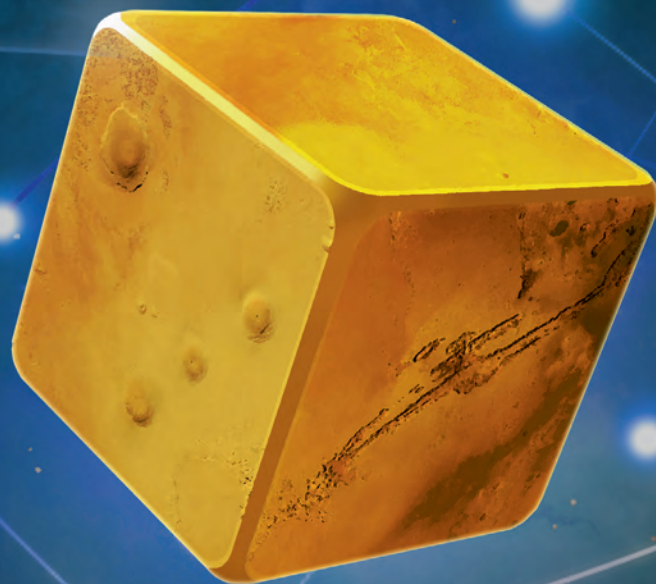




TERRAFORMACJA MARSA



GRA KOŚCIANA

WPROWADZENIE

Terraformacja Marsa: Gra kościana to gra, której mechaniki opierają się zarówno na kartach, jak i kościach. Gracze używają specjalnych kości, aby rozwijać swoje korporacje i terraformować Marsa, przekształcając tę planetę w nowy dom dla ludzkości.

Kości reprezentują zasoby, które gracze wydają, aby zagrywać karty i wykonywać inne akcje. W trakcie rozgrywki gracze zwiększają swoją produkcję kości, podnoszą wskaźniki terraformacji, umieszczają na planszy obszary miast i zieleni, a także otrzymują różne premie. W każdej swojej turze gracz albo produkuje nowe kości (tura produkcji), albo wykonuje akcje (tura akcji).

Za każdym razem, gdy gracz podnosi któryś ze Wskaźników Globalnych (czyli zwiększa Poziom Tlenu, podnosi Temperaturę albo umieszcza obszar oceanu), otrzymuje **2 punkty zwycięstwa** (PZ). PZ można też gromadzić, umieszczając obszary na planszy i zagrywając karty, a także zdobywając nagrody i tytuły.

