрок изучает 4 отложенные карты и решает, какие из них купить (по обычной цене в 3 М€ за каждую), а какие сбросить.

В первом поколении драфта нет, поскольку нет и фазы исследования (см. главу «Подготовка к игре» на с. 7). Во время чётных поколений карты передаются по часовой стрелке, а во время нечётных — против.

Этот вариант позволяет игрокам влиять на то, что достанется их соперникам, а также помогает наметить определённую стратегию и предугадать, какие параметры будут меняться первыми.

Партия с драфтом становится длиннее, поэтому мы не советуем этот вариант новичкам.

Об авторе

В 2006 году Якоб Фрюкселиус получил кандидатскую степень в области химии в Стокгольмском университете. Следуя за своей страстью к постижению и объяснению вещей, он начал карьеру учителя. В 2011 году он получил диплом преподавателя физики и с тех пор читает лекции в различных институтах и колледжах.

Его увлечение настольными играми началось ещё в детстве, и за все эти годы он создал несколько игр. В 2011 году вместе со своими братьями Энохом, Даниелем и Юнатаном он основал издательство «FryxGames» и в том же году выпустил дебютную игру «Space Station».

Во всех начинаниях его поддерживают любящая жена и дети.



MARIA FRYXELLUS

СИМВОЛЫ

Победные очки



Вы выигрываете, если набираете больше всех победных очков (ПО). ПО даются за рейтинг терраформирования, жетоны на карте Марса, награды, достижения и определённые разыгранные карты.

Параметры

«Покорение Марса» — это игра о превращении Марса в пригодную для жизни и похожую на Землю планету. На игровом поле отслеживаются 4 параметра, непосредственно влияющих на успех этого дела: рейтинг терраформирования, температура, уровень кислорода и доля покрытия поверхности океаном.



Рейтинг терраформирования (РТ) — мера того, как сильно вы повлияли на процесс терраформирования. **Всякий раз, когда вы повышаете уровень кислорода, температуру или выкладываете жетон океана, ваш РТ увеличивается.** Каждое деление, пройденное вами по шкале РТ, в конце игры приносит вам 1 ПО. Кроме того, РТ определяет, какой денежный доход вы получаете от Марсианского комитета. В начале игры ваш РТ равен 20.



Средняя **температура** на экваторе повышается от -30°C до $+8^{\circ}\text{C}$ с шагом в 2°C . В результате на планете создаётся экваториальная зона, вода в которой постоянно находится в жидком состоянии. Показанный символ означает, что вы повышаете температуру на 1 (*т. е. на 1 деление*) и вместе с этим повышаете на 1 и свой РТ.



Уровень **кислорода** измеряется в процентах от состава земной атмосферы, что позволяет сопоставить его с 21 % кислорода на Земле. Содержания 14 % кислорода в атмосфере Марса сравнимо с содержанием кислорода в земной атмосфере на высоте 3000 м. Показанный символ означает, что вы повышаете уровень кислорода на 1 (*т. е. на 1 деление*) и вместе с этим повышаете на 1 и свой РТ.



Жетон океана представляет собой покрытие 1 % поверхности Марса водой. Когда океан покроет 9 % поверхности, на Марсе установится круговорот воды, который приведёт к появлению рек и дождей. Показанный символ означает, что вы выкладываете 1 жетон океана, а затем повышаете свой РТ на 1 (*т. е. на 1 деление*) и, возможно, получаете территориальные бонусы (см. с. 5).

Ресурсы

Все ресурсы в игре представлены кубиками ресурсов. Кубики различаются по размеру, цвету и значению: 1 (медные), 5 (серебряные), 10 (золотые). Кубиками отображаются все виды ресурсов. То, что представляет собой кубик,

определяется тем, где он находится. Шесть стандартных типов ресурсов: мегакредиты, сталь, титан, растения, энергия и тепло — все они выкладываются на планшет игрока. На некоторые карты тоже могут выкладываться ресурсы, обычно это карты с меткой микроба или животного (см. «Метки» на следующей странице). Как правило, если карта добавляет в игру нестандартный ресурс, он кладётся на эту самую карту.



