



JACOB FRYXElius

TERRAFORMING MARS





ISAAC FRYXELLUS

El Anuncio de la Terraformación:

“Desde su concepción en 2174, el Gobierno Mundial se ha esforzado continuamente para lograr la unidad y paz global. Nuestra misión es ser una herramienta compartida de la humanidad para crear un futuro mejor.

La Tierra está superpoblada y los recursos menguan. Ahora tenemos que elegir entre retroceder o expandirnos por el espacio para encontrar nuevos hogares para la humanidad. Por este motivo, necesitamos convertir Marte en un planeta habitable.

La terraformación de Marte supone un esfuerzo de tal calibre que necesitará del empeño de toda la humanidad para conseguirse. Por lo tanto, el Gobierno Mundial creará un Comité de Terraformación e instaurará una tasa universal para este propósito. Cualquier corporación o compañía que contribuya al proceso de terraformación será generosamente recompensada por el Comité. Creemos que todas estas medidas, finalmente, darán lugar a un planeta habitable para nuestros descendientes.

¡Gracias por su atención!”

Levi Uken, portavoz del Gobierno Mundial, 16 de Enero de 2315 d.C.

TRASFONDO

La humanidad ha comenzado a expandirse por todo el sistema solar. En Marte, se han construido unas pocas colonias pequeñas. Ofrecen protección del ambiente de un planeta que es terriblemente frío y seco, pero sobre todo, que carece de una atmósfera.

Para poder incrementar la migración desde la Tierra, Marte necesita ser terraformado alterando su medio ambiente hasta que los humanos puedan vivir ahí sin un equipo de protección caro, e incluso, sin que accidentes menores se conviertan en mortales. Por lo tanto el Gobierno Mundial ha decidido apoyar a cualquier corporación que contribuya a este vasto objetivo.

La generosa financiación atrae a corporaciones gigantes que compiten para expandir sus negocios y emerger como la fuerza más influyente detrás de la terraformación. En esta era, grandes oportunidades subyacen en la transformación del Planeta Rojo.

CONTENIDO

Trasfondo	2
Concepto del Juego	3
Parámetros Globales	3
Tablero de Juego	4
Losetas y Marcadores	5
Tablero del Jugador	6
Cartas	6
Preparación de la partida	7
Generaciones	8
Acciones	9
Fin de la partida	12
Variantes del Juego	13
Simbología	14
Créditos	16

CONCEPTO DEL JUEGO

En 'Terraforming Mars', controlas una corporación, y compras y juegas cartas que representan diferentes proyectos. Los proyectos a menudo contribuyen directa o indirectamente al proceso de terraformación, pero también pueden consistir en negocios empresariales de diferentes tipos. Para lograr la victoria debes acumular un buen valor de terraformación (TR) y muchos puntos de victoria (VPs). Tu TR sube cada vez que aumentas un parámetro global (temperatura, oxígeno u océano). Tu TR determina tus ingresos básicos así como tu puntuación base. Conforme avanza el proceso de terraformación, más proyectos son factibles. Se conceden VPs adicionales por cualquier elemento que mejore la vida de la humanidad en el sistema solar. Puede ser cualquier cosa, desde la fundación de ciudades hasta la construcción de infraestructuras, o la protección del medio ambiente.

El tiempo se mide en generaciones, y cada una comienza con la fase de Orden de Turno, seguida de una fase de Investigación, en la que los jugadores obtienen nuevas cartas. En la fase de Acciones los jugadores hacen turnos realizando 1 o 2 acciones hasta que todos hayan acabado. Luego, en la fase de Producción, todos los jugadores generan recursos según los parámetros de

producción de sus tableros de jugador, y obtienen ingresos según su TR.

El tablero central dispone de tablas para la temperatura, nivel de oxígeno, valor de terraformación y generaciones. Hay un mapa de la superficie donde se añaden losetas de océano, losetas de vegetación y losetas de ciudad conforme avance la partida. También hay una lista de proyectos estándar disponibles a todos los jugadores así como hitos y recompensas por las que los jugadores pueden competir.

La partida finaliza cuando hay suficiente oxígeno para respirar (14%), suficientes océanos como para permitir un clima similar al de la Tierra (9) y la temperatura se encuentra bastante por encima de la congelación (+8°C). ¡Será entonces posible, y confortable, vivir en la superficie de Marte!

El ganador es el jugador con mayor número de VPs al final de la partida. Los VPs se obtienen de tu TR, las losetas que hayas desplegado en el tablero de juego, las recompensas ganadas, los hitos reclamados y los VPs de las cartas que hayas jugado.

PARAMETROS GOBIALES

La temperatura, el oxígeno y los océanos son parámetros globales. En el momento que aumentes uno de ellos, tu valor de terraformación también incrementará en esa misma cantidad, proporcionándote mayores ingresos y puntuación.

Cuando un parámetro global ha alcanzado su objetivo, no puede aumentar más, y por ende, tu TR tampoco. Puedes seguir jugando cartas y acciones que incrementen el parámetro – simplemente ignora esa parte del efecto.

Cuando los tres parámetros globales han alcanzado su objetivo, la partida finaliza tras completar esa generación (tras la fase de Producción).



Un Marte Terraformado

Cada área o loseta en el tablero de juego representa un 1% de la superficie Marciana, así que 9 losetas de Océano representan un 9% de cobertura de agua, porcentaje que debería ser suficiente para producir ciclos hidrológicos estables, humedad en el aire y patrones climáticos. El agua también es importante ya que modera las oscilaciones de temperatura. A temperaturas muy bajas, los océanos son en realidad glaciares durante la mayor parte del año.

Aunque la temperatura en Marte puede alcanzar los 20C en días calurosos del verano, esto no es suficiente. Para permitir océanos líquidos, la temperatura media ha de ser positiva, al menos en el ecuador.

El parámetro más importante para terraformar es el nivel de oxígeno. Sin una atmósfera respirable, Marte no es habitable ni transformable. La Tierra posee un 21% de oxígeno en la atmósfera, 0.21 atm. A altitudes mayores, este nivel se reduce conforme la atmósfera es más delgada. A 3000 mts. el nivel de oxígeno es de 0.14 atm y existen varias ciudades importantes a esta altitud, principalmente en los Andes y en China. Los ejemplos más representativos son las ciudades bolivianas de El Alto (4150 m) y La Paz (3640 m), cada una con cerca de un millón de habitantes.

La atmósfera terrestre también contiene un 78% de nitrógeno, el componente principal responsable de la presión atmosférica. La presión también es importante, tan crucial como el nivel de oxígeno. Otro aspecto de la terraformación es la ausencia de un campo magnético en Marte. Estos aspectos no están representados por un parámetro global, pero normalmente otorga mayor TR al jugador, como indican las cartas específicas.

TABLERO DE JUEGO



- Tabla de Valor de Terraformación (TR):** todos los jugadores comienzan en 20. Esto equivale a tu ingreso básico (ver pág. 6 y 8) y VPs. Este valor aumenta cada vez que terraformes.
- Tabla de Generación:** el marcador de generación mide el tiempo (rondas) y comienza en 1, subiendo por la tabla de TR.
- Partidas en Solitario:** comienza con un TR de 14, y finaliza tras la generación 14.
- Oxígeno:** este **parámetro global** comienza al 0%. Es un porcentaje que se compara al 21% de la Tierra.
- Losetas de Océano:** este **parámetro global** comienza con 9 losetas en un montón, que se colocan sobre el tablero durante la partida.
- Temperatura:** este **parámetro global** (temperatura media en el ecuador) comienza a -30 °C.
- Nivel Bonificado:** si aumentas el parámetro a ese nivel, también obtienes las bonificaciones asociadas.