Gra dobiega końca, gdy 2 z 3 Wskaźników Globalnych (Poziom Tlenu, Temperatura, Liczba Oceanów) osiągną poziomy maksymalne. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej PZ.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Plansza.** Planszę należy umieścić na środku stołu (wybraną stroną do góry). Po 1 przezroczystym znaczniku należy umieścić na polu „0%” na torze tlenu i na polu „-32°C” na torze temperatury. 7 kafelków obszarów oceanów należy umieścić w stosie na planszy na polu oznaczonym symbolem oceanu. Każdy z graczy wybiera kolor i umieszcza znacznik w tym kolorze na polu startowym toru PZ (0 PZ).
- Pula kości.** Wszystkie kości należy umieścić obok planszy w taki sposób, aby każdy z graczy miał do nich dostęp. To pula kości. Obok niej należy położyć wszystkie znaczniki uniwersalne i pozostałe kafelki obszarów.
- Talia projektów.** Należy się upewnić, że wśród kart projektów, korporacji i bonusowych nie ma kart z rozszerzenia *Era korporacyjna* oznaczonych żółtym symbolem (zob. str. 10). Karty projektów należy potasować, a następnie umieścić w zakrytej talii w pobliżu planszy, zostawiając obok miejsce na stos kart odrzuconych.
- Karty bonusowe.** Należy potasować karty bonusowe i wylosować odpowiednią ich liczbę: 4 karty w rozgrywce 1- i 2-osobowej, 6 kart w rozgrywce 3-osobowej, 8 kart w rozgrywce 4-osobowej. Należy utworzyć z nich zakryty stos (bez oglądania kart) i umieścić obok planszy. Pozostałe karty bonusowe należy odłożyć do pudełka (również bez oglądania). Gracze będą zdobywać karty bonusowe, gdy osiągną na torze PZ poziomy z premią (5 PZ i 12 PZ).
- Nagrody.** Należy wziąć z puli kości po 1 kości w każdym kolorze, a następnie wylosować 3 z nich, wykonać nimi rzut i umieścić je na 3 wyznaczonych polach nagród na planszy. Na koniec gry gracze, którzy będą mieć najwięcej wskazanych symboli w koscie zagranych kart, zdobędą nagrody.
- Tytuły.** Należy wylosować 3 żetony tytułów i umieścić na planszy. Pozostałe żetony odkłada się do pudełka. Gracz, który jako pierwszy zrealizuje cel przedstawiony na żetonie tytułu, natychmiast otrzymuje za darmo ten żeton. Na koniec gry każdy żeton tytułu jest wart 4 PZ.
- Kolejność graczy.** Gracz, który jako ostatni wygrał rozgrywkę w *Terraformację Marsa* (dowolną wersję), zostaje pierwszym graczem i rozpoczyna rozgrywkę. Gracze rozgrywają tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- Projekty i korporacje.** Każdemu z graczy należy rozdać po 5 kart projektów. To ręka początkowa. Karty korporacji należy potasować i rozdać każdemu z graczy po 2 z nich. Każdy z graczy wybiera i zachowuje po 1 z otrzymanych kart korporacji. Niewykorzystane karty korporacji należy odłożyć do pudełka.
- Ujawnienie korporacji.** Zgodnie z ustaloną kolejnością gracze kładą swoje karty korporacji odkryte przed sobą. Każdy otrzymuje premię startową wskazaną w czerwonej sekcji karty (w przykładzie obok są to 3 znaczniki uniwersalne), a następnie przykrywa tę sekcję kafelkiem w swoim kolorze gracza.
- Początkowa produkcja.** Każdy z graczy rozpatruje produkcję wskazaną w brązowej sekcji karty korporacji (w przykładzie obok gracz bierze 2 żółte kości i 1 czerwoną kość). Gracze wykonują rzut kośćmi, które wzięli, i zachowują je przed sobą. Są to teraz ich zasoby. W trakcie rozgrywki gracze mogą otrzymać więcej zasobów, rozgrywając turę produkcji.
- Kara pierwszego gracza.** Pierwszy gracz musi wybrać 1 ze swoich zasobów i przekazać go ostatniemu graczowi (w rozgrywce 1-osobowej należy pominąć ten krok). Następnie pierwszy gracz rozpoczyna rozgrywkę.



ROZGRYWKA

Zgodnie z ustaloną kolejnością gracze rozgrywają tury do momentu, aż 2 z 3 Wskaźników Globalnych osiągną poziomy maksymalne. Gdy tak się stanie, następuje koniec gry.

W swojej turze gracz może albo wyprodukować nowe zasoby (tura produkcji), albo wykonać akcje (tura akcji).

TURA PRODUKCJI

Jeśli gracz decyduje się na rozegranie tury produkcji, wykonuje następujące czynności w podanej kolejności:

- 1) Zachowuje do 3 kości zasobów, które aktualnie ma (znaczniki uniwersalne nie są kośćmi i nie wliczają się do tego limitu), a pozostałe odkłada do puli kości.
- 2) Może odrzucić dowolną liczbę kart ze swojej ręki.
- 3) Jeśli ma na ręce mniej niż 5 kart, dobiera tyle, aby mieć 5.
- 4) Produkuje nowe zasoby, czyli bierze kości wskazane w brązowych sekcjach jego karty korporacji i zagranych zielonych kart projektów, a następnie wykonuje nimi rzut. Jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby kości, gracz bierze tyle kości, ile może, a następnie otrzymuje 1 znacznik uniwersalny (niezależnie od liczby brakujących kości).
- 5) Odświeża użyte niebieskie karty projektów. Będzie mógł ich użyć ponownie.

TURA AKCJI

Jeśli gracz decyduje się na rozegranie tury akcji, najpierw wykonuje **1 akcję pomocniczą**, a następnie **1 akcję główną**.



AKCJA POMOCNICZA



— Weź z puli 1 dowolną kość i wykonaj nią rzut.

— Wydadź 1 dowolny zasób, aby obrócić inną swoją kość w dowolny sposób.

— Wydadź 1 dowolny zasób, aby dobrać 2 karty.

Albo wykonaj akcję pomocniczą na 1 ze swoich nieużytych niebieskich kart. Następnie obróć tę kartę o 90°, aby oznaczyć ją jako użytą.



AKCJA GŁÓWNA



— Zagraj 1 kartę z ręki i opłać jej koszt (szczegółowy opis zagrywania kart znajduje się na następnej stronie).

— Wykonaj kolejną akcję pomocniczą jako akcję główną.

— Wydadź 3 zasoby ciepła, aby podnieść Temperaturę o 4°C (1 poziom).

