



ПОКОРЕНИЕ МАРСА

ЭКСПЕДИЦИЯ «АРЕС»

ПОСЛАНИЕ НАДЕЖДЫ

«Человечество достигло небывалого изобилия и невиданного прогресса, и теперь мы как никогда прежде готовы построить новый дом в Солнечной системе. Марс — это не просто запасной плацдарм для нашего растущего населения; это ещё и первая веха нашего долгого пути навстречу Вселенной.

Чтобы эти смелые планы стали реальностью, мы должны преобразить Красную планету. Терраформирование Марса — великая задача, которую мы доверяем лучшим земным корпорациям. У них есть знания и технологии, необходимые для проведения исследований, транспортировки ресурсов и создания инфраструктуры. Их совместными усилиями Марс превратится в прекрасный зелёный мир, в котором будут жить благодарные потомки!»

Тери Нго, спикер Генассамблеи ООН, 10 января 2315 года н. э.

ОБЗОР ИГРЫ

«Покорение Марса. Экспедиция “Арес”» — настольная карточная игра, в которой вы управляете межпланетными корпорациями и создаёте на Марсе условия для жизни и процветания. Для этого вы инвестируете **мегакредиты (М€)** в карты проектов, которые прямо или косвенно влияют на процесс терраформирования. Для победы необходимо набрать как можно более высокий **рейтинг терраформирования (РТ)** и как можно больше **победных очков (ПО)**. Ваш РТ растёт, когда вы увеличиваете глобальные параметры: долю **океана, уровень кислорода и температуру**. Также РТ влияет на базовый доход каждой корпорации, а в конце игры преобразуется в ПО. Получить дополнительные ПО и нарастить производственные мощности можно с помощью карт проектов и различных игровых действий.

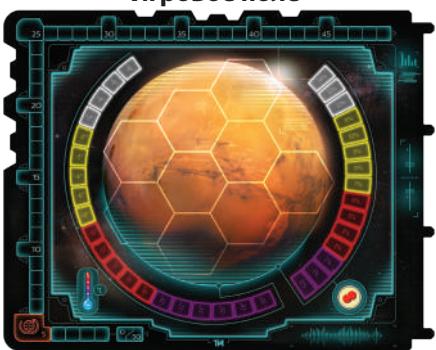
Игра поделена на раунды. В каждом раунде игроки выбирают одну из пяти фаз, определяющих, какие действия можно предпринять. Это означает, что каждый раунд будет проходить по-разному, а участники смогут разыгрывать различные карты проектов, получать доход и ресурсы (**растения и тепло**), брать новые карты проектов и т. д. Участники применяют свойства выбранных фаз, а также получают бонусы тех фаз, которые выбрали именно они. **Приготовьтесь к динамичной игре, ведь вы действуете одновременно со своими конкурентами!**

На игровом поле расположены шкалы для отслеживания уровня кислорода, температуры и РТ. Также на нём вы размещаете жетоны океана, которые будете переворачивать в ходе игры. Партия заканчивается, когда океан покрывает достаточную площадь поверхности (9 жетонов перевёрнуты), уровень кислорода повышается до приемлемого (14%), а температура — до относительно тёплой (+8°C). Этого достаточно, чтобы превратить Марс в планету, пригодную (если не сказать комфортную) для жизни.

Игрок, набравший к концу партии больше всех ПО, побеждает.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



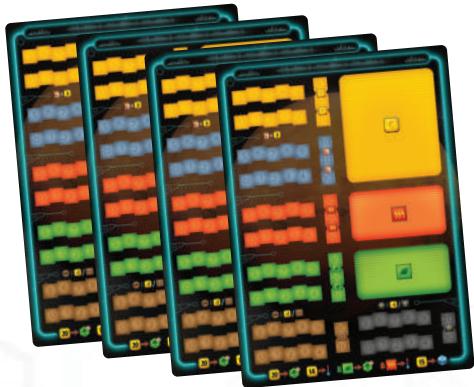
208 карт проектов



9 жетонов океана



4 планшета игроков



12 карт корпораций



24 жетона лесов
(16 жетонов по 1 ПО и 8 жетонов по 5 ПО)