Nivel Bonificado

Conforme la atmósfera se hace más densa, el efecto invernadero aumentará la temperatura, como se indica en la bonificación al 8% de oxígeno.

Conforme la temperatura aumenta, el dióxido de carbono se descongelará, añadiendo un cálido efecto invernadero como se indica en las bonificaciones de temperatura. Luego, a 0°C, el agua congelada de la superficie comenzará a derretirse, añadiendo agua líquida a la misma.

- Proyectos Estándar:** puede ser usado por cualquier jugador independientemente de las cartas que tenga. Ver pág. 10.
- Hitos / Recompensas:** pueden ser una buena fuente de VPs adicionales. Ver pág. 10 y 11
- Casillas Bonificadas:** al colocar una loseta en un área con una bonificación, tomas los recursos o cartas que se indican. Ver pág. 5.
- Áreas reservadas para Océanos:** las áreas azuladas están reservadas para las losetas de océano, las cuales solo pueden ser colocadas aquí y además ningún otro tipo de loseta puede situarse en estas casillas.
- Áreas reservadas Especiales:** 3 casillas están reservadas para ciudades específicas. Ninguna otra loseta puede colocarse en ellas.

El Mapa

El tablero de juego representa fielmente el mapa de la región de 'Tharsis' en Marte, incluyendo Valles Marineris y 3 de los 4 grandes volcanes. Solo la región en las cercanías del Monte Olimpo no está incluida.

Las áreas reservadas para losetas de océano son bajas en elevación de forma que el agua fluirá de forma natural hasta ahí. Las bonificaciones de vegetación junto al ecuador simulan que una mayor temperatura media hará más fácil el desarrollo de la vida. Las cadenas montañosas contienen bonificaciones de acero y titanio, mientras que otros lugares de interés pueden proporcionar una carta, como el sitio Vikingo donde tomó la primera lanzadera hecha por el hombre.

LOSETAS

El tablero dispone de un mapa donde se pueden colocar losetas. Al situar una loseta, debes comprobar primero si existen restricciones a su colocación. Existen casillas reservadas para océano y ciudades específicas, donde no puede situarse ninguna otra loseta. Además, cada loseta tiene sus propias limitaciones impresas en la carta respectiva o en los resúmenes que siguen más abajo.

Al colocar una loseta, obtienes la bonificación por colocación impresa en dicha casilla. También ganas bonificaciones al colocar losetas junto a las losetas de océano (ver más abajo).



Loseta de Océano: las losetas de océano solo pueden ser colocadas en casillas reservadas para el océano (ver mapa). Colocar una loseta de océano aumenta tu TR en 1. Las losetas de océano no son propiedad de ningún jugador. Cada loseta de océano otorga una bonificación por colocación de 2M€ a cualquier jugador que sitúe una loseta junto a ella.

Ejemplo: si colocas una loseta de ciudad adyacente a 2 losetas de océano diferentes, obtienes 4M€ como bonificación.



Loseta de Vegetación: si es posible, las losetas de vegetación deben colocarse junto a otra loseta de tu propiedad. Si no hay losetas tuyas disponibles, o si no tienes ninguna, puedes colocar la loseta de vegetación en cualquier casilla disponible. Coloca una ficha de jugador sobre ella para indicar su propietario.

Al colocar una loseta de vegetación, aumentas el nivel de oxígeno si es posible y también tu TR. Si no puedes subir el nivel de oxígeno tampoco puedes aumentar tu TR. Las losetas de vegetación otorgan 1 VP al final de la partida, y también dan 1 VP a cualquier ciudad adyacente (ver más abajo).



Loseta de Ciudad: no puede ser colocada junto a otra ciudad (excepción: la ciudad 'Noctis' debe ser situada siempre en su casilla reservada). Añade una ficha de jugador. Cada ciudad otorga 1 VP por cada loseta de vegetación adyacente (independiente del propietario) al finalizar la partida. (Nota: la carta 'Capital' coloca la única loseta ciudad Capital, que contabiliza y puntúa como una ciudad normal, excepto por el hecho de otorgar VPs adicionales por losetas de océanos adyacentes, tal y como indica la carta.)



Losetas Especiales: algunas cartas permiten colocar losetas especiales. Cualquier función o restricción se indica en la carta. Coloca la loseta y añade una ficha de jugador sobre ella.

FICHAS

Cubos de recurso: los recursos se recolectan en el tablero del jugador o sobre cartas específicas. Hay muchos tipos de recursos (ver pág. 14), pero se emplean estos cubos para indicarlo:

BRONCE = 1



PLATA = 5



ORO = 10



Fichas de jugador: cada jugador emplea su propio color para marcar su TR, la propiedad de losetas, niveles de producción (ver pág. 6) y para indicar acciones usadas de cartas azules (ver pág. 11).

Marcadores de Temperatura, oxígeno y generación: empiezan al principio de cada tabla respectiva (ver pág. 4)



Ficha de Primer Jugador: cambia en sentido horario tras cada generación.

TABLERO del JUGADOR

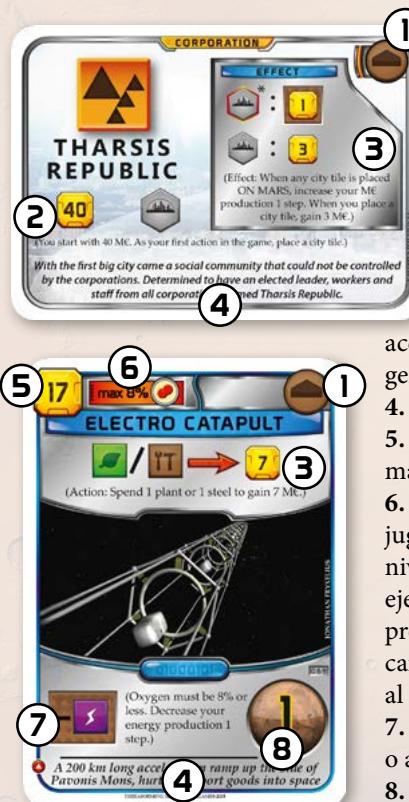
El tablero del jugador lleva un seguimiento de tus recursos actuales y de tu producción. Los cubos de recurso se colocan en sus respectivas áreas y las fichas de jugador se emplean en las tablas de producción. En el juego, los iconos de recurso hacen referencia a los cubos de recurso, mientras que **los iconos de recurso en los cuadrados marrones hacen referencia a la producción** de dicho recurso (véase la carta de proyecto más abajo).