— Wydadź 3 zasoby wody, aby umieścić 1 obszar oceanu na planszy.

— Wydadź 4 zasoby roślinności, aby umieścić 1 obszar zieleni na planszy (i zwiększyć Poziom Tlenu o 2%, czyli 1 poziom).

— Wydadź 3 zasoby miasta, aby umieścić 1 obszar miasta na planszy.

— Wydadź 3 zasoby megakredytów, aby natychmiast otrzymać 2 PZ.

Albo wykonaj akcję główną na 1 ze swoich nieużytych niebieskich kart. Następnie obróć tę kartę o 90°, aby oznaczyć ją jako użytą.



Akcja swobodna ➡ Na niektórych niebieskich kartach znajdują się akcje swobodne, które można wykonać w **dowolnym** momencie podczas swojej tury – przed albo po akcji pomocniczej albo głównej, a nawet na początku albo na koniec tury produkcji. Należy rozpatrzyć efekt i obrócić kartę o 90°.

Wszystkie użyte niebieskie karty zostaną odświeżone (przywrócone do pozycji pionowej) w turze produkcji.

ZAGRANIE KARTY

Zagranie karty to **akcja główna** w turze akcji, dlatego trzeba pamiętać, aby najpierw wykonać **akcję pomocniczą**! Aby zagrać kartę z ręki, gracz musi opłacić jej koszt, czyli wydać dokładnie takie zasoby, jakie są wskazane w lewym górnym rogu karty (symbole muszą być identyczne!). Wydane zasoby odkłada się do puli kości. Gracz może wydawać także znaczniki uniwersalne – znacznik uniwersalny zastępuje dowolny zasób.

Po opłaceniu kosztu karty gracz rozpatruje jej efekty w dowolnej kolejności. Jeśli nie może rozpatrzyć jakiegoś efektu, ignoruje go (zob. uwagi dotyczące kart na str. 10).

Wszystkie **ZIELONE KARTY** mają w prawym górnym rogu brązową sekcję produkcji. Po ich zagraniu nic się nie dzieje. Należy je układać jedna na drugiej (najlepiej blisko karty korporacji) w taki sposób, aby brązowe sekcje produkcji i koszt były widoczne. Za każdym razem, gdy gracz rozgrywa turę produkcji, otrzymuje wszystkie kości wskazane w brązowych sekcjach i wykonuje nimi rzut.

Gdy gracz zagrywa **CZERWONĄ KARTĘ**, natychmiast rozpatruje jej efekty. Jeśli otrzymuje kości, natychmiast wykonuje nimi rzut, aby określić, jakie zapewniają zasoby. Czerwone karty należy układać odkryte jedna na drugiej w taki sposób, aby ich koszt był zawsze widoczny (mogą pomóc w zdobyciu tytułów w trakcie gry i nagród na koniec gry).

Gdy gracz zagrywa **NIEBIESKĄ KARTĘ**, nic się nie dzieje. Należy ją położyć oddzielnie od pozostałych kart. Na niebieskich kartach znajdują się akcje (pomocnicza, główna albo swobodna), które są dostępne tylko dla gracza, który zagrał daną kartę. Gdy gracz wykonuje akcję z niebieskiej karty, opłaca koszt wskazany po lewej stronie strzałki (jeśli jakiś jest), a następnie otrzymuje korzyść wskazaną po jej prawej stronie. Na koniec obraca kartę o 90°, aby oznaczyć ją jako użytą. Wszystkie użyte niebieskie karty zostają odświeżone w turze produkcji, więc gracz będzie mógł ich użyć ponownie.



ZIELONE KARTY. W turze produkcji uwzględnia się wszystkie kości widoczne w brązowych sekcjach kart. W tym przykładzie gracz rzuci 3 żółtymi kośćmi, 2 niebieskimi i 1 czerwoną.



CZERWONA KARTA. Gdy gracz zagra tę kartę, podnosi Temperaturę o 4°C (i otrzymuje 2 PZ) oraz otrzymuje 2 niebieskie kości, które obraca tak, aby zapewniały zasoby energii.



NIEBIESKA KARTA. Samo zagranie karty to akcja główna. Jednak w 1 z późniejszych tur akcji jako akcję główną gracz może wydać 1 zasób stali, aby umieścić na planszy 1 obszar oceanu. Po użyciu tej karty należy ją obrócić o 90°. Będzie można jej ponownie użyć dopiero po turze produkcji.

WAŻNE ZASADY

Brak możliwości przerzutu. W grze nigdy nie wykonuje się ponownego rzutu kośćmi zasobów!

