

JACOB FRYXELIUS



MARS

TERAFORMACE

Mars: Teraformace je úžasná hra, která dává hráčům šanci poznat ten největší projekt, o který se lidstvo ve své historii pokusilo – stvoření nového světa.

Život pro Mars a Mars pro život! Skvělá zábava!

Dr. Robert Zubrin, zakladatel Mars Society



Proklamace o osídlení Marsu

„Od svého vzniku v roce 2174 usiluje Světová vláda o jednotu a mír. Naším posláním je být nástrojem pro zajištění světlé budoucnosti celé lidské společnosti.

Země je přelidněna a zdroje se povážlivě tenčí. Stojíme před fatální volbou – buď nás čeká postupný zánik, nebo musíme vyrazit do vesmíru a najít pro lidstvo nový domov. Prvořadým cílem je proto přetvoření Marsu na obyvatelnou planetu.

Osídlení Marsu je tak gigantický úkol, že bude vyžadovat soustředěné úsilí celého lidstva. Světová vláda proto zakládá Výbor pro teraformaci a zavádí za tímto účelem novou univerzální daň. Každá společnost nebo korporace, která k zúrodnění Marsu přispěje, bude moci čerpat štědré dotace. Jsme přesvědčeni, že tato opatření úspěšně povedou k tomu, že se Mars stane novým domovem našich potomků.“

Levi Uken, mluvčí Světové vlády, 16. ledna 2315.

LEGENDA HRY

Lidstvo vyrazilo hledat nová útočiště ve Sluneční soustavě. Na Marsu bylo založeno několik prvních malých kolonií zajišťujících ochranu před nepříznivým prostředím této ledově chladné a suché planety téměř bez jakékoli atmosféry.

Aby bylo možné přijetí stále rostoucího počtu přistěhovalců ze Země, je třeba Mars teraformovat – změnit jeho podnebí tak, aby umožňovalo život lidí i mimo drahé, malé a izolované základny a bez rizika, že každá banální nehoda bude mít osudné následky.

Proto se Světová vláda rozhodla, že podpoří každou společnost, která k tomuto titánskému úkolu přispěje.

Velkorysé dotace přilákaly velké nadnárodní korporace, aby se v konkurenci s ostatními pokusily co nejvíce rozšířit své podnikání ve zbrusu novém odvětví a zajistily si tak na Marsu co největší vliv. Zkrocení Rudé planety nabízí obrovské příležitosti.

STRUČNÉ SHRNUÍ PRAVIDEL

V naší hře představuje každý hráč jednu takovou korporaci. Budete nakupovat a následně hrát karty představující rozličné projekty, přispívající přímo či nepřímo k zúrodnění Marsu. K vítězství ve hře se budete snažit dosáhnout co nejvyššího tzv. **teraformačního ratingu (TR)**, a tím i nejvyššího počtu **vítězných bodů (VB)**. Váš TR poroste, kdykoli se vám podaří zlepšit některý z **hlavních faktorů** (teplota, obsah kyslíku, množství vody). Váš TR bude mít rovněž vliv na váš základní příjem. Jak bude proces teraformace pokračovat, bude uskutečnitelné stále větší množství projektů. Další vítězné body bude možné získat za příspěvek ke kolonizaci vesmíru mimo Mars. Projekty představují nejrůznější činnost – zakládání měst, budování infrastruktury, ovlivňování životního prostředí apod.

Virtuální čas v naší hře se dělí na generace. Každá generace se skládá ze čtyř fází: z fáze pořadí hráčů v kole, z fáze výzkumu – v ní hráči získávají nové karty, z fáze akcí – hlavní fáze, v níž se provádějí jednotlivé akce, a z produkční fáze – v té dochází k produkci zdrojů a zaznamenání příjmů s ohledem na úroveň TR.

Herní plán představuje mapu Marsu s vyznačenými šestiúhelníkovými poli pro destičky terénu. Dále je na něm vyznačena stupnice teploty, stupnice obsahu kyslíku v atmosféře a bodovací lišta pro zaznamenávání stavu TR a počítání generací. Rovněž je na něm vyznačena tabulka standardních projektů dostupných všem hráčům a tabulka čestných titulů a sponzorovaných soutěží.

Hra končí, jakmile je v atmosféře dostatečné množství kyslíku (jeho obsah v atmosféře dosáhne hodnoty 14 %), na Marsu je dostatek vody vytvářející podnebí jako na Zemi (na herním plánu leží 9 destiček oceánu) a teplota je dostatečně vysoko nad bodem mrazu (+8 °C). V takovém okamžiku je život na Marsu možný, ne-li dokonce pohodlný!

Vítězem se stane hráč, jenž dosáhne nejvyššího počtu vítězných bodů. Jejich počet je dán hodnotou TR, množstvím různých destiček na herním plánu, ziskem čestných titulů a úspěchy ve sponzorovaných soutěžích, jakož i zahraničními kartami.

Vše se podrobně dočtete dále.

HLAVNÍ FAKTORY

Teplota, obsah kyslíku v atmosféře a množství vody na planetě (představované destičkami oceánů) jsou tzv. **hlavní faktory**. Kdykoliv zvýšíte jejich hodnotu, zvýšíte zároveň stejně tak svůj TR.

Jakmile hodnota určitého faktoru dosáhne maximální výše, dále se nezvyšuje. Je však dále možné hrát karty a provádět akce, které daný faktor zvyšují, jenom se tato část efektu neuplatní a TR se také nezvyšuje.

Hra končí na konci generace, kdy hodnota **všech tří hlavních faktorů** dosáhne maximální výše.



ISAAC FRYXELIUS



Zúrodnění Marsu

Každé pole herního plánu představuje cca 1 % jeho povrchu, takže jakmile je na něm 9 destiček oceánu, představuje to 9% pokrytí povrchu vodou. Toto množství by mělo být dostatečné pro zajištění stabilních hydrologických cyklů, dostatečné vlhkosti vzduchu a parametrů podnebí všeobecně. Voda je rovněž velmi důležitá pro regulaci teploty planety. Za nízkých teplot mají oceány po většinu roku formu ledovců.

Přestože teplota na Marsu za horkých „letních“ dní může dnes dosáhnout až 20 °C, není to dostatečné. Aby mohly být oceány v kapalném skupenství, je nutné, aby průměrná roční hodnota teploty byla kladná, alespoň na rovníku.

Nejdůležitějším faktorem ovšem zůstává množství kyslíku v atmosféře. Bez dýchatelné atmosféry není život na Marsu možný. Množství kyslíku v atmosféře na Zemi je 21 %. I ve vyšších nadmořských výškách je obsah kyslíku stejný, avšak s výškou klesá tlak vzduchu (vzduch je řidší). V 3000 metrech je díky tomu dýchání stejné, jako kdyby v nadmořské výšce 0 obsahoval vzduch jen 14 % kyslíku. I v nadmořské výšce přes 3 km ovšem leží několik velkých měst, hlavně v Andách a v Číně. Nejpozoruhodnějšími příklady jsou bolívijská města El Alto (4150 m) a La Paz (3640 m), každé s téměř miliónem obyvatel. V naší hře proto považujeme atmosféru za dýchatelnou, jakmile obsahuje 14 % kyslíku.

Pozemská atmosféra rovněž obsahuje 78 % dusíku, nejdůležitějšího prvku ovlivňujícího tlak vzduchu. Tlak vzduchu je možná stejně důležitý jako obsah kyslíku. Dalším aspektem teraformace Marsu je velmi slabé magnetické pole. Tyto aspekty nejsou ve hře znázorněny žádným hlavním faktorem, ale je možné je ovlivnit a zlepšit tím svůj TR pomocí některých karet.