1. Tablas de Producción: si consigues producir un recurso, indica el nuevo nivel de producción con tu ficha de jugador. **La producción no está limitada a 10.** *Ejemplo: si juegas una carta que incrementa la producción de calor en 3 niveles de 19 a 22, lo marcas poniendo 2 fichas de jugador sobre "10" y 1 ficha sobre "2" en la tabla de producción de calor que está sobre el cuadro de calor. ¡Impresionante!*
2. Mega-Créditos (M€): empleadas para pagar cartas y otras cosas. **Nota: tus ingresos en M€ es la suma de tu producción de M€ y tu TR.** La producción de M€ es la única que puede ser negativa, pero nunca inferior a -5.
3. Acero: solo empleado para pagar cartas tipo edificio y su valor es 2M€/cubo. Puedes pagar con ambos, M€ y acero, pero no obtienes el cambio si pagas de más con acero.



4. Titanio: solo se emplea para pagar cartas del tipo espacial y su valor es de 3M€, similar al acero.
5. Plantas: pueden convertirse en losetas de vegetación realizando la acción descrita (ver pág. 5 y 11).
6. Energía: empleadas en muchas cartas. **Cualquier energía sobrante se convierte en calor al comienzo de la fase de producción.**
7. Calor: puede usarse para incrementar la temperatura 1 nivel realizando la acción descrita (ver pág. 11).

CARTAS



Cada jugador comienza la partida con una **carta de corporación**. Durante la partida los jugadores compran y juegan muchas **cartas de proyecto** para obtener beneficios de diferente forma. Estas cartas se dividen en cartas activas (con recuadro azul, vea ejemplo), cartas automatizadas (verde) y cartas de eventos (rojas), leer más en pág. 10.

1. **Tipo:** clasifica a la carta en categorías, las cuales pueden afectar o verse afectadas por otras cartas, o por el tablero de jugador (p.e. puedes pagar con acero al pagar una carta del tipo edificio).
2. **Condiciones Iniciales:** este valor indica con cuánto dinero (M€) comienzas, así como la cantidad de recursos iniciales y niveles de producción. Algunas corporaciones también tienen una primera acción prefijada descrita en la carta (véase ejemplo)
3. **Efecto/Acción:** los cuadros de texto con una franja azul denotan un efecto en vigor o acción que puede ser usada durante la partida. Estas acciones solo pueden usarse una vez por generación, mientras que los efectos son permanentes.
4. **Texto Adicional:** proporcionan información adicional y aportan trasfondo a la carta.
5. **Coste:** es lo que pagas para jugar la carta desde tu mano (para conseguir cartas para tu mano, debes primero comprarlas durante la fase de investigación, vea pág. 8)
6. **Requisitos:** cualquier requisito indicado en la carta debe ser cumplido para poder jugarla. Algunas cartas requieren que un parámetro global haya alcanzado determinado nivel, mientras que otras solo pueden usarse cuando un parámetro sea bajo (ver carta de ejemplo). Algunas cartas necesitan que tengas ciertos tipos de cartas o determinado nivel de producción. (Nota: para poder jugar la carta debes ser capaz de llevar a cabo los efectos de la carta, ver pág. 9). Ten en cuenta también que el requisito debe cumplirse al jugar la carta, no al ser usada con posterioridad.
7. **Efectos Inmediatos:** la mayoría de las cartas afectan a tus recursos (o a los de tus oponentes) o a la producción. También puedes obtener losetas para ser colocadas, u otros efectos.
8. **VPs:** algunas cartas otorgan puntos de victoria al final de la partida.

Si no tienes claro cómo funciona alguna carta, lee el texto que está entre paréntesis.

PREPARACION

Se describe a continuación la preparación para una partida normal de 2-5 jugadores. Vea reglas adicionales para otras variantes en pág. 13.

1) **Tablero de juego:** coloca el tablero de juego en el centro de la mesa. Sitúa las 9 losetas de océano en su casilla reservada. Coloca los marcadores de temperatura y oxígeno en sus posiciones iniciales. Coloca también el marcador de generación sobre el '1' de la tabla de TR.

2) **Cubos de recurso y resto de losetas** se colocan al alcance de todos los jugadores.

3) **Mazo de cartas Proyecto:** asegúrate de que no hay mezcladas cartas de la Era Corporativa en el mazo de cartas de proyecto o entre las cartas de corporación. Estas están indicadas por un icono (▣) en la esquina inferior izquierda. Mezcla las cartas de proyecto y coloca el mazo junto al tablero. Deja espacio para una pila de descartes.

4) **Jugadores:** el jugador que haya ganado recientemente una partida de Terraforming Mars recibe el marcador de primer jugador. Los jugadores eligen sus colores y un tablero de jugador. Comienzas con una producción de 1 en cada recurso en el tablero de jugador, así que sitúa las fichas de jugador en las tablas (solo en partidas estándar). Cada jugador también coloca una ficha en la posición inicial (20) de la tabla de TR.

5) **Cartas de Corporación:** los jugadores noveles a Terraforming Mars reciben cada uno una carta de Corporación para Principiante (sin color en el reverso) y siguen las instrucciones para obtener 42 Mega-Créditos y robar 10 cartas de proyecto para su mano inicial. Luego pueden examinar sus cartas mientras que los jugadores con más experiencia continúan la preparación sin ellos. Mezcla las 10 cartas de corporación estándar (excluyendo las 2 cartas de Era Corporativa) y entrega 2 a cada jugador restante.

6) **Cartas de Proyecto:** da 10 cartas a cada jugador restante. Estas son las cartas que los jugadores deben comprar para su mano inicial (3M€ cada una). Ahora los jugadores analizan sus opciones de mano inicial y cartas de corporación.

7) **Condiciones Iniciales:** los jugadores eligen con qué corporaciones desean jugar, y cuáles de las 10 cartas de proyecto mantienen para su mano inicial. Aquellas descartadas (las cartas de corporación desecharas se

devuelven a la caja) - **¡son devueltas siempre bocabajo!** En orden, los jugadores revelan la corporación elegida, toman los recursos iniciales y la producción indicada, y pagan 3M€ por cada carta de proyecto que mantengan en la mano. Ten en cuenta que tus recursos para las siguientes generaciones serán muy limitados hasta que tu economía arranque.

8) **Comienzo de la partida:** la primera generación comienza sin una fase de orden de jugador y sin la fase de investigación (ya que se han llevado a cabo durante la preparación de la partida), así que el primer jugador comienza con la fase de acción.

Ejemplo: Kim, Stanley y Robinson deciden jugar una partida estándar de Terraforming Mars. Cada uno escoge su color, toma un tablero de jugador y marcan sus producciones iniciales colocando fichas de jugador sobre el '1' en las seis tablas de producción. Kim, el jugador inicial, reparte 10 cartas de proyecto y 2 cartas de corporación a cada jugador. Todos examinan sus cartas y una vez han decidido que cartas y que corporación quieren, comienzan a revelarlas por orden de jugador.

Kim juega su corporación: 'PhoboLog', que le otorga 11 recursos de titanio y 22 M€ que coloca sobre su tablero de jugador. Luego declara que compra 5 cartas de su mano pagando un total de 15M€ por ellas. Ha adquirido unas cuantas cartas espaciales caras que darán a su titanio un buen uso. Posteriormente descarta la carta de corporación que no ha usado en la caja y las 5 cartas de proyecto que no compró, bocabajo, en la pila de descartes. Stanley revela luego que él va a jugar con 'Thorgate', comenzando con 48M€ y 1 en producción de energía, que marca en su tablero de jugador. Stanley decide quedarse con todas las cartas y paga 30M€.