Podniesienie Wskaźnika Globalnego zapewnia 2 PZ. Za każdym razem, gdy gracz podnosi któryś ze Wskaźników Globalnych (czyli zwiększa Poziom Tlenu, podnosi Temperaturę albo umieszcza obszar oceanu), otrzymuje 2 PZ i natychmiast przesuwa swój znacznik na torze PZ na planszy.

Kontynuacja terraformacji. Jeśli Poziom Tlenu i Temperatura osiągną poziomy maksymalne, a na planszy zostaną umieszczone wszystkie obszary oceanów, gracze wciąż mogą podnosić te Wskaźniki Globalne. Nic się wtedy nie dzieje, ale gracz, który podniesie wskaźnik, otrzymuje **1 PZ** (zamiast 2 PZ).

2 z 3 Wskaźników Globalnych a koniec gry. Gdy drugi ze Wskaźników Globalnych osiągnie poziom maksymalny, wszyscy gracze rozgrywają jeszcze po jednej, ostatniej turze (łącznie z graczem, który doprowadził drugi wskaźnik do maksymalnego poziomu), po czym następuje koniec gry.

PZ natychmiastowe i PZ na koniec gry. Gracze zdobywają natychmiastowe PZ, gdy podnoszą Wskaźniki Globalne, umieszczają niektóre obszary (zob. „Umieszczanie obszarów na planszy” poniżej) i zagrywają karty z symbolem PZ oznaczonym zieloną wstążką. Należy wtedy natychmiast przesunąć znacznik gracza na torze PZ o odpowiednią liczbę pól. Na koniec gry liczy się wszystkie punkty z symboli PZ oznaczonych czerwoną wstążką. Na koniec gry gracze otrzymują także punkty za tytuły i nagrody.



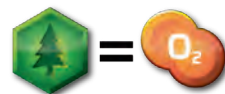
Umieszczanie obszarów na planszy. Sześciokątny symbol obszaru oceanu, zieleni, miasta albo obszaru specjalnego oznacza umieszczenie na planszy odpowiedniego obszaru. Na 1 polu planszy można umieścić tylko 1 obszar. **Po umieszczeniu obszaru gracz otrzymuje premię wskazaną na danym polu (jeśli jest).**



Obszar oceanu. Gracz umieszcza obszar oceanu na polu planszy zarezerwowanym dla oceanu (oznaczonym kolorem niebieskim). Na polach zarezerwowanych dla oceanów nie można umieszczać żadnych innych obszarów. Gracz otrzymuje 2 PZ, ponieważ umieszczenie obszaru oceanu liczy się jako podniesienie Wskaźnika Globalnego.



Obszar zieleni. Gracz umieszcza obszar zieleni na polu planszy i otrzymuje po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar miasta. Następnie zwiększa Poziom Tlenu o 2% i otrzymuje 2 PZ za podniesienie Wskaźnika Globalnego.



Miasto. Gracz umieszcza obszar miasta na polu planszy, z którym nie sąsiaduje żaden inny obszar miasta. Gracz otrzymuje 2 PZ za umieszczenie tego obszaru i po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar zieleni.



Obszar specjalny. Gracz umieszcza na polu planszy obszar specjalny ze wskazanym symbolem.

Premie na torach Wskaźników Globalnych. Na torach tlenu i temperatury znajdują się pola z premiami. Gracz, który podniesie wskaźnik na dany poziom, otrzymuje wskazaną premię.



Karty bonusowe. Gdy gracz osiągnie poziom z premią na torze PZ (5 PZ i 12 PZ), na koniec swojej tury otrzymuje kartę bonusową. Ogląda wtedy wszystkie dostępne karty bonusowe, nie pokazując ich pozostałym graczom, wybiera 1 z nich i natychmiast zagrywa ją za darmo. Pozostałe karty bonusowe odkłada zakryte, po czym kolejny gracz rozgrywa swoją turę. Karty bonusowe działają jak inne zielone, czerwone albo niebieskie karty projektów i liczą się podczas przyznawania tytułów.

Kości i zasoby. Kości występują w 5 kolorach. Na każdej kości znajdują się 3 różne symbole zasobów: częsty zasób (na 3 ściankach), rzadki zasób (na 2 ściankach) i unikatowy zasób (na 1 ściance).

CZĘSTE					
	megakredyt	roślinność	energia	stal	ciepło
RZADKIE					
	nauka	mikrob	woda	tytan	wydarzenie
UNIKATOWE					
	ziemia	zwierzę	tlen	miasto	energia jądrowa

Symbol kości () oznacza kość w danym kolorze. Gracz bierze taką kość z puli kości i natychmiast wykonuje nią rzut. Wynik rzutu wskazuje, jaki zasób zapewnia ta kość (na przykład roślinność).