HERNÍ PLÁN



1. **Bodovací lišta pro zaznamenávání TR a počítání generací:** Všichni hráči začínají hru s TR ve výši 20. TR udává vaše základní skóre a ovlivňuje váš příjem peněz (viz str. 6 a 8).
2. **Nižší hodnoty lišty slouží pro počítání generací:** stav se zaznamenává pomocí počítací kostky – na začátku hry jednu umístíte na pole 1.
3. **V sólové hře** budete začínat s TR na úrovni 14 a budete hrát na 14 generací.
4. **Obsah kyslíku:** Tento **hlavní faktor** začíná na hodnotě 0 % a maximem je 14 %.
5. **Destičky oceánu:** Na začátku hry leží na tomto místě 9 destiček oceánu, které je třeba v průběhu partie všechny umístit na mapu. Umístěním destiček oceánu se zvyšuje množství vody na Marsu, které je jedním z **hlavních faktorů**.
6. **Teplota:** Třetí **hlavní faktor** představuje průměrnou hodnotu teploty na rovníku a na začátku hry dosahuje hodnoty -30°C . Pozor, každé políčko stupnice představuje 2°C , čili zvýšení teploty o 1 znamená zvýšení o 2°C .
7. **Bonusové hodnoty:** Zvýšíte-li některý z hlavních faktorů na tuto hodnotu, získáte i příslušný bonus (viz dále).
8. **Standardní projekty:** Tyto projekty může provést každý hráč bez ohledu na své karty (str. 10).
9. **Čestné tituly / sponzorované soutěže:** Důležitý zdroj VB (str. 10 a 11).
10. **Bonusy za umístění destičky:** Umístěním destičky na takové pole získáte znázorněné zdroje nebo karty (viz str. 5).
11. **Pole pro destičky oceánu:** Modře označená pole jsou vyhrazena pro destičky oceánu. Jiné destičky terénu sem umístit nelze a destičky oceánu nelze umístit jinde.
12. **Pole pro konkrétní města:** Tři pole herního plánu jsou vyhrazena pro konkrétní města, dvě z nich (Phobos a Ganymedes) leží mimo vlastní planetu Mars. Na žádné z těchto polí není možné umístit žádné jiné destičky terénu.



Bonusové hodnoty hlavních faktorů

Jak atmosféra planety houstne, posiluje se skleníkový efekt. To je znázorněno bonusovým zvýšením teploty při dosažení obsahu kyslíku 8 %.

S rostoucí teplotou se do atmosféry začíná uvolňovat oxid uhelnatý, což přispívá k posílení skleníkového efektu. Tento jev je znázorněn bonusovým zvýšením produkce tepla. Při teplotě 0 °C začíná tát voda vázaná v půdě, což přispívá ke zvýšení hladiny oceánu. Tyto bonusy získá ten hráč, který způsobil dosažení uvedených hodnot.

Mapa

Mapa představuje skutečnou mapu Marsu – konkrétně oblasti Tharsis včetně Valles Marineris a tři ze čtyř velkých sopek. Chybí pouze oblast kolem hory Olympus Mons. Oblast vyhrazená pro destičky oceánu má nízkou „nadmořskou“ výšku, takže by sem voda přirozeně proudila. Rostlinné bonusy kolem rovníku znázorňují, že vyšší průměrné teploty by umožnily snazší rozvoj života v těchto oblastech. Oblasti pohoří poskytují bonus získání oceli a titanu, jiná významná pole zase poskytují karty navíc, jako například lokalita Viking, kde se povrchu planety dotkla první lidská sonda.

DESTIČKY TERÉNU

Mapa na herním plánu je rozdělena na jednotlivá pole, na která lze umisťovat destičky terénu. Před umístěním každé destičky musíte ověřit, zda mu nebrání nějaké omezení. Určitá pole jsou vyhrazena jen pro destičky oceánu, jiná pro konkrétní města. Pro umístění některých destiček může platit omezení popsané na příslušné kartě nebo dále v tomto textu. Na některých kartách naopak může být umožněno umístění nějaké destičky v rozporu se základními pravidly. Obecně platí, že v případě rozporu má text na kartě vždy přednost.

Umístíte-li destičku na pole, kde je vyznačen nějaký **bonus za umístění destičky**, získáte ho. Rovněž umístěním jakékoli destičky terénu vedle destičky oceánu získáte bonus (viz níže).

umístít **vždy vedle jiné vlastní destičky**, pokud je to možné. Pouze není-li žádná volná pole vedle vašich destiček nebo nemáte-li na mapě žádnou svoji destičku, můžete destičku zeleně umístit kamkoliv. Umístěním destičky zeleně zároveň automaticky zvýšíte obsah kyslíku v atmosféře (je-li to ještě možné) a tím i svůj TR. Opakujeme, že pokud již nelze obsah kyslíku zvýšit, nestoupne ani váš TR. Destičku ovšem můžete i tak na mapu umístit. Každá destička zeleně vám na konci hry přinese 1 VB. Za každé město získáte po 1 VB za každou destičku zeleně, s níž dané město sousedí.



Destičky oceánu lze umístit jen na vyhrazená pole mapy (jak bylo uvedeno výše). Umístěním destičky oceánu vždy automaticky zvýšíte svůj TR o 1. Destičky oceánu na mapě nepatří žádnému z hráčů. Umístíte-li jakoukoli destičku vedle destičky oceánu (i další destičku oceánu), získáte po jejím umístění bonus 2 €.

Příklad: Umístíte-li později ve hře např. destičku města tak, že sousedí se dvěma různými destičkami oceánu, získáte bonus za umístění 4 €.



Destičky zeleně se po umístění označují vlastními obsazovacími kostičkami a patří vždy hráči, který je umístit. Novou destičku zeleně je nutno



Destičky měst není dovoleno umístit vedle jiné destičky města. Výjimku tvoří město Noctis, to je třeba vždy umístit jen na pole pro něj vyhrazené bez ohledu na to, jaké destičky leží vedle. Rovněž destičku města označíte svou obsazovací kostičkou. Za každé město získáte na konci hry po 1 VB za každou destičku zeleně, s níž město sousedí, bez ohledu na to, komu destička zeleně patří. (Pozor, karta Hlavní město vám umožní umístit zvláštní destičku Hlavní město, pro kterou platí stejná pravidla jako pro jakékoliv jiné město, ale navíc za něj získáte VB za sousedící destičku či destičky oceánu, jak je na příslušné kartě uvedeno.)



Zvláštní destičky – určité karty vám umožní umístit na mapu určité zvláštní destičky. Veškerá pravidla pro ně jsou vždy uvedena na příslušné kartě. Také tyto destičky přinášejí bonusy za umístění a označují se obsazovací kostičkou.

HRACÍ KAMENY

Zásoba hracích kamenů je neomezená. Pokud by vám měla dojít, použijte vhodnou náhradu.

Kostičky zdrojů: Kostičky zdrojů se skladují na deskách hráčů či určitých kartách (viz dále). Existuje mnoho různých zdrojů (včetně peněz), jejich množství je však vždy zaznamenáváno těmito kostičkami:

MĚDĚNÁ – 1 jednotka

STŘÍBRNÁ – 5 jednotek

ZLATÁ – 10 jednotek



Z úsporných důvodů používáme dále pro jednotky zdrojů (představované kostičkami) též zkratku „J“.

Obsazovací kostičky hráčů: Každý hráč používá kostičky ve své barvě k zaznamenání hodnoty TR na bodovací liště, vlastnictví svých destiček terénu na mapě, stupně produkce zdrojů (viz str. 6) a k označení využitých akcí modrých karet (viz str. 11).

Počítací kostky: K zaznamenání stavu teploty, obsahu kyslíku a počítání generací slouží tyto kostky (viz str. 4 a 7).

Žeton začínajícího hráče: Na začátku každé generace putuje po směru hodinových ručiček.



DESKY HRÁČŮ

Desky hráčů slouží jako zásoba zdrojů, které máte k dispozici, i jako záznamník aktuálního stupně jejich produkce. Jednotky zdrojů vždy pečlivě uchovávejte v příslušné oblasti na desce a stupeň produkce zaznamenávejte na počítadlech pomocí svých obsazovacích kostiček.

1. **Počítadla produkce:** Smíte-li zvýšit stupeň produkce určitého zdroje, posuňte svou obsazovací kostičku na daném počítadle o políčko dále. **Maximální stupeň produkce není nijak omezen**, může dosáhnout i vyšší hodnoty než 10. Takový stav zaznamená tak, že použijete více kostiček.

Příklad: Stav 22 znázorníte tak, že umístíte 2 kostičky na pole 10 a jednu na pole 2.

V produkční fázi získáte takové množství nových zdrojů, jaké odpovídá vašemu stupni produkce daného zdroje (viz podrobně dále).

