



JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMACJA MARSA WENUS

Terraformacja Marsa trwa, wiele projektów jest już w fazie wdrażania. Dla Rządu Ziemi to doskonała okazja, aby rozpocząć równoległą terraformację Wenus. To przedsięwzięcie będzie znacznie trudniejsze, może zająć nawet tysiące lat. Tym bardziej powinniśmy NATYCHMIAST rozpocząć prace!



Plansza Wenus

Na planszy Wenus znajduje się dodatkowy Wskaźnik Globalny – Współczynnik Terraformacji Wenus! Ten wskaźnik odzwierciedla poziom terraformacji planety. Terraformacja Wenus to długoterminowe przedsięwzięcie, dlatego tor tego Współczynnika zaczyna się od poziomu 0%, a kończy na zaledwie 30%. Współczynnik Terraformacji Wenus pozwoli również podnieść współczynnik terraformacji (WT) graczy oraz zawiera poziomy z premią. Podobnie jak pozostałe Wskaźniki Globalne Współczynnik Terraformacji Wenus przestanie zapewniać premię do WT, gdy osiągnie maksymalny poziom. **Współczynnik Terraformacji Wenus w żaden sposób nie wpływa na zakończenie gry** – gracze nadal muszą osiągnąć maksymalne poziomy Temperatury, Poziomu Tlenu i Liczby Oceanów. To oznacza, że czasem maksymalny poziom Współczynnika Terraformacji Wenus zostanie osiągnięty na długo przed końcem rozgrywki, a czasem gracze w ogóle w niego nie zainwestują. Karty, które wpływają na wymagania globalne, takie jak *Technologia Adaptacji*, *Specjalny Projekt* czy efekt działania korporacji Inventrix, wpływają również na Współczynnik Terraformacji Wenus.

Poziomy z premią. Gdy poziom Współczynnika Terraformacji Wenus osiągnie 8%, gracz dobiera 1 kartę projektu z talii projektów. Kiedy poziom Współczynnika Terraformacji Wenus osiągnie 16%, gracz podnosi swój WT o 1 dodatkowy poziom.

Nowy projekt standardowy. Uzdatanianie powietrza pozwala graczowi zapłacić 15 M€, żeby podnieść Współczynnik Terraformacji Wenus o 1 poziom (gracz podnosi swój WT zgodnie z normalnymi zasadami).

Dodatkowe obszary miast. Na planszy Wenus znajdują się też 4 obszary zarezerwowane dla odpowiednich miast z kart projektów z tego dodatku (działają podobnie jak *Kosmiczna Przystań na Fobosie* i *Kolonia na Ganimedzie* z planszy głównej). Bazę *Maxwella* zbudowano na niegościnniej powierzchni Wenus, natomiast *Stratopolis* unosi się wysoko w wenusjańskiej atmosferze. *Metropolia Księżycowa* została wzniesiona na ziemskim Księżycu, a *Miasto Świtu* to miasto na szynowej konstrukcji wokół orbity Merkurego – porusza się wraz ze wschodem Słońca zawsze poza zasięgiem gorącego blasku gwiazdy.

Podczas przygotowania do gry planszę Wenus należy umieścić obok planszy głównej, a biały znacznik należy umieścić na polu 0%, na początku toru Współczynnika Terraformacji Wenus.

Nowe karty

Projekty z tego dodatku zostały przedstawione na 49 nowych kartach projektów, gracze uzyskują też dostęp do 5 nowych korporacji. Wszystkie te karty zostały oznaczone w lewym dolnym rogu niebiesko-białym symbolem dodatku . Podczas przygotowania do gry, przed rozdaniem kart projektów i korporacji karty te należy wstawić do odpowiednich talii. Karty z dodatku „Wenus” można swobodnie łączyć z wariantem „Era korporacyjna” z gry podstawowej i innymi dodatkami.

Wariant. Podczas wyboru kart korporacji każdy z graczy powinien otrzymać po 1 karcie korporacji z dodatku „Wenus” i 1 karcie korporacji z gry podstawowej.



Dryfowce

W dodatku „Wenus” wprowadzono nowy rodzaj zasobów – dryfowce! Dryfowce przedstawiają infrastrukturę, która unosi się w wenusjańskiej atmosferze na wysokości, na której ciśnienie i temperatura są zbliżone do ziemskich. Powierzchnia planety jest znacznie bardziej niegościnna – ciśnienie wynosi 90 atmosfer, a temperatury oscylują wokół 450°C.

Dryfowce gromadzi się na odpowiednich kartach w analogiczny sposób jak mikroby czy zwierzęta.



Nieokreślone zasoby

Ten symbol przedstawia nieokreślony zasób. Szczegóły działania tego symbolu można znaleźć w treści konkretnych kart.



Symbol Wenus

Symbol Wenus przedstawia projekty znajdujące się na Wenus albo na jej orbicie.