Biały symbol kości oznacza kość dowolnego koloru. = / / / /

Znak zapytania (?) oznacza dowolny zasób danego koloru. = / /

Biały symbol zasobu ze znakiem zapytania oznacza dowolny zasób dowolnego koloru. = DOWOLNY ZASÓB



Obróć kość. Symbol kości z różowymi strzałkami oznacza, że gracz może w dowolny sposób obrócić 1 ze swoich kości zasobów.



Znaczniki uniwersalne. Znacznik uniwersalny można wydać jako dowolny zasób.

Zasoby z czerwonym obrysem. Jeśli symbol zasobu ma czerwony obrys i znajduje się przed nim znak minus, **każdy przeciwnik** musi stracić 1 wskazany zasób (jeśli to możliwe). W przykładzie obok każdy przeciwnik musi odrzucić zieloną kość zapewniającą dowolny zasób (jeśli taką ma).



Brak kości w puli kości. Jeśli w puli nie ma wystarczającej liczby kości, aby gracz mógł w turze produkcji rozpatrzyć pełną produkcję, **otrzymuje 1 znacznik uniwersalny** (tylko 1!) i rozpatruje produkcję w takim stopniu, w jakim jest to możliwe. W każdej innej sytuacji brakujące zasoby i kości przepadają, a gracz nie otrzymuje żadnej rekompensaty.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy 2 z 3 Wskaźników Globalnych (Poziom Tlenu, Temperatura, Liczba Oceanów) osiągną poziomy maksymalny. Wszyscy gracze (łącznie z graczem, który doprowadził drugi wskaźnik do maksymalnego poziomu) rozgrywają jeszcze po jednej, ostatniej turze. Podnoszenie trzeciego Wskaźnika Globalnego wciąż zapewnia graczom po 2 PZ, a podnoszenie wskaźnika, który już osiągnął poziom maksymalny, zapewnia po 1 PZ.

Gdy każdy rozegra swoją ostatnią turę, gracze odrzucają wszystkie zasoby i karty, które im zostały, nie rozpatrując żadnych efektów. Następnie obliczają swoje wyniki końcowe, dodając PZ z nagród, tytułów i kart.

Nagrody. W odniesieniu do każdej nagrody gracze liczą, ile razy wskazany symbol występuje w koszczie wszystkich zagranych przez nich kart. Gracz, który ma na swoich kartach najwięcej takich symboli, otrzymuje 5 PZ. Gracz drugi w kolejności otrzymuje 3 PZ. Remisy rozstrzyga się z korzyścią dla remisujących graczy: w razie remisu na 1. miejscu remisujący gracze otrzymują po 5 PZ, ale nie przyznaje się punktów za 2. miejsce; w razie remisu na 2. miejscu remisujący gracze otrzymują po 3 PZ. W rozgrywce 2-osobowej nie przyznaje się punktów za 2. miejsce.

Tytuły. Każdy tytuł jest wart 4 PZ. Tytuły zdobywa się w trakcie rozgrywki – gracz uzyskuje dany tytuł, gdy tylko zrealizuje cel wskazany na żetonie tego tytułu. Opis tytułów znajduje się na ostatniej stronie instrukcji.



PZ z kart. Każdy z graczy dodaje do swojego wyniku wszystkie PZ z zagranych kart (symbol PZ z czerwoną wstążką w prawym dolnym rogu karty).



Gracz, który uzyskał najwyższy wynik, wygrywa!

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma największą produkcję kości (należy policzyć wszystkie symbole kości w brązowych sekcjach karty korporacji i zielonych kart projektów). Jeśli remis się utrzymuje, może go rozstrzygnąć tylko kolejna rozgrywka!

rebel

Tłumaczenie:

Agnieszka Chrzanowska

Redakcja polskiej wersji gry:

zespół Rebel



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA FB/groups/planszowarebelia

ROZGRYWKA 1-OSOBOWA

Rozgrywka 1-osobowa trwa 50 tur. Twoim celem jest doprowadzenie wszystkich 3 Wskaźników Globalnych (Poziom Tlenu, Temperatura i Liczba Oceanów) do ich poziomów maksymalnych. Jeśli osiągniesz ten cel, możesz obliczyć swój wynik końcowy. Jeśli nie uda Ci się zrealizować celu, wynik nie ma znaczenia, po prostu przegrałeś.