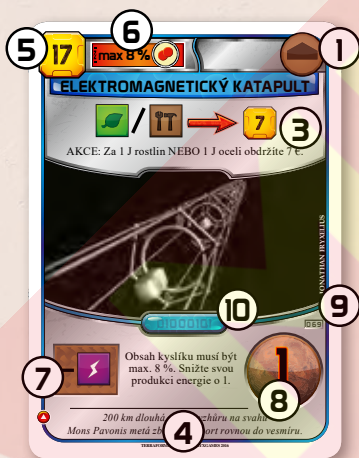
2. **Platidlem** používaným v této hře jsou megakredity (€). Slouží k nákupu karet a k dalším účelům. **POZOR: Váš celkový příjem je dán součtem hodnoty TR a stupněm příjmu peněz zaznamenaným na vaší desce hráče!** Peníze jsou jediným zdrojem, jehož stupeň produkce (dále označujeme jako příjem) může být záporný, nejnižší možná hodnota však je -5.

3. **Ocel** se používá výhradně k nákupu karet kategorie „stavby“ a jedna její jednotka má hodnotu 2 € K nákupu těchto karet můžete použít libovolnou kombinaci peněz a oceli. Zaplatíte-li však prostřednictvím oceli více (např. je-li cena karty 1 € a vy platíte jednu jednotku oceli), žádná drobná zpátky nedostanete. O kategoriích karet a jejich nákupu viz dále.



4. **Titan** se používá výhradně k nákupu karet kategorie „vesmír“ a jedna jeho jednotka má hodnotu 3 € Jinak pro něj platí analogická pravidla jako pro ocel, popsaná výše.
5. **Rostliny** lze transformovat na destičky zeleně pomocí příslušné akce (str. 11).
6. **Energii** využívá mnoho různých karet. **Veškerá nepotřebovaná energie** se na začátku produkční fáze přemění na teplo.
7. **Teplo** lze využít pro zvýšení **teploty** pomocí příslušné akce (str. 11).

KARTY



Každý hráč začíná hru s **kartou korporace**, za niž hraje. Kromě karet korporací jsou ve hře **karty projektů**, hlavní karty ve hře. Budete je kupovat a následně hrát s cílem získat různé výhody a bonusy. Karty projektů se dělí na aktivní karty (modrý okraj a titulky, viz obr., dále též **modré karty**), karty působící automaticky (**zelené karty**) a karty jednorázových událostí (**červené karty**). Podrobnosti viz str. 10.

1. **Kategorie:** Karty patří do jedné nebo více kategorií, což má význam pro kombinaci efektů různých karet či zdrojů (např. možnost platit za karty kategorie „stavby“ ocelí). Všimněte si, že i většina karet korporací patří do nějaké kategorie.

2. **Počáteční nastavení:** Zde je uvedeno, s jakou hotovostí a množstvím dalších zdrojů začínáte hru a jaký je váš počáteční stupeň jejich produkce. Na kartách určitých korporací je rovněž uvedena fixní první akce, kterou příslušný hráč provede jako první akci ve svém prvním tahu ve hře (viz obr. výše a příklad na str. 7).

3. **EFEKT/AKCE:** Text a symboly v horní části modrých karet

představují trvalý efekt nebo konkrétní akci, kterou bude mít příslušný hráč k dispozici po zbytek hry. Takovouto AKCI je možné provést vždy jen jednou za generaci, zatímco EFEKT působí trvale. Pečlivě rozlišujte mezi EFEKTEM, AKCÍ a okamžitým efektem (viz bod 7 níže)!

4. **Doprovodný text** slouží jen pro dokreslení atmosféry, jinak nemá pro hru žádný praktický význam.
5. **Náklady:** Toto číslo udává, jakou částku musíte uhradit, když chcete kartu zahrát z ruky. Nezaměňovat s cenou karty, kterou je třeba zaplatit, aby se vám ve fázi výzkumu karta dostala do ruky (3 €) – viz str. 8.
6. **Podmínka:** Zde je uvedeno, jaké podmínky musejí být splněny, abyste danou kartu mohli zahrát. Určité karty vyžadují, aby nějaký hlavní faktor dosahoval určité minimální hodnoty, jiné

naopak požadují, aby určitou hodnotu dosud nepřekročil. Jiné karty udávají, že musíte mít určitý stupeň produkce nějakého zdroje či karty určité kategorie ve hře (viz příklady na str. 9). Podmínky platí pouze pro okamžik, kdy kartu vynášíte z ruky. Při pozdějším využití EFEKTU či AKCE dané karty už podmínky splněny být nemusejí.

7. **Okamžitý efekt:** Většina karet nějak ovlivňuje množství zdrojů či stupeň jejich produkce vás nebo některého z vašich soupeřů. Jiné karty vám umožní umístit nějakou destičku terénu nebo mohou mít jiný efekt. Samotný symbol zdroje na kartách (či herním plánu) znamená, že jde o jednotku (kostičku zdroje) daného zdroje, symbol zdroje v **hnědém rámečku** odkazuje na jeho **produkcí** (obvykle jde o zvýšení nebo snížení jejího stupně). Je velmi důležité mít tento rozdíl na paměti (*příklad viz obr. karty na předchozí str. vlevo, odrážka č. 7, zde jde o snížení produkce*

energie o 1 stupeň). Rozlišujte pozorně situace, kdy máte dostat nějaké peníze po provedení nějaké akce, od situací, kdy máte při provedení akce nárok na slevu. V prvním případě musíte nejprve akci úplně dokončit (a na případné náklady musíte mít dost vlastních prostředků). Teprve poté dostanete peníze zpět. Ve druhém případě zase zbytek slevy propadá, pokud máte nárok na slevu větší, než jsou náklady s danou akci spojené (neboli náklady nemohou být záporné).

8. **VB:** Některé karty vám přinesou kladné nebo záporné vítězství na konci hry.


9. Pořadové číslo karty.

10. Pořadové číslo karty ve dvojkové soustavě.

Funkci každé karty popisuje podrobněji text na ní uvedený.

PŘÍPRAVA HRY

Zde popisujeme přípravu standardní partie pro 2–5 hráčů. Popis dalších variant naleznete na str. 13.

1. **Herní plán** rozložte doprostřed stolu, na vyznačené místo na něm položte 9 destiček oceánu a tři počítací kostky umístěte na první pole příslušné stupnice (bodovací lišta – pro počítání generací, stupnice teploty a obsahu kyslíku).
2. **Kostičky zdrojů** a ostatní **destičky terénu** rozřídíte a připravte do všeobecné zásoby poblíž herního plánu.
3. Z **karet projektů** vytřídíte karty určené pro alternativu „Éra korporací“, označené v levém dolním rohu symbolem , a nechte je v krabici. Zbylé karty zamíchejte, vytvořte z nich **balíček lícem dolů** a položte ho poblíž herního plánu. Vedle ponechte místo pro odhazovací balíček.
4. Náhodně určete **začínajícího hráče** a přidělte mu žeton začínajícího hráče. V dalších partiích může být začínajícím hráčem vítěz předchozí partie. **Každý hráč** si zvolí barvu a obdrží odpovídající obsazovací kostičky a desku hráče. Všichni začínají se **základní produkcí každého zdroje na stupni 1**, umístěte proto na každé počítadlo po jedné obsazovací kostičce na políčko 1. Každý hráč také umístí 1 svou obsazovací kostičku na pole 20 bodovací lišty k označení svého počátečního TR.
5. Každý hráč hrající hru poprvé obdrží kartu **Základní korporace** (černobílý rub) a v souladu s pokyny na ní obdrží 42 € a 10 karet projektů, které si vezme do ruky. U zbylých hráčů postupujte takto: z **karet korporací** nejprve opět vyřadte dvě karty určené pro alternativu „Éra korporací“, ostatní karty zamíchejte a rozdejte každému hráči **po dvou** (lícem dolů).
6. Hráči, kteří nebudou hrát za Základní korporaci, obdrží rovněž po **10 kartách projektů**, ale neberou si je automaticky do ruky, zatím si je pouze pečlivě prohlédnou.
7. Hráči, kteří dostali na výběr, si nyní nejdříve všichni současně zvolí, za **jakou korporaci budou hrát**, a poté si vyberou, které z rozdaných **karet projektů si koupí do ruky**. Cena každé karty je 3 €. Nepotřebné karty korporací vraťte zpátky do krabice (stále lícem dolů) a přebytečné karty projektů odhodte na odhazovací balíček. I v něm budou karty vždy lícem dolů (dejte proto pozor, aby se vám nepletl odhazovací

balíček s balíčkem doplňovacím).