Мегакредиты (М€) — общая валюта, которая тратится на покупку и розыгрыш карт, выполнение стандартных проектов, заявления о достижениях и учреждение наград.



Сталь представляет собой строительный материал, применяемый на Марсе, — чаще всего это различные магниево-железные сплавы. Сталь тратится на выплату стоимости карт с меткой здания: 1 сталь эквивалентна 2 М€.



Титан представляет собой материал, применяемый в космической промышленности. Титан тратится на выплату стоимости карт с меткой космоса: 1 титан эквивалентен 3 М€.



Растения нужны для фотосинтеза. В качестве действия вы можете превратить 8 ресурсов растений в 1 жетон озеленения и выложить его на игровое поле. Это повысит уровень кислорода (и ваш РТ) на 1 (*т. е. на 1 деление*). Жетон озеленения приносит 1 ПО, а также генерирует 1 ПО для каждого соседнего жетона города (эти очки получит владелец жетона города, см. главу «Жетоны» на с. 5).



Энергия расходуется городами и промышленностью. Обычно она тратится на использование действий синих карт и увеличение производства. Остающаяся энергия превращается в тепло.



Тепло нагревает атмосферу Марса. В качестве действия вы можете потратить 8 ресурсов тепла и повысить температуру (и свой РТ) на 1 (*т. е. на 1 деление*).



Прочие ресурсы (животные, микробы, истребители и др.) накапливаются на связанных с ними картах, которые также определяют, как и для чего это делается.



Производство ресурса отмечено символом этого ресурса на фоне коричневой (производственной) клетки. Показанный символ означает, что вы повышаете уровень своего производства растений на планшете на 1 (*т. е. на 1 деление*), что увеличивает ваш приток ресурса растений. **Количество ресурсов не ограничено 10!** Если уровень вашего производства превысил 10, оставьте маркер на делении 10 и начните отмечать новый десяток вторым маркером.

Только производство М€ может стать отрицательным (при этом даже оно не может опуститься ниже деления -5). Ваш доход всегда остаётся положительным, так как к уровню производства М€ добавляется ещё и РТ.



Карты проектов — это различные программы, которые воплощают игроки. На каждой карте изображено от 0 до 3 меток, указывающих на её тематическую принадлежность. Благодаря меткам некоторые карты могут взаимодействовать друг с другом. Все карты покупаются и добавляются на руку по одной и той же цене (3 М€), однако цена розыгрыша у каждой карты своя. Показанный символ означает, что вы можете взять карту из колоды и **бесплатно** добавить её на руку.

Метки

На картах указано от 0 до 3 меток, определяющих их тематическую принадлежность и позволяющих им взаимодействовать с другими картами. Нет никаких особых правил, связанных с той или иной меткой.



Здание. Такой проект относится к застройке Марса. Для выплаты его стоимости можно использовать сталь.



Космос. Такой проект относится к космическим технологиям. Для выплаты его стоимости можно использовать титан.



Энергия. Такой проект связан с выработкой или использованием энергии.



Открытие. Такой проект увеличивает ваши научные познания. Для некоторых карт важно наличие меток открытий.



Юпитер. Такой проект имеет отношение к Юпитеру и символизирует освоение других уголков Солнечной системы.



Земля. Такой проект относится к деятельности на Земле.



Растение. Такой проект имеет отношение к растительному миру или фотосинтезирующим организмам.



Микроб. Такой проект связан с использованием микроорганизмов.



Животное. Такой проект связан с животными и приносит ПО.



Город. Такой проект позволяет выложить жетон города. Обычно это сопровождается уменьшением производства энергии и увеличением производства М€..



Событие. Такой проект — единовременное событие, красная карта которого переворачивается лицом вниз после того, как её сыграют.

Жетоны

На игровом поле показана карта Марса, на шестиугольные области которой выкладываются жетоны. Размещая жетон на области, вы получаете указанный на ней **территориальный бонус** (если он есть), а также по 2 М€ за каждый соседний жетон океана. В игре 4 вида жетонов.