Zasady gry są takie same jak w rozgrywce wieloosobowej z następującymi zmianami:

- 1) **Przygotowanie planszy.** Umieść 1 obszar miasta na dowolnym z 3 pól z premią PZ, a potem 1 obszar oceanu obok tego obszaru miasta. Następnie umieść 1 obszar zieleni na 1 z pól sąsiadujących z obydwoma tymi obszarami. Ustaw znacznik na torze tlenu na polu „2%”, a na torze temperatury na polu „-28°C”. Uwaga! Nie otrzymujesz za te działania żadnych premii ani PZ.
- 2) **Nagrody.** Tak jak w rozgrywce wieloosobowej wyznacz 3 symbole, za które będą przyznawane nagrody. Aby otrzymać nagrodę na koniec gry, musisz mieć co najmniej 6, 8 albo 10 wskazanych symboli w zależności od tego, czy jest to symbol zasobu unikatowego, rzadkiego albo częstego. Każda nagroda, którą zdobędziesz, zapewnia Ci na koniec gry 5 PZ. Jeśli brakuje Ci tylko 1 symbolu, aby uzyskać nagrodę (czyli masz odpowiednio 5, 7 albo 9 symboli), otrzymujesz 3 PZ.
- 3) **Tytuły.** Umieść na planszy 3 losowe żetony tytułów. Jeśli nie zdobędziesz ich przed upływem określonego czasu, zostaną usunięte (zob. niżej).
- 4) **Karty bonusowe.** Przygotuj 4 karty bonusowe. Po początkowej produkcji obejrzyj te karty i natychmiast zagraj 1 z nich. Podczas rozgrywki weźmiesz jeszcze 2 karty bonusowe (zgodnie ze standardowymi zasadami), a ostatnia pozostanie niewykorzystana.
- 5) **Znacznik upływu czasu.** Masz 50 tur, aby dokonać pełnej terraformacji Marsa. Odmierzaj czas na torze PZ, używając znacznika gracza w innym kolorze jako znacznika tur. Podczas przygotowania umieść go na polu startowym, a przed pierwszą turą przesunij na pole „1”. Potem przesuwaj go po zakończeniu każdej tury, aby zawsze wskazywał, którą turę rozgrywasz w danej chwili.
- 6) **Tytuły – ograniczony czas na zdobycie.** Po turze 16 usuń żeton tytułu z górnego pola tytułu (jeśli jeszcze go nie zdobyłeś). Po turze 20 usuń żeton ze środkowego pola tytułu, a po turze 24 – z dolnego. O tych momentach rozgrywki przypominają kropki umieszczone na torze PZ.

Po turze 50 rozgrywka natychmiast się kończy.

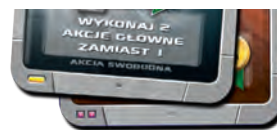
Jaki jest Twój wynik końcowy?

110+		Czy to w ogóle możliwe?!
100–109		Spektakularne zwycięstwo!
95–99		Świetnie!
90–94		Naprawdę dobrze.
85–89		Całkiem nieźle.
80–84		Przyzwoicie.
70–79		Zaczynasz chwytać!
60–69		Stać Cię na więcej.
<60		Prawie jak przegrana...
Nieudana terraformacja. SPRÓBUJ JESZCZE RAZ!		

ERA KORPORACYJNA I ZESTAW DODATKOWY

Rozszerzenie *Era korporacyjna* i zestaw dodatkowy wprowadzają do gry nowe karty i tytuły, a także kilka nowych prostych zasad. Karty *Ery korporacyjnej* są oznaczone małym żółtym symbolem, a karty z zestawu dodatkowego 2 małymi fioletowymi symbolami w lewym dolnym rogu.

Uwaga! Zestaw dodatkowy nie jest dołączony do gry, można kupić go osobno.



Nowe zasady.

Na niektórych kartach korporacji i niebieskich kartach projektów znajdują się efekty i zniżki.

ZNIŻKA oznacza, że odpłacając koszt karty, gracz może zawsze wydać o 1 wskazany zasób mniej (bez względu na to, ile razy dany zasób występuje w koszcie zagrywanej karty, zniżka dotyczy tylko 1 sztuki tego zasobu). Zniżki nie działają na inne akcje (np. akcje z kart albo akcje główne pozwalające wydawać zasoby, aby umieszczać obszary na planszy).

EFEKT wskazuje korzyść, jaką gracz otrzymuje, gdy zachodzi określony warunek. Na przykład dzięki karcie bonusowej *Kontrola jakości* gracz natychmiast otrzymuje 1 PZ za każdym razem, gdy zagrywa zieloną kartę.