Poté hráči jeden po druhém zaznamenají svoje počáteční množství zdrojů uvedené na kartách korporací a případně zaznamenají dodatečně upravený stupeň produkce zdrojů.

8. Hra začíná v první generaci rovnou **fází akcí** (předchozí dvě fáze byly již nahrazeny přípravou hry). Hráči, na jejichž kartě korporace je uvedena nějaká fixní první akce, ji provedou jako svou první akci ve hře.

Vyčerpávající příklad (pokračuje i na dalších stranách):

Hráči A, B a C hrají standardní hru. Vyberou si barvu, obdrží svoje obsazovací kostičky a desku hráče a zaznamenají si produkci zdrojů na všech šesti počítadlech na stupni 1. Všichni obdrží po dvou kartách korporací a po 10 kartách projektů. Pořádně si je všechny prohlédnou, promyslí strategii a následně všichni současně otočí zvolené karty korporace.

Hráč A si vybral korporaci PhoboLog. Obdrží 10 jednotek titanu a 23 € a uloží je do příslušných oblastí na své desce. Dále oznámí, že si kupuje 5 z obdržených karet projektů, vezme si je do ruky a zaplatí 15 € (zbuďte mu tak 8 €). Vybral si několik karet kategorie „vesmír“ s vysokými náklady, na jejichž úhradu se mu bude titan hodit. Nepoužitou kartu korporace vrátí lícem dolů do krabice, odhozené karty projektů odloží lícem dolů na odhazovací balíček.

Hráč B oznámí, že bude hrát za ThorGate, takže jeho počáteční jmění je 48 € a jeho produkce energie je o 1 stupeň vyšší, upraví proto stav na příslušném počítadle na své desce. Rozhodne se nechat si všechny karty projektů, za což zaplatí 30 €.

Hráč C se rozhodne pro Republiku Tharsis (její kartu viz obr. na str. 6). Obdrží 40 €, z nichž 12 € hned zaplatí za 4 karty projektů, které si vezme do ruky (ostatní odhodí na odhazovací balíček). Na kartě Republiky Tharsis je uvedena fixní první akce – tu provede jako svou první akci ve hře, až se dostane poprvé na řadu (umístí na herní plán destičku města a bude ji moci umístit tak, že získá bonus za umístění. Kromě toho je na kartě korporace uveden i trvalý efekt – zvýšení příjmu o 1, kdykoli jakýkoli hráč umístí na mapu destičku města, plus 3 €, pokud destičku města umístí on sám. Na toto vše bude mít hráč C nárok a nezapomene po celou dobu hry pečlivě zaznamenávat.)

Nyní začíná první generace prvním tahem hráče A ve fázi akcí.

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na kola, kterým říkáme generace. Je to tak proto, že kartami představované projekty jsou velmi náročné a dlouhodobé úkoly. Každá generace se dělí na čtyři fáze.

1) Fáze pořadí hráčů

Žeton začínajícího hráče putuje od jeho držitele k sousedovi po levici (po směru hodinových ručiček). To je vše.

2) Fáze výzkumu

Každý hráč si dobere 4 karty projektů z doplňovacího balíčku a rozhodne se, které z nich si koupí do ruky. Smí si koupit 0–4 karty, cena každé je opět 3 €. Nepotřebné karty odhodí hráči na odhazovací balíček. **Počet karet v ruce není nijak omezen.** Dojde-li doplňovací balíček, vytvořte nový zamícháním balíčku odhazovacího.

Jak bylo uvedeno výše, v první generaci obě první fáze odpadají.

Příklad: Ve druhé generaci je začínajícím hráčem hráč B. Ve fázi výzkumu si dobere 4 karty, rozhodne se, že si 3 z nich koupí do ruky. Zaplatí 9 € a zbylou kartu odloží licem dolů na odhazovací balíček.

3) Fáze akcí

V této fázi se hráči střídají na tazích postupně a každý se může dostat na tah víckrát. Ve svém tahu může hráč buď provést **jednu** či **dvě** akce, nebo z fáze **vystoupit** (pasovat). Akce lze libovolně kombinovat i provést stejnou akci dvakrát. Možnosti jsou následující:

- A. Zahrání karty z ruky;
- B. Provedení standardního projektu;
- C. Získání čestného titulu;
- D. Sponzorování soutěže;
- E. Provedení AKCE modré karty;
- F. Transformace rostlin na zeleň;
- G. Transformace tepla na zvýšení teploty.

Nechcete-li nebo nemůžete-li provést **ani jednu** akci, musíte pasovat a v tomto kole již další akce provádět nesmíte. Fáze dále pokračuje tahy ostatních hráčů tak dlouho, dokud z ní nevystoupí všichni.

*Je to malý krok pro člověka,
ale pozor, ať nezakopnete!*



Další pokračování vyčerpávajícího příkladu: Ve druhé generaci je začínajícím hráčem hráč B. Ve svém prvním tahu ve fázi akcí provede jen jeden standardní projekt „Prodej patentů“ a prodá 1 kartu z ruky za 1 €. Soudí, že karta se mu moc hodit nebude a chce vyčkat, co udělají soupeři. Poté je na řadě hráč C. Provede nejprve standardní projekt „Založení města“ – zaplatí 25 €, umístí na herní plán destičku města, označí ji svou kostičkou a zvýší svůj příjem o 1 stupeň (zaznamenaná na své desce hráče). Protože hraje za Republiku Tharsis, zvýší svůj příjem ještě o další 1 stupeň a navíc získá 3 €. To mu zatím stačí, druhou akci ve svém tahu provádět nebude. Na řadě je hráč A. Zahraje z ruky kartu „Těžba na asteroidu“ (viz obr.), vyloží ji před sebe na stůl, náklady ve výši 30 € uhradí svými 8 J titanu – jedná se o kartu kategorie „vesmír“ a protože hraje za korporaci PhoboLog, má každá jeho kostička titanu hodnotu 4 €. Tím náklady přeplatí o 2 €, mohl by zaplatit jen 7 J titanu a 2 € doplatit v penězích, ale nemá jich dost. Bohužel přeplatek 2 € zpět vyplacený nedostane. Karta umožní hráči A zvýšit produkci titanu o 2 stupně, takže náležitě upraví stav na odpovídajícím počítadle na své desce. Jako druhou akci zahraje další kartu kategorie „vesmír“, jejíž náklady opět uhradí titanem. Na tahu je nyní opět hráč B. Zahraje kartu „Termální energie“. Ta je kategorie „energie“ a její náklady jsou 11 €, protože však hráč B hraje za korporaci ThorGate, má slevu na karty této kategorie a zaplatí jen 8 €. Tímto způsobem pokračují hráči dále, dokud všichni z probíhající fáze akcí nevystoupí (nepasují).

4) Produkční fáze

Tuto fázi provádějí všichni hráči současně. Nejprve se veškerá energie změní na teplo – přesuňte všechny jednotky na deskách hráčů z oblasti energie do oblasti tepla. Poté každý hráč obdrží nové zdroje: počet získaných peněz je dán součtem TR a stupněm příjmů na počítadle na desce (jak víme, ten může být i záporný), počet vyprodukovaných ostatních zdrojů je dán aktuálním stupněm produkce každého zdroje zaznamenaném na příslušném počítadle. Vezměte si jednotky zdrojů ze všeobecné zásoby a umístěte je do příslušné oblasti na své desce.

Na závěr odstraňte svoje obsazovací kostičky z použitých modrých karet (viz dále), čímž jste připraveni zahájit další generaci.

Příklad: Hráč A má TR 20 a příjem na stupni +1, obdrží tedy 21 €. Má před sebou zahraniční kartu „Těžba na asteroidu“, jeho produkce titanu je na stupni 3, obdrží tedy 3 J titanu. Dále obdrží po 1 J všech zbylých zdrojů. Všechny získané jednotky zdrojů si náležitě uloží na svou desku hráče.

AKCE

Strategický tip: Akce můžete provádět v libovolném pořadí i opakovat jednu akci dvakrát. Svě soupeře tak můžete překvapit nečekaně rychlým postupem v určité oblasti, zatímco jindy může být výhodné provést jen jednu akci a raději vyčkat, co udělají ostatní. Využijte toho!