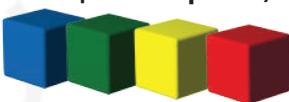
148 кубиков ресурсов
(100 медных, 24 серебряных,
24 золотых)



20 карт фаз
(по 5 карт каждого из 4 цветов игроков)



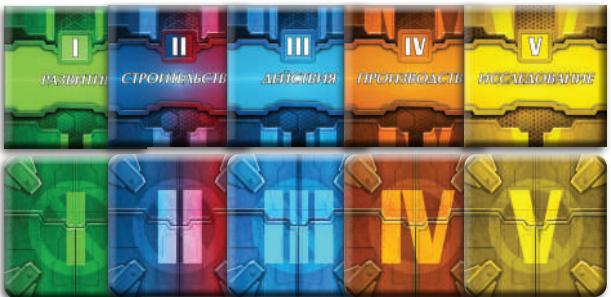
52 маркера игроков
(по 13 маркеров каждого
из 4 цветов игроков)



2 прозрачных маркера
(для шкал
уровня кислорода
и температуры)



5 жетонов фаз

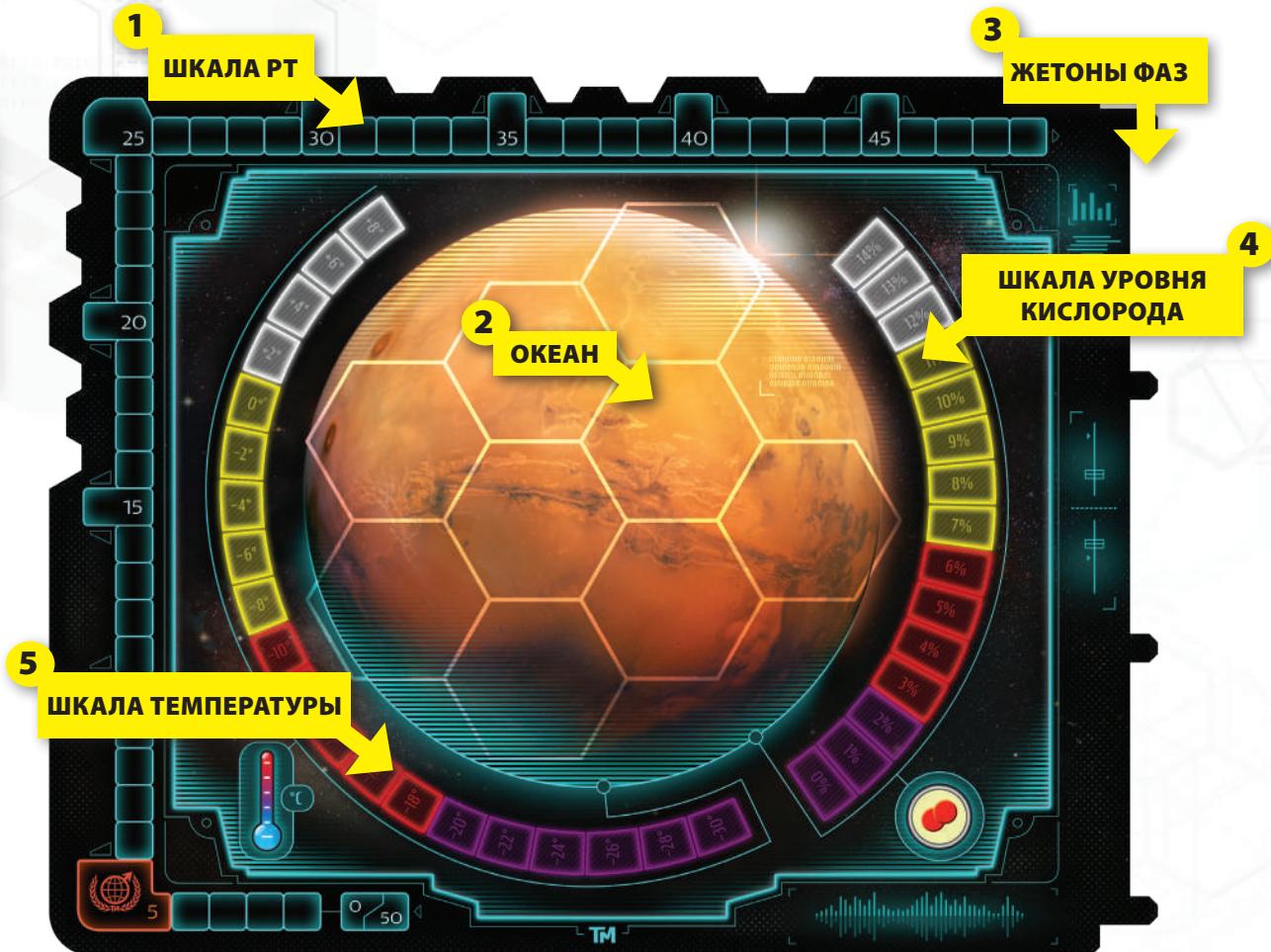


ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле есть следующие элементы:

- ШКАЛА РЕЙТИНГА ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ.** Увеличивая РТ, вы продвигаете свой маркер игрока по этой шкале.
- ОКЕАН.** В начале игры выложите жетоны океана на эти области лицевой стороны вниз. Когда вам нужно перевернуть жетон океана, выберите жетон, лежащий оранжевой стороной вверх. Переверните этот жетон, затем увеличьте свой РТ на 1 и получите награду, указанную на его синей стороне.
- ЖЕТОНЫ ФАЗ.** Выложите эти жетоны вдоль указанной ниже стороны поля.
- ШКАЛА УРОВНЯ КИСЛОРОДА.** Повышая уровень кислорода, вы продвигаете маркер по этой шкале и увеличиваете свой РТ на 1.
- ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ.** Повышая температуру, вы продвигаете маркер по этой шкале и увеличиваете свой РТ на 1.

Шкалы уровня кислорода и температуры разделены на четыре цвета: фиолетовый, красный, жёлтый и белый. Некоторые эффекты карт применяются, только если температура или уровень кислорода находятся в определённой цветной зоне.



СТРОЕНИЕ КАРТ

КАРТЫ ПРОЕКТОВ

Карты проектов — основа игры, с их помощью вы увеличиваете РТ и получаете ПО. Прежде всего запомните, что в любой момент вы можете сбросить карту проекта из руки, чтобы получить 3 М€.