Kart z efektami i zniżkami nigdy się nie obraca – są zawsze aktywne.

Jeśli **symbol obszaru ma czerwony obrys**, gracz otrzymuje wskazaną korzyść, gdy **dowolny gracz** umieszcza dany obszar (także on sam). Na przykład dzięki karcie *Algi arktyczne* gracz natychmiast otrzymuje 1 zieloną kość za każdym razem, gdy na planszy zostaje umieszczony obszar oceanu (występuje na kartach *Algi arktyczne*, *Ekoarchitektki*, *Fabryka łazików*).

Produkcja znaczników uniwersalnych i PZ. Niektóre karty produkują znaczniki uniwersalne albo natychmiastowe PZ. Gracz otrzymuje je za każdym razem, gdy rozgrywa turę produkcji (występuje na kartach *Reputacja*, *Ufundowanie akademii*, *Biomateriały*, *Inventrix*).

Magazyn. Dzięki niektórym kartom w turze produkcji gracz może zachować więcej niż 3 kości. Każdy symbol pudła na karcie pozwala zachować dodatkową kość (występuje na kartach *Logistyka*, *Efektywne magazynowanie*).



UWAGI DOTYCZĄCE NIEKTÓRYCH KART

Wszystkie karty można zagrać. Aby zagrać kartę, gracz musi jedynie opłacić jej koszt. Jeśli gracz nie jest w stanie rozpatrzyć niektórych efektów karty, rozpatruje tylko te, które może. Poniżej omówiono przykładowe karty.

Namorzyny. Obszar zieleni należy umieścić obok obszaru oceanu. Jeśli gracz nie jest w stanie umieścić go w taki sposób, nie może w ogóle umieścić tego obszaru. Oznacza to, że nie podniesie Poziomu Tlenu i nie otrzyma PZ za podniesienie Wskaźnika Globalnego (ale samą kartę może zagrać).

Obszar zurbanizowany. Jeśli gracz nie jest w stanie umieścić tego obszaru miasta obok innego obszaru miasta, nie może w ogóle umieścić tego obszaru i nie otrzymuje związanych z tym PZ (ale samą kartę może zagrać).

JEŚLI. Gdy gracz zagrywa kartę, zgodnie z którą otrzymuje korzyść, **JEŚLI** jest spełniony określony warunek, otrzymuje tę korzyść tylko raz. Na przykład zgodnie z opisem na karcie *Półwysep* gracz otrzymuje 2 niebieskie kości, jeśli umieści obszar zieleni obok obszaru oceanu. Jeśli umieści ten obszar obok 2 obszarów oceanów, wciąż otrzymuje tylko 2 niebieskie kości (występuje na kartach *Moczary*, *Półwysep*, *Miasto imigrantów*, *Jezioro Mohole*, *Punkt krytyczny*, *Lakefront Resorts*).

KORPORACJE

Lakefront Resorts (zestaw dodatkowy). Gdy gracz umieszcza dowolny obszar obok obszaru oceanu, otrzymuje 2 żółte kości. Jeśli ten obszar sąsiaduje z więcej niż 1 obszarem oceanu, gracz wciąż otrzymuje tylko 2 żółte kości.

Manutech (zestaw dodatkowy). Gdy gracz zagrywa zieloną kartę, natychmiast rozpatruje produkcję wskazaną w brązowej sekcji zagrywanej karty.

Republika Tharsis. Po ujawnieniu tej karty korporacji gracz umieszcza obszar miasta na planszy. Otrzymuje 2 PZ za umieszczenie obszaru miasta i premię z pola, na którym umieścił ten obszar.

Terralabs (zestaw dodatkowy). W turze produkcji gracz dobiera karty do 7 zamiast do 5.

Vitor (zestaw dodatkowy). Gdy gracz zagrywa kartę, która zapewnia PZ na koniec gry (czerwona wstążka), otrzymuje 1 dowolny żółty zasób. Zagranie karty z ujemnymi PZ nie zapewnia tej korzyści, a zagranie karty wartej więcej niż 1 PZ wciąż zapewnia tylko 1 żółty zasób.

CZERWONE KARTY

Generator pola magnetycznego. Liczą się wszystkie obszary umieszczone na polach w środkowym rzędzie, czyli gracz może otrzymać maksymalnie 7 zielonych kości.

Infrastruktura. Gracz otrzymuje tyle szarych kości, ile jest obszarów miast na planszy, i wykonuje nimi rzut.