Robinson decide jugar con 'Tharsis Republic' (ver ejemplo de carta en pág. anterior). Añade 40M€ a su tablero de jugador y paga 12M€ por las 4 cartas que decide quedarse en la mano, dejándole con 28M€. Como primera acción, podrá colocar una loseta de ciudad. No solo eso, si no que la loseta de ciudad puede proporcionarle también un bono por colocación y su carta de corporación dice que puede aumentar su producción de M€ en 1 nivel cada vez que se coloque una loseta de ciudad en Marte, y que además recupera 3M€ cuando es él el que coloca una ciudad. Y ahora comienza la primera generación con Kim llevando a cabo el primer turno en la fase de Acción.

GENERACIONES

Debido a los largos períodos de tiempo necesarios para los proyectos, este juego se desarrolla durante una serie de generaciones. En cada generación los jugadores pasan por 4 fases.

1) Fase de Orden de Jugador

El marcador de Primer Jugador pasa al siguiente jugador en sentido horario y el marcador de generación avanza 1 nivel. Esta fase se omite en la primera generación (ver preparación)

2) Fase de Investigación.

Cada jugador roba 4 cartas y decide cuáles desea comprar y quedarse. Cada carta cuesta 3M€, y puedes comprar de 0-4 cartas. El resto de cartas no deseadas se descartan bocaabajo en la pila de descartes. **No hay límite de cartas en mano.**

Esta fase también se omite en la primera generación (ver preparación)

Ejemplo: en la segunda generación, los jugadores realizan su primera fase normal de Investigación. Dejan su mano de cartas sobre la mesa y roban 4 cartas cada uno. Stanley decide comprar 3 de sus cartas, así que paga 9 M€ y descarta la otra, añadiendo 3 cartas nuevas a su mano.

3) Fase de Acción (ver pág. 9)

Los jugadores realizan turnos haciendo 1 o 2 acciones de uno en uno. Las acciones pueden ser combinadas de la forma que ellos elijan.

Las acciones disponibles son:

- A) Jugar una carta de tu mano (ver pág. 9)
- B) Usar un proyecto estándar (ver pág. 10)
- C) Reclamar un hito (ver pág. 10)
- D) Financiar una recompensa (pág. 11)
- E) Usar la acción de una carta azul (ver pág. 11)
- F) Convertir 8 plantas en una loseta de vegetación (que proporciona un incremento en oxígeno) como se describe en el tablero de jugador (ver pág. 11).
- G) Convertir 8 recursos de calor en un incremento de temperatura como se describe en el tablero de jugador (ver pág. 11)

Puedes realizar 1 o 2 acciones en tu turno. Si no haces nada, quedas fuera de esta ronda y no puedes hacer nada más en esta generación. Cuando todos finalizan, se acaba la fase de acción.

Ejemplo: Stanley comienza la fase de acción de la segunda generación empleando el proyecto estándar 'Sell Patents' (ver pág. 10): descarta 1 carta para obtener 1M€ - se percató que esa carta

no era realmente válida en su situación. Además, quiere ver que hacen los demás antes de decidir cuál será su modo de actuar. Tras eso, Robinson emplea el proyecto estándar 'City' y paga 25M€ para colocar una ciudad e incrementar su producción de M€ en 1 nivel. Al ser 'Tharsis Republic', le proporciona otro M€ de producción adicional y recupera 3M€, además del bono por colocación de loseta.



Contento con solo una acción, le dice a Kim que comience su turno. Kim juega la carta de proyecto espacial 'Asteroid Mining' con un coste de 30M€, gastando 8 de titanio (es un proyecto espacial). Debido al efecto de 'Phobolog', cada titanio vale 4M€, lo que hace un total de 32M€. Podría haber pagado 7 recursos de titanio más 2M€, pero decide pagar 8 ya que está corta de dinero. El 'Asteroid Mining' le permite a Kim incrementar su producción de titanio

en 2 niveles, así que ajusta dicho parámetro en su tablero de jugador, y luego coloca la carta frente a ella. Kim decide jugar otra carta espacial como segunda acción, gastando más titanio en el proceso, antes de ceder el turno a Stanley, que ha decidido ahora jugar la carta 'Geothermal Power'. Esta carta es del tipo energía y cuesta 11M€, pero al tener Stanley la corporación 'ThorGate', se aplica un descuento sobre cartas de este tipo, así que solo paga 8M€.

Y el turno continúa de esta forma hasta que todo el mundo finaliza sus acciones.

4) Fase de Producción.

Todos los jugadores realizan esta fase simultáneamente. Primero, toda la energía se convierte en calor (mueve los cubos de recurso desde el recuadro de energía al de calor). Segundo, todos los jugadores reciben sus nuevos recursos:

Los jugadores obtienen M€ según su valor de terraformación más la producción de M€ (¡que puede ser negativa!); luego los jugadores cogen el resto de recursos según su nivel de producción indicado en su tablero de jugador. Coloca todos los recursos generados en el recuadro correspondiente (ver pág. 6). Finalmente, quita las fichas de jugador de las cartas de acción que se han usado, para indicar que pueden ser usadas en una generación posterior (ver pág. 11).

Ejemplo: Kim comprueba sus parámetros de producción y produce 2 de titanio (ya que jugó 'Asteroid Mining' antes). También obtiene 20M€ gracias a su nivel de terraformación que es 20.

ACCIONES

Como se mostró en la pág. 8, existen 7 acciones diferentes que los jugadores pueden realizar durante su turno. Los jugadores pueden realizar 1 o 2 acciones en su turno, en cualquier combinación (por ejemplo, 2 del mismo tipo). Al elegir 2 acciones, un jugador puede sorprender al resto, haciendo más de lo que otros esperaban y vencerles en algún objetivo o bonificación. Elegir solo 1 acción puede ser útil también – puede ser empleado para ver que harán tus oponentes o simplemente una decisión simple para pensar detenidamente en otros aspectos más decisivos.

A) Jugar una carta de tu mano

Al jugar una carta de tu mano, hay que considerar 3 pasos:

- 1) Comprobar los requisitos.
- 2) Pagar por la carta y obtener sus efectos inmediatos.
- 3) Colocar la carta de forma apropiada.

1) Comprobar los requisitos.

Para poder jugar una carta debes cumplir los **requisitos** y ser capaz de realizar los **efectos** indicados en la carta, con las siguientes excepciones: Puedes jugar una carta que...

- Incrementa parámetros globales que hayan alcanzado su objetivo (por ejemplo, cuando ya no queden más losetas de océano, o cuando la temperatura se encuentre a +8°C).
- Añade recursos que no puedes coger (por ejemplo, añadir recursos de microbios sin tener un proyecto de microbios donde colocarlos)
- Elimina recursos de cualquier jugador (iconos de recursos con borde rojo, ver ejemplo en carta C abajo) si no puedes o no quieres hacerlo.

Incluso si estos efectos no pueden realizarse, puedes seguir jugando la carta, y hacer el resto como siempre.

Ejemplo: Kim puede jugar 'Asteroid' (carta C) incluso si la temperatura ha alcanzado su objetivo, pero entonces no obtiene su incremento en TR tampoco. También puede elegir no eliminar ninguna planta, o simplemente hacerlo de forma parcial (quizás solo Kim posee plantas, o quizás Stanley o Robinson tienen

menos de 3 plantas que eliminar). Aunque todas las plantas han de ser eliminadas del mismo jugador.