Этот символ предписывает выложить **жетон океана**, что увеличивает ваш РТ на 1. На карте Марса имеется 12 **океанических областей**. Жетоны океана можно выкладывать только на эти области, и на них нельзя выкладывать никакие другие жетоны. Жетоны океана не принадлежат игрокам. Каждый жетон океана приносит территориальный бонус в 2 М€ каждому, кто выкладывает жетон рядом с ним.



Этот символ предписывает выложить **жетон озеленения** и пометить его своим маркером игрока. Он увеличивает уровень кислорода (что отмечено символом кислорода) и ваш РТ. Если это возможно, вы обязаны выложить жетон озеленения рядом с другим своим жетоном. Если на поле нет ваших жетонов или рядом с вашими жетонами нет подходящей области, вы можете выложить жетон озеленения в любое доступное место. В конце игры жетоны озеленения приносят по 1 ПО, а также приносят дополнительные ПО при подсчёте очков за города (см. далее).



Этот символ предписывает выложить **жетон города** и пометить его своим маркером игрока. Жетон города нельзя выложить по соседству с другим жетоном города. В конце игры каждый жетон города приносит 1 ПО за каждый соседний жетон озеленения, при этом не важно, чьи жетоны озеленения его окружают.



Символ жетона с коричневым фоном предписывает выложить **особый жетон**, описанный на карте, и пометить его своим маркером игрока. Все правила и ограничения, касающиеся размещения жетона, указаны на соответствующей карте.

Символы с красной рамкой



Если символ обведён красной рамкой, это означает, что его эффект применяется к любому игроку: вам или одному из ваших соперников.

Карта, убирающая обведённый красной рамкой ресурс, убирает его у одного любого игрока. Этот эффект можно применить частично или не применять вовсе.

Эффект карты, сокращающий обведённое красной рамкой производство, обязателен к применению. Иными словами, если у соперников нет указанного производства, вы обязаны уменьшить собственное производство или вообще не разыгрывать такую карту.

Карта с обведённым красной рамкой символом жетона затрагивает жетоны одного или всех игроков.

Карта с обведённым красной рамкой символом метки затрагивает все карты с этой меткой: ваши или кого-то ещё.

* Звёздочка

Символ со звёздочкой (*) указывает на применение некоего особого правила, описанного на карте.



DANIEL FRYXELIUS

Настало время открыть следующую главу в истории! Новейшая модель гиперпространственного двигателя и наша работа по терраформированию Марса вознесут вас к звёздам!

Хелен Брэк, советник по вопросам политики в «Интерплэнетари Синематикс»

Издание игры на русском языке

Руководители проекта:

Роман Шамолин
Юрий Мальцев

Выпускающий редактор и переводчик:

Александр Петрунин

Корректор:

Кирилл Егоров

Верстальщик:

Алина Клеймёнова

Никакая часть настоящего произведения не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения правообладателя.

© ООО «Лавка Геймз».
Все права защищены.

Создатели игры

Разработчик игры: Якоб Фрюкселиус

Графический дизайн: Исаак Фрюкселиус

Обработка изображений: «FryxGames»

Издательство «FryxGames» благодарит своих партнёров, друзей и семью (особенно маму и папу) за тестирование игры и советы. Мы выражаем признательность Киму Стенли Робинсону за то вдохновение, которое подарила нам его «Марсианская трилогия». И, разумеется, мы очень благодарны создателю Марса и всего сущего.

Мы благодарим людей, тестировавших нашу игру, это: Джеф Гэмбилл, Ллойд Келлер, Томас и Сандра Диль, Герда ван Хел и Барт ван Билзен, Дейзи и Кристофер Суаффер, Деннис Сэйкербейк, Йоррит Сминия, Мартин Экелунд.

Каждое изображение сопровождается ссылкой на источник.
Изменённые нами изображения помечены знаком +.

FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

ООО «Лавка Геймз»

www.LavkaGames.com