На картах проектов есть следующие элементы:

1. НАЗВАНИЕ.

2. СТОИМОСТЬ.

Столько М€ вы должны потратить, чтобы разыграть эту карту.

3. ТРЕБОВАНИЯ.

Некоторые карты могут быть разыграны только при выполнении определённых условий. Подробнее см. пункт 11.

4. МЕТОК.

На карте может быть до трёх меток. Сами по себе они не приносят наград, но могут иметь значение для свойств карт.

5. ЦВЕТ.

Карты делятся по типам на три цвета: синие (активные), зелёные (технологические) и красные (события).



- A. Синие карты обладают эффектами, срабатывающими при определённых условиях, или действиями, выполняемыми в фазе действий.
- B. Зелёные карты приносят ресурсы в фазе производства или запасы стали и титана, позволяющие снизить стоимость некоторых карт. Подробнее о стали и титане см. на с. 12.
- B. Красные карты — это одноразовые события, эффекты которых применяются немедленно и больше не оказывают влияния на игру после этого (за исключением меток, на которые могут ссылаться другие карты).

6. ЭФФЕКТ (фиолетовая область).

Такая область встречается только на синих картах.

Символы в ней показывают, какие эффекты срабатывают при выполнении определённых условий. Если при розыгрыше карты указанные условия выполняются несколько раз, примените соответствующий эффект столько же раз.

7. ПРОИЗВОДСТВО (оранжевая область).

Такая область встречается только на зелёных картах.

Символы в ней показывают, что вы получите в фазе производства.

8. ЗАПАСЫ (серая область).

Такая область встречается только на зелёных картах.

Символы в ней показывают, что эта карта увеличивает запасы стали или титана.

9. ДЕЙСТВИЕ (синяя область).