Władca Przystworzy

Do gry został wprowadzony nowy tytuł – Władca Przystworzy. Bierze się go pod uwagę wraz z podstawowymi tytułami, co oznacza, że gracze wciąż mogą zdobyć maksymalnie 3 z 6 tytułów. Aby zdobyć tytuł Władcy Przystworzy, gracz musi zebrać na swoich kartach łącznie przynajmniej 7 jednostek dryfowców. Podczas przygotowania do gry tę płytkę należy umieścić na planszy podstawowej tak, aby zakryła nagłówek „Tytuły”.



Wenufil

Do gry została wprowadzona nowa nagroda – Wenufil. Bierze się ją pod uwagę wraz z podstawowymi nagrodami, co oznacza, że gracze mogą maksymalnie ufundować 3 z 6 nagród. Aby zdobyć nagrodę Wenufila, gracz musi posiadać najwięcej symboli Wenus w grze. Podczas przygotowania do gry tę płytkę należy umieścić na planszy podstawowej tak, aby zakryła nagłówek „Nagrody”.

Faza słoneczna. Działania Rządu Światowego

Dodatek „Wenus” wprowadza nową fazę, która ma miejsce **po fazie produkcji** każdego pokolenia – **fazę słoneczną**.

KROK 1. Sprawdzenie warunków końca gry

Podczas pierwszego kroku **fazy słonecznej** należy sprawdzić, czy nie zostały spełnione warunki końca gry. Jeśli Wskaźniki Globalne (Temperatura, Poziom Tlenu i Liczba Oceanów) osiągnęły maksymalne poziomy, gra dobiega końca, a gracze przechodzą do ostatecznego podliczania punktów (gracze mogą jeszcze zamienić zgromadzoną roślinność w obszary zieleni zgodnie z normalnymi zasadami) – następne kroki **fazy słonecznej** są wówczas pomijane.

KROK 2. Działania Rządu Światowego

Krok drugi nazywany jest działaniami Rządu Światowego. Aby rozpocząć terraformację Wenus, nie spowalniając jednocześnie terraformacji Marsa, rząd postanowił wspomóc wysiłki korporacji. Pierwszy gracz (kolejność graczy ulegnie zmianie dopiero na początku następnego pokolenia) działa w imieniu rządu i wybiera jeden ze Wskaźników Globalnych, które nie osiągnęły jeszcze maksymalnego poziomu. Podnosi go o 1 poziom albo umieszcza na planszy obszar oceanu. Wszelkie premie trafiają do rządu, w związku z tym gracz nie podnosi swojego WT ani nie otrzymuje premii. Działanie rządu może aktywować jednak inne karty, np. *Algi Arktyczne* lub korporację *Aphrodite*.

Wariant. Jeśli chcecie grać dłużej, pomińcie tę fazę.

Uwaga! Wraz z pojawianiem się kolejnych dodatków do „Terraformacji Marsa” **faza słoneczna** będzie ulegała modyfikacjom.

Wariant jednoosobowy

Ten tryb rozgrywki wykorzystuje karty z dodatku „Wenus” i karty z wariantu „Era Korporacyjna”. Zadaniem gracza jest osiągnąć maksymalny poziom wszystkich 4 Wskaźników Globalnych (w tym Współczynnika Terraformacji Wenus)! Gracz zaczyna z WT 14 i ma 14 pokoleń na ukończenie terraformacji, ale w **fazie słonecznej** będzie go wspomagał Rząd Światowy. To oznacza, że samotny gracz zawsze będzie wybierał, jakie działania podejmie rząd. W ten sposób wzrastają jego strategiczne możliwości. Nie oznacza to, że rozgrywka stanie się łatwiejsza, bowiem Wenus wymaga ukończenia 15 dodatkowych poziomów, a działania Rządu Światowego zapewnią ich tylko 13 (w 14 pokoleniu krok 2 **fazy słonecznej** zostanie pominięty z uwagi na spełnienie warunku końca gry).



OPRACOWANIE:

Projekt gry: Jacob Fryxelius
Opracowanie graficzne: Isaac Fryxelius
Dodatkowe prace projektowe: FryxGames
Tłumaczenie: Marcin Welnicki
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA:

Naszym oddanym wydawcom i testerom: Florianowi Ruckeisenowi, Sebastianowi Stücklowi, Jorritowi Sminie, Mikaelowi Hanssonowi, Janowi-Fredrikowi Wahlinowi, Kenowi Somerville'owi, Tomasowi Gjålsowi i Mikaelowi Wicktorowi, a także ich grupom testerskim – stokrotnie dzięki za testy i uwagi!

MEGAPODZIĘKOWANIA:

Stwórcy Ziemi, Marsa i Wenus – abyśmy zawsze byli dobrymi namiestnikami Jego światów!

Zawartość pudełka:

instrukcja,
plansza Wenus,
5 kart korporacji,
49 kart projektów,
znacznik Współczynnika
Terraformacji Wenus,
płytką tytułu Władcy Przestworzy,
płytką nagrody Wenufila.



© FryxGames AB
www.fryxgames.se

rebel

Rebel Sp. z o.o.
www.wydawnictworebel.pl