Las cartas **A**, **B**, **D** y **E** mostradas abajo tienen un requisito indicado junto al coste de cada una. Para jugar la carta **A**, necesitas tener producción de titanio. Para usar la carta **B**, el nivel de oxígeno debe estar al 9% o inferior, y también necesitas tener producción de energía ya que la carta requiere que desciendas tu producción de energía. Para jugar la carta **D**, el nivel de oxígeno debe ser 9% o superior. También necesitas producción de plantas, ya que la carta requiere que reduzcas dicho nivel de producción. La carta **E** requiere un 5% de oxígeno y producción de energía.

El coste requerido para jugar las cartas está indicado en la esquina superior izquierda. Algunas cartas azules que ya estén en juego pueden proporcionar un descuento (por ejemplo, E otorga un descuento al jugar cartas espaciales). Puedes emplear también acero y titanio para ayudar a pagar cartas de edificio y espaciales, respectivamente.

2) Pagar por la carta y obtener efectos inmediatos.

Primero has de pagar el coste de la carta.

Luego, el panel inferior de la carta muestra los efectos inmediatos. Estos efectos (y otros desencadenados por la carta que acabas de jugar) se ejecutan en el orden que elijas.

Cualquier efecto en la **producción** (vea recuadros marrones en cartas **A**, **B**, **D** & **E**) **debe** ejecutarse. Los recursos o producción en un recuadro rojo indica que pueden afectar a cualquier jugador (incluso a ti mismo). Los recursos y producción sin recuadros rojos siempre te afectan a ti mismo y deben ser llevados a cabo. Así que la carta **A** esencialmente le roba producción de titanio a un oponente, mientras que en **B**, **D** y **E** debes disminuir tu propia producción de energía o plantas para poder incrementar tu producción de M€.

Las cartas pueden también contener iconos y losetas con un borde rojo. Una loseta en color 'rojo' indica una loseta de cualquier jugador, y un ícono indicando el tipo de carta en 'rojo' representa cualquier jugador.



A

B

C

D

E

Cualquier recurso (**C**) se adquiere inmediatamente. De nuevo, un borde rojo implica que puedes elegir los recursos de cualquier jugador, así que usar la carta C no es muy amigable. Los recursos enmarcados en rojo son opcionales, así que la carta **C** no elimina tus propias plantas, incluso si eres el único jugador con ese recurso. Los recursos atípicos (aquellos que no se colocan en tu tablero de jugador) se sitúan en cartas específicas (**D**). Por defecto, esos recursos son normalmente situados en la carta que los genera. 'Livestock' (carta **D**), por ejemplo, otorga 1 animal (cubo de recurso) sobre ella cuando uses su acción (las acciones pueden ser usadas una vez por generación).

Cualquier loseta (**B**) colocada por una carta sigue las reglas para losetas (ver pág. 5).

Si la carta contiene un (*), entonces supone una excepción a las reglas, y debes leer la explicación entre paréntesis para ver cómo funciona dicha carta.

Si tienes dudas de cómo funciona una carta, lee el texto explicativo.

Los iconos de VP (ver cartas **A**, **D**, **E**) se ignoran por ahora; serán contabilizados durante la puntuación final (ver pág. 12). La carta **D** puede otorgar varios VPs si la acción (en el panel superior) ha tenido tiempo suficiente para añadir los recursos de animal necesarios a la carta.

3) Coloca la carta (ver ilustración más abajo)

Las cartas de Evento (cartas rojas, **C**) se acumulan en un montón propio, bocabajo, tras ser jugadas. Sus efectos solo se aplican mientras se juegan (por ejemplo el descuento en la carta E al jugar un evento espacial).

Las cartas Automatizadas (verdes, **A**, **B**) se colocan bocarriba en un mazo sobre la mesa donde solo se muestra la parte superior. No tienen ningún efecto adicional pero al representar la extensión de tus operaciones, su tipología sigue teniendo efecto.

Las cartas Activas (azules, **D**, **E**) tienen efectos que pueden activarse en cualquier momento, o acciones que puedes emplear (al igual que las corporaciones). Como necesitas llevar un control de estas cartas, se colocan de forma que el panel superior quede visible.

Muchas cartas representan ideas para la terraformación. Pueden afectar a los parámetros globales o proporcionar un TR mayor de otra forma. Pueden representar organismos fotosintéticos que liberan oxígeno, o fuentes de calor que gradualmente aumentan la temperatura.

Existen otras cartas que están interconectadas con el proceso de terraformación, ya sea bien requiriendo alguna acción de terraformación, o especializándose en condiciones iniciales.

Cada carta tiene un texto añadido que puede ayudarte a entender que es lo que dicha carta hace 'en realidad'.

B) Usar un proyecto estándar

Los 6 proyectos estándar impresos en el tablero del juego están siempre disponibles a los jugadores. Cada uno de ellos puede ser usado en varias ocasiones durante una misma generación.

- 1) **'Sell Patents'**: puedes descartar un numero de cartas de tu mano para obtener esa misma cantidad de M€
- 2) **'Power Plant'**: por 11 M€ puedes incrementar tu producción de energía en 1 nivel.
- 3) **'Asteroid'**: por 14 M€ puedes incrementar la temperatura 1 nivel (y tu nivel de TR).
- 4) **'Aquifer'**: por 18 M€ puedes colocar una loseta de océano (además, aumentas en 1 tu TR y obtienes la bonificación por colocación de loseta, ver pág. 5)
- 5) **'Greener'**: por 23 M€ puedes colocar una loseta de vegetación, la cual incrementa el nivel de oxígeno (y tu TR) en 1 nivel, y obtienes la bonificación por colocación de loseta. (Ver pág. 5)
- 6) **'City'**: por 25 M€ puedes colocar una loseta de ciudad (obtienes cualquier bonificación por colocación de loseta, y coloca una ficha de jugador sobre ella). Además incrementas tu producción de M€ en 1 nivel. (Ver pág. 5)

Ejemplo: la primera acción de Robinson en su turno es usar el proyecto estándar de 'City' para obtener su 3ª loseta de ciudad, continuando así con la obtención de bonificaciones extra de su corporación 'Tharsis Republic'.

C) Reclamar un hito

Si cumples con los requisitos de un hito, puedes reclamarlo pagando 8 M€ y colocando una ficha de jugador sobre él. Un mismo hito solo puede ser reclamado una vez por un mismo jugador, y solo 3 de los 5 hitos pueden ser demandados en total, ¡así que hay que correr a por ellos! Cada hito reclamado otorga 5 VPs al final de la partida.

PILA DE EVENTOS

B

D

A

E



Los hitos y lo que necesitas para reclamarlos (además del coste de 8 M€):

- 1) 'Terraformer': Tener un nivel de terraformación (TR) de al menos 35.
- 2) 'Mayor': poseer al menos 3 losetas de ciudad.
- 3) 'Gardener': poseer al menos 3 losetas de vegetación.
- 4) 'Builder': tener al menos 8 cartas tipo edificio en juego.
- 5) 'Planner': tener al menos 16 cartas en mano en el momento de reclamar este hito.

Ejemplo: La segunda acción de Robinson (tras construir su 3ª ciudad) es reclamar el 'Mayor', cuyo requisito cumple ahora. Paga los 8 M€ y coloca uno de sus fichas de jugador sobre el hito de 'Mayor'. ¡Esto le otorga 5 VPs! Ahora solo dos hitos más podrán ser reclamados, y nadie más podrá pedir el de 'Mayor'.