A) Zahrání karty z ruky

Hraní karty z ruky se provádí ve třech po sobě následujících krocích:

- 1) Ověření splnění podmínky;
- 2) Úhrada nákladů a provedení okamžitého efektu;
- 3) Náležitě vyložení karty.

1) Ověření splnění podmínky

Abyste mohli kartu zahrát, musíte splňovat podmínku na ní uvedenou a musíte být schopni provést její okamžitý efekt v plném rozsahu, s následujícími výjimkami:

- Karta zvyšuje hlavní faktor, který již dosáhl svého maxima (např. všechny destičky oceánu už byly umístěny na herní plán nebo teplota už dosahuje +8 °C).
- Karta vám umožňuje získat zdroje, jež nemáte kde skladovat (např. máte získat zdroj mikroby, ale nemáte vyloženou žádnou kartu umožňující jejich přechovávání).
- Karta umožňuje **odhodit zdroje** libovolného hráče (**samotný symbol zdroje bez hnědého rámečku má červený okraj**, viz popis dále a příklad na kartě C na obr. níže), pokud to nechcete nebo nemůžete udělat.

V těchto výjimečných případech můžete kartu zahrát a provedete jen případné ostatní efekty.

Příklad: Hráč A smí zahrát kartu „Asteroid“ (C), i když teplota již dosáhla maximální hodnoty. Tím ovšem nemůže teplotu zvýšit, a tudíž ani svůj TR. Rovněž se může rozhodnout, že neodhodí žádné rostliny žádného hráče, nebo tento efekt provede jen částečně (třeba proto, že je jediným hráčem, kdo nějaké rostliny aktuálně má). Efekt však nesmí rozdělit mezi více hráčů.

Karty A, B, D a E uvedené níže mají uvedenou nějakou podmínku, karta C nikoliv.

Podmínkou zahrání karty A je, že musíte mít produkci titanu alespoň na stupni 1. Podmínkou karty B je, že obsah kyslíku musí

být max. 9 % a musíte mít produkci energie alespoň na stupni 1, protože ji musíte snížit. Podmínkou karty D je, že obsah kyslíku musí být **minimálně 9 % (na rozdíl od zkratky max. není zkratka min. na kartách u symbolů uvedena)** a musíte mít produkci rostlin alespoň na stupni 1, protože ji musíte snížit. Analogickou podmínku má i karta E.

2) Úhrada nákladů a vlastní provedení okamžitého efektu

V tomto okamžiku musíte uhradit předepsané náklady. Některé vaše modré karty vyložené dříve vám mohou umožnit slevu (např. karta E poskytuje slevu při úhradě nákladů na karty kategorie „vesmír“) a na úhradu určitých karet můžete místo peněz použít ocel (kategorie „stavby“) nebo titan (kategorie „vesmír“), jak bylo již uvedeno výše.

Poté provedete okamžitý efekt vyznačený na kartě, případně vyhodnotíte další efekty vyvolané zahráním této karty. Pořadí jejich vyhodnocení můžete zvolit libovolně. Provedení efektu je povinné s výjimkami uvedenými v předchozím odstavci.

Obsahuje-li popis efektu samotný symbol zdroje, hned obdržíte z obecné zásoby uvedený počet jednotek zdrojů (je-li uvedeno znaménko plus nebo není-li uvedeno znaménko žádné) nebo je do obecné zásoby odhodíte (znaménko minus). Má-li symbol zdroje červený okraj, můžete libovolně zvolit, kterého hráče (včetně vás) se bude daný efekt týkat. Tento efekt je možné provést i částečně nebo vůbec, ovšem **vždy se musí jednat jen o jednoho hráče** – efekt nelze rozdělit mezi více hráčů (viz příklad na kartě C – aktivní hráč může odhodit do všeobecné zásoby 0–3 kostičky rostlin jednoho libovolného hráče). **Nemá-li symbol zdroje červený okraj**, týká se pouze aktivního hráče (hráče, který kartu zahrál) a jeho provedení je **povinné vždy** (jak už bylo zdůrazněno výše).

Je-li symbol zdroje v **hnědém rámečku**, jde o změnu stupně produkce daného zdroje, provedení tohoto efektu je rovněž **povinné vždy** (viz příklad na kartách A, B, D a E). Červený okraj opět znamená, že si můžete vybrat, kterého hráče se bude týkat, ale jste-li třeba jediným vhodným hráčem vy, nemáte na vybranou, i kdyby to bylo pro vás nevýhodné.

Příklad: Karta A umožňuje snížit produkci titanu soupeře o 1 stupeň a současně vlastní zvýšit (není-li produkce titanu



A



B



C



D



E



žádného hráče alespoň na stupni 1, kartu zahrát nelze, jste-li jediným hráčem vy, vaše produkce titanu se nezmění), u karet B, D a E musíte snížit svoji produkci energie resp. rostlin o 1 stupeň, ale váš příjem vzroste o uvedenou hodnotu.

Efekt karty se může týkat určitých destiček terénu nebo karet určitých kategorií (nezapomeňte, že i karty korporací mají symbol kategorie). I zde červený okraj vždy znamená, že si můžete vybrat libovolného hráče (včetně sama sebe), jehož se bude efekt týkat.

Zdroje speciálních druhů (mikrobi, zvířata aj., nejsou uvedeny na desce hráče) se skladují pouze na kartách k tomu výslovně určených. Karty, které vám takový zdroj umožní získat, vám ho obvykle také umožní skladovat (např. na kartě D je možno skladovat zdroj zvířata).

Umožní-li vám karta umístit na herní plán nějakou destičku terénu (viz např. kartu B), platí obecná pravidla pro jejich umísťování.

Je-li symbol označen hvězdičkou (*), platí nějaká výjimka z obecných pravidel – přečtěte si pozorně text uvedený na takové kartě.

Symbole vítězných bodů (viz např. karty A, D, E) nemají v tuto chvíli žádný význam, ale při závěrečném vyhodnocení vám přinesou vyznačený počet VB (může být i záporný či proměnlivý – např. karta D vám přinese tolik VB, kolik kostiček zvířat na ní bude na konci hry ležet).

3) Náležitě vyložení karty

Červené karty odložte před sebe na stůl na odkládací balíček těchto karet lícem dolů (každý hráč bude mít svůj vlastní). Kategorie červených karet hraje roli pouze v okamžiku jejich zahrání (máte-li např. vyloženou kartu E, poskytující slevu z nákladů na hraní karet kategorie „vesmír“, uplatníte ji i při zahrání karty C).

Zelené karty vykládejte před sebe lícem nahoru přes sebe tak, aby byly vidět jen symboly kategorií těchto karet (bude vysvětleno dále, např. karty A a B).

Modré karty působí dlouhodobě a jejich EFEKT může být vyvolán opakovaně, často umožňují provedení určité AKCE (podrobnosti viz níže v odst. E – Provedení AKCE modré karty). Proto se vykládají na stůl lícem nahoru tak, aby popis působení karty v její horní části byl dobře vidět. Příklad viz karty D a E.



Mnoho karet představuje různé teraformační projekty. Některé ovlivňují hlavní faktory, jiné zlepší váš TR jiným způsobem. Jistá karta může představovat fotosyntetizující organismy uvolňující kyslík, jiná zdroj tepla způsobující postupný nárůst teploty.

Další karty mohou mít vazbu na teraformační proces tím, že vyžadují, aby určité procesy už proběhly, jiné naopak představují procesy, jež lze provést pouze v časných fázích osidlování Marsu.

Na každé kartě je uveden ilustrační text, který vám pomůže představit si průběh daného procesu „v realitě“.

B) Provedení standardního projektu

Na herním plánu je uvedeno 6 standardních projektů. Ty může ve svém tahu provést každý hráč bez ohledu na své karty, a to i vícekrát v téže generaci i dvakrát v témže jednom tahu.