Jezioro Mohole. Jeśli gracz umieści ten obszar oceanu obok obszaru zieleni albo obszaru miasta, otrzymuje dodatkowe 2 PZ, czyli w sumie 4 PZ (niezależnie od tego, z iloma obszarami zieleni i miast sąsiaduje ten obszar oceanu).

Punkt krytyczny. Gracz podnosi Temperaturę albo Poziom Tłenu i otrzymuje za to PZ. JEŚLI otrzyma też premię z toru, otrzymuje dodatkowe 2 PZ (premie na torze tlenu znajdują się na poziomach 4% i 10%, a na torze temperatury na poziomach -24°C, -16°C i 0°C).

Stolica (zestaw dodatkowy). Zapewnia 2 PZ za umieszczenie obszaru miasta i po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar zieleni oraz dodatkowo po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar oceanu.

Żyzne pola. Gracz podnosi Poziom Tłenu 2 razy, czyli w sumie o 4%.

NIEBIESKIE KARTY

Centrum rozwoju. Gracz wydaje dowolną liczbę zasobów nauki, aby otrzymać z puli kości tyle samo innych, wybranych przez siebie zasobów (mogą być takie same albo różne).

Dystrykt handlowy. Gracz wydaje 1 zasób megakredytu i obraca do 3 ze swoich kości zasobów.

Katapulta orbitalna. Gracz wydaje 1 zasób stali, aby otrzymać z puli kości 3 dowolne kości i wykonać nimi rzut (nie obraca ich!).

Lobbing. Gracz wydaje 1 dowolny żółty zasób, aby otrzymać dowolną kość i wykonać nią rzut, a także otrzymać 1 PZ (natychmiastowy).

Mikroby przemysłowe. Gracz otrzymuje 1 dowolny szary zasób (stali, tytanu albo miasta).

Obszar zastrzeżony. Gracz odrzuca 2 karty z ręki, aby otrzymać 2 PZ (natychmiastowe).

Reducenci. Gracz wydaje 1 dowolny zielony zasób, aby otrzymać 1 zasób roślinności i 1 PZ (natychmiastowy).

Zautomatyzowana siła robocza. W turze akcji gracz wydaje 1 zasób stali, aby po standardowej akcji głównej wykonać 1 dodatkową akcję główną.

KARTY BONUSOWE

Efektywność (zestaw dodatkowy). Gracz wykonuje dodatkową akcję pomocniczą w dowolnej chwili swojej tury (akcji albo produkcji).

Koordinator. Gracz natychmiast rozgrywa dodatkową turę (produkcji albo akcji).

TYTUŁY



Legenda
Gracz ma zagranych 6 czerwonych kart.



Górnika
Gracz ma zagranych 5 zielonych kart.



Naukowiec
Gracz ma zagrane 3 niebieskie karty.



Potentat
Gracz ma zagranych 12 kart. Liczą się karty we wszystkich 3 kolorach. Nie liczy się karta korporacji.

Monopolista
Gracz ma 7 kości zasobów w tym samym kolorze.



Omnibus
Gracz produkuje po co najmniej 1 kości w każdym kolorze.



Filantrop
Gracz ma zagrane 4 karty, które zapewniają PZ na koniec gry (ujemne PZ się nie liczą).



Terraformator
Gracz zdobył 16 PZ na torze PZ.



TYTUŁY ERY KORPORACYJNEJ



Celebryta
Gracz ma zagrane 3 karty o koszcie 5 zasobów albo większym.

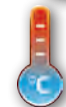
Miliarder
Gracz ma 13 kości zasobów. Liczą się kości we wszystkich kolorach. Nie liczą się znaczniki uniwersalne.



Kandydat.
Gracz ma w koszcie zagranych kart 5 symboli odpowiadających JEDNEJ z 3 nagród. Jeśli gracz zdobędzie ten tytuł, ma też duże szanse na zdobycie tej nagrody!



Podnieś Poziom Tłenu, otrzymujesz 2 PZ.



Podnieś Temperaturę, otrzymujesz 2 PZ.



Umieść obszar oceanu na polu zarezerwowanym dla oceanu, otrzymujesz 2 PZ.



Umieść obszar miasta, otrzymujesz 2 PZ i po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar zieleni.



Umieść obszar zieleni, otrzymujesz po 1 PZ za każdy sąsiadujący obszar miasta. Podnieś Poziom Tłenu, otrzymujesz 2 PZ.



PZ natychmiastowe.



PZ na koniec gry.



Akcja pomocnicza.



Akcja główna (zagrane karty też jest akcją główną!).



Akcja swobodna.

Po użyciu niebieskie karty należy obrócić o 90°!