D) Financiar una recompensa

No hay requisito que deba cumplirse para financiar una recompensa. El primer jugador en financiar una de ellas paga 8 M€ y coloca una ficha de jugador sobre él. El siguiente jugador en financiar una recompensa paga 14 M€ y el último paga 20 M€. Solo pueden finanziarse tres recompensas. Cada una puede ser financiada una sola vez.

En la puntuación final se comprueba cada recompensa y se otorgan 5 VPs al jugador que gane en dicha categoría - ¡no importa quien financió la recompensa! El segundo obtiene 2 VPs (excepto en partidas de 2 jugadores donde el segundo no obtiene ningún VP). Los empates son amigables: más de un jugador puede conseguir la bonificación por ser primero o segundo (ver ejemplo). Si más de un jugador obtiene la primera posición, no hay bonificación por ser segundo.

Las recompensas y motivo por los que se premia:

- 1) 'Landlord': mayor número de losetas en juego.
- 2) 'Banker': mayor nivel de producción de M€.
- 3) 'Scientist': mayor número de cartas tipo científicas en juego.
- 4) 'Thermalist': mayor número de cubos de recurso de calor.
- 5) 'Miner': mayor número de cubos de recurso de acero y titanio.

Ejemplo: Stanley paga 8 M€ para financiar el premio por 'Thermalist' ya que piensa que sus 'GHG Factories' le proporcionarán todo el calor que necesita para ganar ese premio. Al finalizar la partida, sin embargo, Kim también produce calor y tiene 12 en su recuadro de recurso, comparado con los 12 de Stanley y a los 5 de Robinson. Stanley y Kim obtienen ambos 5 VPs por el primer puesto, mientras que Robinson se queda sin nada.

E) Usar la acción de una carta azul

Muchas cartas azules y de corporación tienen acciones, indicado por una flecha roja. **Cada acción puede ser usada una sola vez por generación.** Cuando usas una acción de una carta azul, debes pagar primero el coste establecido a la izquierda de la flecha. Obtén lo que indique la flecha, y coloca una ficha de jugador sobre la carta para indicar que ha sido usada en esta generación. Las fichas de jugador se quitarán durante la fase de producción.

Ejemplo: Hacia el final de la partida, Stanley tiene la carta 'Livestock' (carta D) en juego. Puede elegir su acción en su turno, añadiendo un cubo de recurso (un 'animal') sobre dicha carta, y colocar una ficha de jugador sobre ella.

Las cartas azules también pueden tener efectos que siempre están activos, como 'Shuttles' (carta E): al jugar una carta espacial, cuesta 2 M€ menos. Estos efectos no son acciones (no se indican con flecha roja), así que puedes usarlos siempre.

F) Convertir plantas en vegetación

Puedes convertir 8 recursos de plantas en una loseta de vegetación, lo cual aumenta el nivel de oxígeno en 1 (y por ende, tu nivel de TR en 1).

Ten en cuenta que la loseta de vegetación debe ser colocada junto a una de tus otras losetas (si es posible) y puede generar bonificaciones por colocación de loseta (ver pág. 5)

Ejemplo: Robinson toma 8 recursos de plantas de su tablero de jugador, incrementa el nivel de oxígeno en 1 y también aumenta su nivel de terraformación en 1. Luego coge una loseta de vegetación situándola entre sus 2 losetas de ciudad, y coge la bonificación por colocación, en este caso 2 plantas, como está impreso en la casilla seleccionada.

No solo le ha otorgado 1 TR además del bono de colocación, si no que la loseta de vegetación le proporcionará 1 VP por sí misma, así como 1 VP por cada loseta de ciudad adyacente al finalizar la partida.

G) Convertir calor en temperatura

8 recursos de calor pueden ser empleados para aumentar la temperatura en 1 (y por lo tanto también tu TR en 1 nivel).

FIN DE PARTIDA

La partida termina al completar la generación en la que los tres parámetros globales (océano, temperatura y oxígeno) han llegado a su objetivo. Tras la fase de producción, los jugadores tienen una oportunidad extra para convertir plantas en losetas de vegetación (en orden de jugador; esto puede también activar otros efectos como bonificaciones por colocación). Luego se lleva a cabo la puntuación final. Para evitar confusiones, recomendamos que un jugador realice los cálculos y que los demás se cercioren que son correctos.

Puntuación Final

- 1) TR:** tu TR al final del juego es tu puntuación base. Mueve tu ficha hacia delante conforme vayas añadiendo VPs por otros conceptos.
- 2) Recompensas:** otorga al jugador vencedor en la categoría 5 VPs y 2VPs al segundo (excepto en partidas de 2 jugadores). Los empates son amigables: los jugadores que empatan obtienen los mismos VPs por el 1er y 2º puesto. (Ver reglas pág. 11). Añade los puntos a tu TR.
- 3) Hitos:** cada hito reclamado otorga 5 VPs.
- 4) Tablero de juego:** los jugadores obtienen VPs del mapa del tablero. Cada loseta de vegetación otorga 1 VP y cada loseta de ciudad proporciona 1 VP por cada loseta de vegetación adyacente a la misma (sin tener en cuenta el propietario de la loseta de vegetación). Contabiliza estos puntos por orden de jugador para evitar confusiones.
- 5) Cartas:** primero contabiliza todos los VPs en las cartas donde se recolecten recursos. Luego, agrupa el resto de tus cartas (¡incluyendo las cartas de evento!) y contabiliza tus VPs. Si tienes cartas Jovianas, deben ser contabilizadas por separado.

¡El jugador que obtenga la mayor puntuación es el ganador! En caso de empate, el jugador con mayor M€ ganará.

Ejemplo: Stanley tiene un valor final de Terraformación de 38, así que comienza aquí a contabilizar el resto de VPs. Obtiene 5 VPs de la recompensa 'Thermalist' y también reclama el hito 'Planner' por 5 VPs. Del tablero Stanley tiene 3 losetas de vegetación junto a su única ciudad, así que obtiene 3 VPs de sus losetas de vegetación y 5 VPs por la ciudad, ya que también hay 2 losetas de vegetación de Robinson adyacentes. Esto hace que la puntuación llegue a 56 VPs antes de contabilizar las cartas.

Stanley tiene 3 recursos en su carta 'Livestock', otorgándole 3 VPs. También obtiene 6 VPs extra del resto de cartas bocarriba (azules y verdes), y tiene un -1 VP de una carta de evento (roja), haciendo que su puntuación final sea de 64 VPs.



Sugerencias

Si no comprendes los símbolos – lee la explicación en la carta que está entre paréntesis, o ve a la pág. 14 & 15 de este manual.

En ocasiones hay que tener en cuenta muchos efectos, así que por favor ayudarlos los unos a los otros. Cuando se activan varios efectos a la vez, el jugador activo elige el orden, incluso para aquellos que se desencadenen para otros jugadores.



VARIANTES DE JUEGO



Era Corporativa (partida extendida):

Para jugar una partida extendida simplemente añade todas las cartas marcadas con un icono (▲) en la parte inferior izquierda al comienzo de la preparación de la partida, incluyendo las 2 nuevas corporaciones. Los jugadores comienzan sin producción extra de recursos (ver Preparación - Jugadores en pág. 7). La Era Corporativa puede ser combinada con cualquier otra variante de juego.