- Prodej patentů:** Můžete odhodit na odhazovací balíček libovolný počet karet z ruky, za což obdržíte stejné množství peněz (1 karta = 1 €).
- Elektrárna:** Za 11 € můžete zvýšit svou produkci energie o 1.
- Asteroid:** Za 14 € můžete zvýšit teplotu* o 1.
- Zavodňování:** Za 18 € můžete na herní plán umístit 1 destičku oceánu* (můžete také případně získat bonus za umístění destičky, jak je popsáno výše).
- Zúrodnění:** Za 23 € můžete na herní plán umístit destičku zeleně, čímž zvýšíte obsah kyslíku* o 1 (i zde můžete případně získat bonus za umístění destičky, nezapomeňte destičku označit svou obsazovací kostičkou).
- Založení města** (na herním plánu označeno jen jako město): Za 25 € můžete na herní plán umístit destičku města (možnost získání bonusu, destičku označte svou obsazovací kostičkou). Kromě toho vzroste váš příjem o 1.

* Nezapomeňte, že při zvýšení hlavního faktoru se odpovídajícím způsobem automaticky zvyšuje váš TR.

Příklad: První akcí hráče C v jeho tahu je provedení standardního projektu č. 6 – založení města. Jedná se již o jeho třetí město a stále využívá výhod své korporace, Republiky Tharsis.

C) Získání čestného titulu

Pokud aktuálně splňujete podmínky pro získání některého čestného titulu, můžete si ho zabrat. Zaplatíte 8 € a poté obsadíte jedno políčko s číslem 8 a zvolený titul na herním plánu svými obsazovacími kostičkami. Každý titul si může zabrat pouze jediný hráč (podle zásady „kdo dřív přijde, ten dřív mele“) a celkem smějí být v jedné partii zabrány pouze 3 tituly (z celkových 5), proto zbytečně neotálejte! Každý titul má na konci hry hodnotu 5 VB.

Jednotlivé tituly a podmínky pro jejich získání:

- Teraformer:** Váš TR musí dosahovat minimálně hodnoty 35.
- Starosta:** Musíte mít na herním plánu alespoň 3 destičky měst.
- Ekolog:** Musíte mít na herním plánu alespoň 3 destičky zeleně.
- Stavitel:** Musíte mít na kartách vyložených před sebou na stole alespoň 8 symbolů kategorie „stavby“ (platí i karta korporace).
- Plánovač:** Musíte mít v ruce alespoň 16 karet (karty na stole a karta korporace se pochopitelně nepočítají).

Příklad: Druhou akci hráče C v jeho tahu je získání titulu Starosty, podmínku splňuje. Zaplatí 8 € a na herním plánu obsadí svými kostičkami políčko s číslem 8 a titul Starosty. Na konci hry si přičte 5 VB! V dalším průběhu partie už bude možné získat pouze 2 ze zbylých 4 čestných titulů a titul Starosty už nikdo jiný nebude moci získat.

D) Sponzorování soutěže

Možnost sponzorovat nějakou soutěž nemá žádnou podmínku, již by bylo třeba splnit. První hráč, který chce sponzorovat nějakou soutěž, prostě zaplatí 8 € a políčko s číslem 8 a emblém zvolené soutěže na herním plánu obsadí svými kostičkami. Druhý zájemce o sponzorování bude postupovat obdobně, pouze cena je vyšší – zaplatí 14 € (samozřejmě si musí vybrat jinou soutěž). Sponzorování třetí soutěže stojí 20 €. V celé partii je možné sponzorovat celkem pouze 3 soutěže z 5 možných a žádnou soutěž nesmí sponzorovat více než 1 hráč.

Na konci hry pak vítěz dané soutěže (ten, kdo předepsané podmínky splní nejlépe) získá 5 VB, druhý hráč v pořadí 2 VB. **Přítom je zcela lhostejné, kdo danou soutěž sponzoroval!** Při hře ve dvou hráčích prémie za druhé místo odpadá. V případě shody na prvním místě obdrží oba či všichni plnou prémii 5 VB a prémie za druhé místo odpadá, v případě shody na druhém místě obdrží prémii 2 VB každý příslušný hráč (body se přidělují i v případě, že máte 0 jednotek či kusů požadovaného kritéria).

Jednotlivé soutěže a podmínky vítězství:

1. **Realitní magnát:** Nejvíce vlastních destiček terénu na herním plánu.
2. **Bankéř:** Nejvyšší příjem (zaznamenaný na počítadle na desce hráče, TR se nebere v úvahu, jakož ani samotné množství peněz ve své zásobě).
3. **Vědecká kapacita:** Nejvíce symbolů kategorie „věda“ ve hře (tj. na kartách před sebou na stole, červené karty se nepočítají, ale karta korporace ano).
4. **Producent tepla:** Nejvíce jednotek tepla ve své zásobě (stupeň produkce se nebere v úvahu).
5. **Těžař:** Nejvíce jednotek oceli a titanu ve své zásobě (stupeň produkce se nebere v úvahu).

Příklad: Hráč B zaplatí 8 € a vybere soutěž o Producenta tepla, protože předpokládá, že jeho karta „Továrna na skleníkové plyny“ mu zajistí dostatečnou produkci tepla pro vítězství v této soutěži. Na konci partie má 12 J tepla. Hráč A má však také ve své zásobě 12 J tepla. Hráč C má tepla jen 5 J. Hráči A i B tedy dostanou po 5 VB, hráč C vyjde naprázdno.

E) Provedení AKCE modré karty

Mnohé modré karty (a jedna karta korporace) umožňují opakované provádění nějaké zvláštní AKCE. To je na takové kartě znázorněno červenou šipkou. Každou takovou AKCI je možné provést v každé generaci pouze jednou. Chcete-li tuto AKCI využít, musíte zaplatit či odhodit zdroje uvedené vlevo vedle šipky (je-li mezi symboly uvedeno lomítko, můžete si vybrat, viz např. kartu „Elektrický katapult“ na str. 6) a obdržíte či provedete to, co je pomocí symbolu uvedeno vedle šipky vpravo. Jsou-li na kartě uvedeny AKCE dvě (dvě červené šipky), musíte si vybrat jen jednu možnost, v každé generaci však smíte volit libovolně. Použitou kartu poté označte svou obsazovací kostičkou.

Příklad: Hráč B má před sebou vyloženou kartu D ze str. 9. Rozhodne se využít příslušnou AKCI, na kartu umístí jednotku zdroje (bude představovat zvíře) a použití karty zaznamená položením své obsazovací kostičky.

Modré karty mohou mít také trvale působící EFEKT (má ho i většina karet korporací). Ten není považován za AKCI a lze ho využít kdykoli.

Příklad: Karta E ze str. 9 poskytuje slevu 2 € při hraní jakékoli karty kategorie „vesmír“.

F) Transformace rostlin na zeleně

Odhoďte 8 J rostlin ze své desky hráče a na herní plán v souladu s pravidly (viz str. 5) umístěte jednu destičku zeleně. Tím automaticky zvýšíte obsah kyslíku a také svůj TR o 1.

Příklad: Hráč C provede tuto akci. Destičku zeleně umístí tak, že sousedí se dvěma jeho městy, a ještě získá bonus za umístění destičky, což je získání 2 J rostlin. Tím efektivně zredukoval náklady z 8 J rostlin na 6 J a zajistil si zisk 3 VB – jeden za destičku zeleně a po 1 VB za obě svá města.

G) Transformace tepla na zvýšení teploty

Odhoďte 8 J tepla ze své zásoby, čímž zvýšíte teplotu o 1 (a také svůj TR o 1).



ISAAC FRYXELLUS

Vše, co potřebujeme, je více energie.

Bjorn Sigmund, generální ředitel spol. ThorGate

KONEC HRY

Hra končí v generaci, kdy **všechny tři hlavní faktory** dosáhly předepsané cílové hodnoty (obsah kyslíku 14 %, teplota +8 °C a všech 9 destiček oceánu je umístěno na herním plánu). Daná generace se normálně dohraje včetně produkční fáze. Poté dostane každý hráč v pořadí na tahu poslední mimořádnou možnost transformovat své rostliny na destičky zeleně v obvyklém poměru 8:1, avšak na rozdíl od běžné akce je možné umístit nejednou i více než jednu destičku (máte-li dost rostlin). Nejprve tedy tuto možnost dostane aktuálně začínající hráč, po něm souseď po levici atd. Pro umístění destiček nadále platí obvyklá pravidla, lze tedy stále získat i bonus za umístění destičky. Poté následuje závěrečné vyhodnocení.