La Era Corporativa se centra en la economía y tecnología. Estos son proyectos que no contribuyen directamente sobre la terraformación, pero hacen a las corporaciones más fuertes, añadiendo otras estrategias a la hora de elegir durante la partida.

La Era Corporativa hace que el juego tenga una duración mayor y sea más complejo. No se lo recomendamos a los nuevos jugadores de *Terraforming Mars*.

Variante 1 Jugador para Era Corporativa:

Se aplican todas las reglas de forma normal en el modo 1 Jugador, con las siguientes excepciones:

1) Antes de elegir tus cartas, coloca 2 losetas de ciudad neutrales en el mapa con una loseta de vegetación adyacente a cada una (estas losetas no son tuyas y no incrementan el nivel de oxígeno): revela y descarta las primeras 4 cartas del mazo y usa el coste impreso en cada carta para determinar la posición de las losetas. La primera ciudad se coloca contando desde la parte superior izquierda y hacia abajo, de la misma forma que leemos. Salta cualquier casilla donde no sea posible colocar la loseta (tales como aquellas reservadas para océanos). Para la segunda ciudad, cuenta desde la parte inferior derecha del mapa del mismo modo. Luego, coloca las dos losetas de vegetación contando alrededor de cada ciudad en sentido horario, comenzando por la casilla superior izquierda, evitando cualquier restricción a la colocación.

Caso especial: si decides usar 'Tharsis Republic' en esta partida, obtienes la producción en M€ gracias a las 2 ciudades neutrales, aunque sean colocadas antes de revelar tu corporación.

2) Comienza con un nivel de terraformación de 14 en lugar de 20 (indicado como 'solo' en la tabla) y sin producción extra de recursos como se describe para una partida normal.

3) Los Hitos y Recompensas no se usan.

4) Tienes un oponente neutral del que puedes robar o tomar cualquier tipo de recurso o reducir su producción.

5) Siempre juegas 14 generaciones (indicado como 'Solo'). Para ganar necesitas completar la terraformación (haciendo que los tres parámetros globales alcancen su objetivo) antes de completar la generación 14. Tras la generación 14, puedes

convertir tus plantas en vegetación, siguiendo las reglas normales pero sin aumentar el nivel de oxígeno, y finalmente obtienes tantos VPs como sea posible. Si no has completado la terraformación al final de la generación 14, has perdido.

Variante por descarte:

Si se desea mayor interacción, se puede jugar usando la variante por descartes. Durante la fase de Investigación los jugadores eligen 4 cartas a comprar en lugar de simplemente robarlas del mazo:

Cada jugador toma 4 cartas y elige una para quedarse, poniéndola aparte y pasando el resto al siguiente jugador. Ahora tienes 3 cartas; elige una de ellas y pasa el resto a la izquierda. Luego elige otra de las 2 que recibas y pasa la última, para finalmente recibir tu última carta.

Posteriormente examina las 4 cartas que has puesto a un lado (elegido) y decide cuáles vas a comprar (3M€ cada una) y cuáles vas a descartar.

El método de descarte no se emplea durante la primera generación ya que la fase de Investigación se omite (ver preparación). Las cartas se pasan en sentido horario durante las generaciones pares y en sentido contrario en generaciones impares.

Esta variante permite a los jugadores influir sobre las cartas que pueden llegarle a otros jugadores, e incrementar tu habilidad para seguir una determinada estrategia, o predecir que parámetro aumentará primero.

La variante por descartes añade algo de duración al juego y no se recomienda a los nuevos jugadores de *Terraforming Mars*.

Sobre el autor:

Jacob Fryxelius obtuvo su doctorado en química en la Universidad de Estocolmo en 2006. Descubriendo su pasión por analizar y explicar las cosas, comenzó a trabajar como profesor de ciencias en institutos y universidades, obteniendo su diploma de profesor en 2011.

Los juegos de mesa han sido un hobby desde su niñez, creando varios juegos a lo largo de los años. En 2011, fundó FryxGames junto con sus hermanos Enoch, Daniel y Jonathan, y ese mismo año su juego 'Space Station' fue lanzado al mercado.

Entre su trabajo como profesor, FryxGames, 3 vástagos y una mujer encantadora ¡no tiene tiempo libre!



MARIA FRYXELIUS

SIMBOLOGIA

Puntos de Victoria



Consigues ganar si tienes el mayor número de Puntos de Victoria (VPs). Los VPs se consiguen según tu nivel de Terraformación, de las losetas en el mapa, de los Hitos y Recompensas, y de muchas de las cartas.

Parámetros

Terraforming Mars trata de hacer que Marte se parezca a la Tierra lo suficiente como para poder vivir en ella. Hay 4 parámetros en el tablero de juego conectados a este proceso: nivel de Terraformación, temperatura, nivel de oxígeno y cobertura de océanos.



El **Nivel de Terraformación** (TR) es el que determina cuanto has contribuido al proceso de terraformación. **Cada vez que aumentes el nivel de oxígeno, la temperatura, o coloques una loseta de océano, tu TR aumenta también.** Cada nivel de TR equivale a 1 VP al final de la partida, y el Comité de Terraformación te concede ingresos según tu TR. Comienzas en 20.



La **temperatura** media en el Ecuador aumenta 2°C cada vez entre -30°C y +8°C. Esto creará una zona ecuatorial donde el agua se mantendrá líquida. Este símbolo significa que aumentas la temperatura 1 nivel, y por lo tanto, también incrementas tu TR 1 nivel.



El nivel de **oxígeno** se mide como un porcentaje de una atmósfera de presión, lo que significa que este porcentaje es comparable al 21% de oxígeno en la Tierra. Al 14% la atmósfera se parece a la de la Tierra a una altitud de 3000m. Este símbolo significa que aumentas el nivel de oxígeno 1 nivel, y por lo tanto, también incrementas tu TR 1 nivel.



Cada **loseta de océano** representa un 1% de cobertura de océano. Con un 9% de la superficie cubierta de agua, Marte dispondrá de un ciclo hidrológico, creando lluvia y ríos. Este símbolo significa que colocas una loseta de océano, y por lo tanto, también incrementas tu TR 1 nivel (y obtienes bonificaciones por colocación, ver pág. 5)

Recursos

Todos los recursos se representan mediante cubos. Estos vienen en 3 tamaños; 1 (bronce), 5 (plata) y 10 (oro) y pueden ser usados para cualquier tipo de recurso. El lugar donde los coloques determina que son. Los seis recursos estándar son mega-créditos, acero, titanio, plantas, energía y calor, y se

colocan todos en el tablero de jugador. Algunas cartas pueden también recolectar recursos (normalmente cartas de animal o microbios, ver tipos en la siguiente pág.). Si una carta otorga un recurso no estándar, generalmente se colocan sobre dicha carta.



El **Mega-Credito (M€)** es la moneda de pago usada para comprar y jugar cartas y usada en los proyectos estándar, hitos y recompensas.



El **Acero** representa el material de construcción en Marte. Normalmente representa algún tipo de aleación de magnesio. El acero se emplea para pagar cartas de edificio, con un valor de 2 M€ por cubo de acero.