Závěrečné vyhodnocení

Nyní dojde k součtu všech získaných VB. Součet je dán těmito položkami:

- 1) TR – konečný stav TR udává základní počet získaných VB.
- 2) Čestné tituly – za každý titul získáváte 5 VB.
- 3) Soutěže – vítěz v soutěži získává 5 VB, druhý hráč v pořadí 2 VB. Detaily viz výše.
- 4) Destičky terénu – každá destička zeleně znamená 1 VB, destička města po 1 VB za každou sousedící destičku zeleně (bez ohledu na to, komu patří). Počítejte po jednotlivých hráčích v pořadí na tahu, abyste se vyhnuli zmatkům.
- 5) Karty – nejprve započítejte karty dávající VB za počet jednotek zdrojů na nich shromážděných. Poté započítejte všechny ostatní karty na stole (včetně zahráných červených karet). **Karty kategorie „Jupiter“ budete možná muset započítat zvlášť.** Na karty v ruce se nebere žádný ohled.

Hráč s nejvyšším součtem dosažených VB je vítězem hry!
V případě shody rozhoduje, komu zbylo více peněz.

Příklad: Hráč B má konečný TR 38, získal čestný titul Plánovače (5 VB) a vyhrál soutěž o Producenta tepla (5 VB). Na herním plánu má 3 destičky zeleně (3 VB) sousedící s jeho jediným městem, které sousedí ještě se dvěma dalšími destičkami zeleně hráče C (celkem tedy pro hráče B za toto město 5 VB). Jeho celkový součet dosažených VB před započítáním karet je 56.

Hráč B má 3 jednotky zdrojů na kartě „Zvířata“ (karta D z předchozích příkladů), což znamená 3 VB, dále získal 6 VB za své vyložené modré a zelené karty a – 1 VB za své zahrané červené karty. Jeho celkové skóre je 64 VB.



ISAAC FRYXELIUS

Vyhráli jste?

Pozn. autora:

Někdy může být obtížné sledovat všechny související efekty a jejich dopady. Proto si prosím vzájemně pomozte. Má-li nastat v jednom okamžiku působení více efektů současně, rozhodne o pořadí jejich vyhodnocení aktivní hráč.



NINA FRYXELIUS +

DALŠÍ VARIANTY PRAVIDEL



Éra korporací

Do balíčku karet projektů i karet korporací prostě přidejte i karty pro tuto variantu, označené v levém dolním rohu tímto symbolem . Počáteční stupeň produkce všech zdrojů všech hráčů nastavený v průběhu přípravy hry (viz bod 4 na str. 7) je 0 místo 1.

Tuto alternativu lze kombinovat i s alternativou „Výběr z karet“ popsanou níže a je v ní kladen větší důraz na ekonomiku a pokročilejší technologie. Projekty primárně neovlivňují proces teraformace, ale posilují funkce jednotlivých korporací a rozšiřují možnosti strategického plánování.

Tato varianta vede k delší a komplexnější hře. Doporučujeme ji proto až pro pokročilejší hráče.

Sólová varianta

Tato varianta se hraje vždy spolu s variantou „Éra korporací“. Opět použijete všechny karty a váš počáteční stupeň produkce zdrojů je dán pouze zvolenou kartou korporace. Platí všechna obvyklá pravidla hry, s následujícími výjimkami:

1. Než si na začátku hry vyberete kartu korporace a karty projektů, umístěte na herní plán 2 neutrální destičky měst takto: otočte dvě vrchní karty projektů z balíčku a zjistěte, jaké je na nich uvedeno číslo nákladů. První destičku města umístíte tak, že začnete počítat pole pro destičky terénu na mapě z levého horního rohu doprava po řádcích, jako při čtení textu. Pole, na něž není dovoleno destičku umístit, přeskočte. Číslo nákladů na první otočené kartě udává, na kolikáté pole máte první destičku města umístit. U destičky druhého města postupujte podobně, ale z opačného konce – z pravého dolního rohu doleva a nahoru. Dále umístěte na herní plán 2 neutrální destičky zeleně, aby každá sousedila s jedním z právě umístěných měst: otočte pro každou destičku další kartu a nyní počítejte pole kolem destičky města, počínaje polem nahoře (od pozice 12 hodin na pomyslném ciferníku) dále doprava ve směru hodinových ručiček. Číslo nákladů na otočené kartě udává, do kolika máte počítat. Nepovolená pole opět přeskakujte. Karty odhodte na odhazovací balíček. Všechny 4 takto umístěné destičky jsou neutrální a nezvyšují nijak obsah kyslíku. Poznámka: Pokud si následně vyberete kartu korporace Republika Tharsis, zvýší se vám příjem i za tato neutrální města, přestože fyzicky došlo k umístění obou destiček na herní plán ještě před vašim výběrem této korporace.
2. Váš počáteční TR je 14 místo 20 (jak je i vyznačeno na bodovací liště).
3. Na čestné tituly a soutěže se v této variantě nehraje.
4. Máte virtuálního soupeře, kterému vždy můžete „odhodit“ jeho zdroje nebo upravit stupeň jejich produkce (v realitě však žádná manipulace s kostičkami neprobíhá, pokud ovšem nemáte odhozené zdroje získat vy).
5. Partie trvá vždy přesně 14 generací (opět vyznačeno na bodovací liště). Podmínkou vašeho vítězství je, že se vám podaří

dosáhnout toho, aby všechny tři hlavní faktory dosáhly předepsané cílové hodnoty. Po produkční fázi v poslední, 14. generaci smíte ještě transformovat své případně zbylé rostliny na destičky zeleně jako obvykle, ale tato transformace už nemůže zvýšit obsah kyslíku. V případě úspěchu si spočítejte celkové skóre, abyste se mohli pokusit svůj výkon příště překonat. Pokud některý z hlavních faktorů cílové hodnoty nedosáhl, skončila partie vaší porážkou a skóre je lhostejné.

Výběr z karet (tzv. "draft")

Chcete-li vnést do hry více interakce mezi hráči, zkuste tuto variantu.

Na začátku každé fáze výzkumu si každý hráč dobere z balíčku 4 karty. Jednu z nich si odloží stranou a zbylé tři pošle spoluhráči vedle (v lichých generacích proti směru hodinových ručiček, v sudých obráceně). Z došlých 3 karet si každý opět jednu odloží a zbylé 2 pošle sousedovi atd., až má každý hráč před sebou 4 odložené karty. Teprve z nich si každý vybere, které karty si koupí do ruky a které odhodí. Připomínáme, že v první generaci fáze výzkumu odpadá.

Tato varianta vám umožní částečně ovlivnit, jaké karty se dostanou do ruky vašim soupeřům, a rozšíří vaše strategické možnosti volby, případně vám umožní lépe odhadnout, jaký hlavní faktor se bude zvyšovat nejdříve.

Také tato varianta vede k delší hře, doporučujeme ji také až pro pokročilejší hráče.

O autorovi:

Jacob Fryxelius získal doktorát z chemie na Stockholmské univerzitě v r. 2006. Objeviv vášně pro analyzování a vysvětlování věcí a jevů, stal se středoškolským a vysokoškolským učitelem a v r. 2011 získal pedagogický vysokoškolský titul.

Protože stolní hry byly jeho koníčkem od dětství, několik jich sám vymyslel. V r. 2011 se stal se svými bratry Enochem, Danielem a Jonathanem spoluzakladatelem vydavatelství FryxGames a v témže roce vyšla i jeho hra Space Stations.

Obklopen milou ženou, dětmi, kolegy ze školy i FryxGames může zodpovědně prohlásit, že život je nádherný!



MARIA FRYXELIUS

PŘEHLED SYMBOLŮ

Vítězné body



Tento symbol znamená získání vyznačeného množství VB.

Hraje se na vítězné body, lze je získat ve formě hodnoty TR, za destičky terénu na herním plánu, za čestné tituly a soutěže a díky mnoha kartám.

Hlavní faktory a TR



TR

Tento symbol znamená zvýšení TR o 1.

Připomínáme, že kdykoli zvýšíte hodnotu kteréhokoli hlavního faktoru, zvýšíte zároveň stejně tak svůj TR.

Hodnota TR udává základní počet VB při závěrečném hodnocení a v průběhu hry je jednou složkou vašeho celkového příjmu.



Teplota

Tento symbol znamená zvýšení teploty o 1 (tj. o 2 °C).



Obsah kyslíku v atmosféře

Tento symbol znamená zvýšení obsahu kyslíku o 1 (tj. o 1 %).



Množství vody

Tento symbol znamená, že máte na herní plán umístit 1 destičku oceánu (při tom můžete získat bonus za umístění destičky).

Zdroje

Všechny zdroje jsou znázorněny jednotně týmiž kostičkami (jednotkami) zdrojů. Dejte proto velký pozor, aby se vám nepomíchaly a vy neztratili přehled, kolik jednotek jakého zdroje máte. Měděné kostičky představují 1 jednotku zdroje (J), stříbrné kostičky 5 J a zlaté 10 J.

Symbol zdroje bez znaménka znamená získání 1 J z obecné zásoby, symbol se znaménkem mínus znamená nutnost jeho odhození do obecné zásoby.



Peníze

Měnou v této hře jsou megakredity (€).



Ocel

Lze ji využít k hrazení nákladů na hraní karet kategorie „stavby“, 1 J oceli má hodnotu 2 €.



Titan

Lze jej využít k hrazení nákladů na hraní karet kategorie „vesmír“, 1 J titanu má hodnotu 3 €.



Rostliny

Lze jich využít pro transformaci na destičky zeleně.



Energie

Energie se používá při mnoha akcích pomocí modrých karet. Zbylá energie se v produkční fázi změnila na teplo.



Teplo

(Neplést s energií.) Zahřívá planetu, čímž se zvyšuje teplota.



Speciální zdroje

Mikrobi, zvířata aj. – nepřechovávají se na desce hráče, ale obvykle na kartě, která umožňuje jejich získání.



Produkce zdrojů

Je znázorněna hnědým rámečkem (pozor na rozdíl „zdroj“ a „produkce zdroje“).

Symbol bez znaménka nebo se znaménkem plus znamená zvýšení stupně produkce o 1, znaménko mínus znamená snížení produkce o 1.

Stupeň produkce vyjadřuje, kolik nových kostiček daného zdroje v produkční fázi v každé generaci obdržíte. Produkce všech zdrojů je shora neomezená a nejnižší hodnota je 0, s výjimkou příjmu, jehož nejnižší hodnota může být -5.



Karty

Tento symbol znamená dobrání 1 karty z doplňovacího balíčku do ruky zdarma.

Nákup karty ve fázi výzkumu stojí 3 €, se zahraniím karty jsou spojeny různě vysoké náklady (vždy vyznačené na kartě).

Každá karta (včetně karet korporací) patří do 0–3 kategorií vyznačených pomocí symbolů v pravém horním rohu.

Kategorie

Slouží pro tematické řazení karet do skupin a jako odkaz pro kombinaci efektů různých karet.



Stavby

Představují stavby na Marsu, jejich náklady lze hradit ocelí místo peněz.



Vesmír

Karty této kategorie představují různé projekty a technologie ve volném vesmíru. Jejich náklady lze hradit titanem místo peněz.



Energie

Tyto projekty se zaměřují na produkci a užití energie.



Věda

Projekty této kategorie prohlubují vaše vědecké poznání.



Jupiter

Zde se jedná o infrastrukturu ve vnější Sluneční soustavě.



Země

Projekty vztahující se k mateřské planetě Zemi.



Rostliny

U těchto projektů jde o rostlinné či obecně fotosyntetizující organismy.



Mikrobi

Tyto projekty využívají mikroby k různým účelům.



Zvířata

Projekty této kategorie zahrnují živočichy.



Město

Projekty tohoto typu umožňují umístění destičky města na herní plán. Obvykle spotřebovávají nějakou energii a zvyšují příjmy.



Udalosti

Všechny jednorázové, akční, červené karty jsou z technických důvodů navíc zařazeny do samostatné kategorie. Jde o dvojí označení téhož jevu.

Červený okraj symbolu kategorie znamená, že se efekt týká všech hráčů, nebo jen všech ostatních hráčů. Čtete proto pozorně text na příslušné kartě.

*** Hvězdička**

Symbol s hvězdičkou znamená, že platí nějaká zvláštní pravidla či výjimky podrobněji popsána na příslušné kartě.

Destičky terénu



Destičky oceánu

Lze je umístit jen na vyhrazená pole a na tato pole nelze umístit jiné destičky. Destičky oceánu se na rozdíl od všech ostatních destiček terénu neoznačují obsazovacími kostičkami, zůstávají neutrální. Jakákoli destička (včetně jiné destičky oceánu) umístěná na sousedící pole znamená zisk 2 €.



Destičky zeleně

Tento symbol znamená, že máte na herní plán umístit destičku zeleně. Její umístění zvyšuje obsah kyslíku o 1. Pokud to je možné, musíte destičku umístit vedle jiné své destičky. Pouze není-li to možné, můžete ji umístit na jiné vhodné pole. Tyto destičky přinášejí po 1 VB samy o sobě, a navíc přidávají po 1 VB každému sousedícímu městu.



Destičky měst

Tento symbol znamená umístění destičky města na herní plán. Město nelze umístit vedle jiného města (výjimka: město Noctis) a na konci hry přinese po 1 VB za každou sousedící destičku zeleně (bez ohledu na to, komu tato destička zeleně patří).



Zvláštní destičky

Symbol destičky terénu s nějakým piktogramem znamená, že máte na herní plán umístit zvláštní destičku terénu podrobněji popsanou na příslušné kartě, kde je tento symbol uveden (i takové destičky se označují vlastními obsazovacími kostičkami).



Červený okraj

Má-li symbol červený okraj, znamená to, že se vztahuje na jakéhokoli hráče ve hře (včetně samotného aktivního hráče). Má-li červený okraj symbol zdroje, znamená to, že máte odhodit příslušný počet zdrojů jednoho hráče. Efekt lze provést i pouze částečně nebo vůbec, vždy však se musí týkat jen jednoho hráče. Má-li červený okraj symbol zdroje v hnědém rámečku, znamená to úpravu stupně produkce a tento efekt je nutné provést vždy, i kdyby se měl týkat aktivního hráče.

Červený okraj symbolu destičky terénu znamená, že se daný efekt týká **všech destiček** daného druhu.

OBSAH

Legenda hry	2
Stručné shrnutí pravidel	3
Hlavní faktory	3
Herní plán	4
Destičky terénu	5
Hrací kameny	5
Desky hráčů	6
Karty	6
Příprava hry	7
Průběh hry	8
Akce	9
Konec hry	12
Další varianty pravidel	13
Přehled symbolů	14
Obsah	15



DANIEL FRYXELIUS

„S novým warpovým pohonem a zkušenostmi s teraformací Marsu jsme připraveni otevřít další kapitolu dějin – je čas vyrazit ke hvězdám!“

Helen Bracková,

důstojnice sboru Meziplanetární diplomacie

Hra obsahuje

pravidla hry
herní plán
5 desek hráčů
17 karet korporací,
z toho 5 základních
208 karet projektů
8 přehledových karet,
dvě sady po čtyřech
200 průsvitných obsazovacích
kostiček hráčů, po 40 v 5 barvách
200 kostiček zdrojů v matových
barvách měděné, stříbrné a zlaté
3 velké počítací kostky
9 destiček oceánu
60 destiček zeleně / měst
11 zvláštních destiček terénu
žeton začínajícího hráče

Tiráž

Autor: Jacob Fryxelius

Grafický design: Isaac Fryxelius

Asistence: FryxGames

Český překlad: Karel Vlasák & Martin Čepelík

Pomoc s českými názvy karet: Filip Gotfrid a Božena Žaludová

Poděkování vydavatele FryxGames: Děkujeme partnerům, přátelům a členům rodiny (zejména mamince a tatínkovi) za testování hry a připomínky. Velké poděkování patří Kimovi Stanleymu Robinsonovi za inspiraci svojí trilogií Rudý Mars. Nehynoucí vděk ovšem patří Stvořiteli Marsu a všeho ostatního.

Na testování hry se podíleli:

Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehlovi, Gerda van Heelová & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaferovi, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminiaová, Martin Ekelund.

Autoři všech ilustrací jsou uvedeni u každého obrázku jmenovitě, znaménko „+“ znamená, že jsme jejich obrázek drobně upravili.

Vyrobeno v Německu.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

FRYXGAMES