El **Titánio** representa los recursos en el espacio o para la industria espacial. El titanio se usa para pagar carta espaciales, con un valor de 3 M€ por cubo de titanio.



Las **Plantas** usan la fotosíntesis. Como una acción, 8 plantas pueden convertirse en una loseta de vegetación que se coloca sobre el tablero. Esto hace aumentar el nivel de oxígeno (y tu TR) en 1 nivel. Cada loseta de vegetación otorga 1 VP y genera 1 VP a cada loseta de ciudad adyacente (ver reglas del mapa en pág. 5)



La **Energía** es usada por muchas ciudades e industrias. Este uso puede hacerse bien mediante una acción en una carta azul, o por una reducción en la producción de energía. La energía sobrante se convierte en calor.



El **Calor** calienta la atmósfera de Marte. Como una acción, se pueden emplear 8 recursos de calor para aumentar la temperatura (y por lo tanto tu TR) 1 nivel.



Los **Otros recursos** (incluyendo animales y microbios) se depositan en sus respectivas cartas, las cuales definen que función realizan.



La **producción** de un recurso se representa colocando una ficha de recurso en un recuadro marrón de producción. En este ejemplo el símbolo indica que aumentas tu parámetro de producción de plantas en tu tablero de jugador 1 nivel. Además esto te proporciona un ingreso constante de recursos de plantas. **La producción no está limitada a 10;** si sobrepasas ese límite, deja el marcador en el 10 y usa uno nuevo para complementarlo. Solo la producción de M€ puede ser negativa (aunque solo hasta -5). Pero como tu TR se añade a tu producción, tus ingresos netos no serán negativos.



Las **Cartas** representan grandes desafíos que los jugadores han de emprender. Las cartas tienen entre 0-3 símbolos que describen aspectos temáticos de

las mismas, y que pueden emplearse de forma conjunta con otras cartas. Las cartas tienen un coste de 3 M€ durante la fase de investigación, pero tienen un coste diferente a la hora de ser jugadas desde tu mano. Cuando te encuentres con este símbolo, significa que puedes robar una carta a tu mano (sin pagar su coste).

Tipos

Las cartas tienen entre 0-3 símbolos que las clasifican de forma temática y permite la relación con otros tipos de cartas. No hay reglas especiales para cada tipo de carta.



Edificio: este proyecto implica una construcción en Marte. Se puede usar el acero para pagar su coste.



Espacio: este proyecto emplea tecnología espacial. Se puede usar el titanio para pagar su coste.



Energía: este proyecto se centra en la producción o manejo de energía.



Ciencia: este proyecto mejora tu conocimiento científico. Algunas cartas requieren de ciencia.



Joviano: significa "relación con Júpiter". Este proyecto representa una infraestructura fuera del sistema solar.



Terrestre: este proyecto está relacionado con actividades en la Tierra.



Planta: este proyecto implica vida vegetal u otros organismos foto sintetizadores.



Microbio: este proyecto lleva microbios para propósitos específicos.



Animales: este proyecto implica el uso de animales. Genera VPs.



Ciudad: este proyecto coloca una loseta de ciudad. Normalmente requiere producción de energía y produce M€.



Evento: este proyecto es un evento de una sola activación. Todos los eventos son cartas rojas que se colocan bocabajo una vez usadas.

Losetas

El tablero de juego dispone de un mapa donde pueden colocarse losetas. Al colocar una loseta, puedes recibir **bonificaciones por colocación** impresas en la casilla (más 2 M€ por cada océano adyacente). Hay 4 tipos de losetas:



Este símbolo indica que puedes colocar una **loseta de océano**. Esto aumenta tu TR 1 nivel. Hay 12 casillas en el tablero de juego reservadas para las losetas de océano; Estas losetas solo pueden colocarse en estas casillas y ninguna otra loseta puede situarse en ellas. Las

losetas de Océano no son propiedad de nadie, pero cada una genera una bonificación por colocación de 2 M€ a cualquier jugador que posteriormente sitúe una loseta junto a ellas.



Este símbolo significa que has de colocar una **loseta de vegetación** con un marcador de propiedad (esto también incrementa el nivel de oxígeno y el TR, como indica el símbolo de oxígeno). La loseta debe ser colocada junto a otra de tu propiedad si es posible. Si no tienes otras losetas o no hay casilla disponible, puedes colocarla en cualquier otra casilla. Las losetas de vegetación otorgan 1 VP al final de la partida y también dan un VP a cualquier ciudad adyacente (véase reglas para losetas de ciudad).



Este símbolo significa que has de colocar una **loseta de ciudad** con un marcador de propiedad. La loseta no puede ser colocada junto a otra ciudad. Cada loseta de ciudad otorga 1 VP por cada loseta de vegetación adyacente (sin tener en cuenta quien es el propietario de la loseta de vegetación) al final de la partida.



Las losetas con símbolos en color marrón significa que has de colocar la **loseta especial** indicada en la carta, con un marcador de propiedad. Cualquier regla especial y restricciones de colocación se especifican en dicha carta.

Símbolos con borde rojo



Cuando un símbolo tiene un borde rojo, significa que afecta a cualquier jugador (a ti o a un oponente).

Una carta que indique la eliminación de recursos representados en un borde rojo, puedes elegir eliminar esos recursos de cualquier jugador (el efecto puede ser parcial, o no llevarlo a cabo).

Una carta cuyo efecto sea reducir la producción de un recurso representado en un borde rojo debe ser realizado, así que si tu oponente no dispone de dicho recurso, entonces debes reducir la tuya propia o no jugar la carta.

Una carta con un icono de una loseta en un borde rojo afecta a cualquier loseta o a las de todos los jugadores.

Una carta con un tipo de carta en un borde rojo afecta todas las cartas de ese tipo, ya sean tuyas o de otro jugador.



ISAAC FRYXELIUS

Lista de componentes:

- 1 Manual de Reglas
- 1 Tablero de Juego
- 5 Tableros de Jugador
- 17 Cartas de Corporación
- 208 Cartas de Proyecto
- 8 Cartas de Referencia
- 200 Fichas de Jugador (cubos transparentes de plástico, 5 colores)
- 200 Fichas de Recurso (cubos opacos de plástico de oro, plata y cobre en diferentes tamaños)
- 3 Fichas del Tablero de Juego (cubos grandes de plástico en color blanco)
- 9 Losetas de Océano
- 69 Losetas de Vegetación/Ciudad
- 11 Losetas Especiales
- 1 Ficha de Primer Jugador.

Créditos

Diseño del Juego: Jacob Fryxelius

Diseño gráfico: Isaac Fryxelius

Traducción español: J. Devesa "Almilcar"

FryxGames agradece: a nuestros amigos y familia (especialmente a papá y mamá) por probar y proporcionar comentarios.

Queremos reconocer la gran inspiración que supuso para este juego la trilogía Red Mards de Kim Stanely Robinson.

Y, por supuesto, una eterna gratitud al Creador de Marte y de todo lo demás.

Agradecimientos a nuestros beta-testers:

Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen,
Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia,
Geof Gambill, Lloyd Keller, Martin Ekelund.

Todos las imágenes incluidas nombran a su creador, y si alguna ha sido modificada por nosotros ha sido marcada mediante un '*' tras el nombre.

Impreso por LudoFact, Alemania.

Copyright © 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