Такая область встречается только на синих картах.

Символы в ней показывают действия, которые можно выполнить в фазе действий.

10. АКТИВНЫЕ ФАЗЫ.

Эти римские цифры встречаются только на синих и зелёных картах.

Они указывают, в каких фазах можно применять свойства этих карт.

11. СВОЙСТВО.

В этой области указаны дополнительные требования , мгновенные эффекты и описание свойства карты.

12. ПО.

В этой области указано, сколько ПО принесёт эта карта в конце игры.

13. НОМЕР КАРТЫ.

КАРТЫ КОРПОРАЦИЙ

Эти карты представляют собой корпорации, в роли которых выступают игроки. На картах корпораций есть следующие элементы:

- 1. НАЗВАНИЕ.**
- 2. МЕТКА.** Сами по себе метки не приносят наград, но могут иметь значение для свойств карт.
- 3. ЛОГОТИП.**
- 4. НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ.** Количество M€, с которым вы начинаете игру. Также в этой области может быть указан уровень производства того или иного ресурса или другие свойства.
- 5. ЭФФЕКТ/ДЕЙСТВИЕ.** В этой области описаны особые эффекты или действия, которыми вы можете пользоваться в течение игры.



КАРТЫ ФАЗ

Игроки используют эти карты, чтобы выбрать фазы, которые хотят разыграть в текущем раунде. На картах фаз есть следующие элементы:

- 1. НОМЕР ФАЗЫ.** Фазы разыгрываются в порядке от меньшего номера к большему.
- 2. НАЗВАНИЕ.**
- 3. СВОЙСТВО.** Эффект, который могут применить все игроки во время этой фазы.
- 4. БОНУС.** Дополнительный эффект, который во время этой фазы могут применить только те игроки, которые выбрали эту фазу в текущем раунде.



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

На своём планшете вы отмечаете, сколько ресурсов у вас есть и какое их количество вы производите. Складывайте кубики ресурсов в соответствующие ячейки, а уровень производства отмечайте на шкалах маркерами своего цвета.

- 1. ШКАЛЫ ПРОИЗВОДСТВА.** Когда вы увеличиваете производство того или иного ресурса, переместите соответствующий маркер на шкале этого ресурса на нужное количество делений. При необходимости добавьте второй маркер в колонку справа. В игре есть производство M€ (а), карт (б), тепла (в) и растений (г). Шкалы производства показывают, сколько вы получаете того или иного ресурса в фазе производства.

Пример: в первый ход вы увеличили производство тепла на 2. Переместите свой маркер игрока на шкале производства тепла с деления «0» на деление «2».

- 2. РЕСУРСЫ.** Каждый раз, когда вы получаете M€ (д), тепло (е) или растения (ж), помещайте необходимое количество медных, серебряных или золотых кубиков в соответствующие ячейки. Медные кубики имеют номинал 1, серебряные — 5, золотые — 10.

Пример: если вы производите 6 растений, положите 1 медный и 1 серебряный кубик в зелёную ячейку справа от шкалы производства растений на вашем планшете.

- 3. ЗАПАСЫ.** Когда вы получаете запасы стали (з) или титана (и), переместите маркер на соответствующей шкале. При необходимости добавьте второй маркер в колонку справа.
- 4. СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.** Во время фазы действий игроки могут выполнять любое количество этих действий любое количество раз и в любом порядке.

РЕСУРСЫ

В игре «Покорение Марса. Экспедиция “Арес”» используется четыре вида ресурсов: мегакредиты, тепло, растения и особые ресурсы.

МЕГАКРЕДИТЫ (М€).

М€ нужны для розыгрыша карт и выполнения действий.

ТЕПЛО. Тепло используется для повышения температуры на Марсе. В каждой фазе действий игрок может потратить 8 тепла, чтобы повысить температуру на 1 деление и увеличить свой РТ на 1.

РАСТЕНИЯ. Растения используются для высаживания лесов, которые повышают уровень кислорода на Марсе. В каждой фазе действий игрок может потратить 8 растений, чтобы получить 1 жетон леса, повысить уровень кислорода на 1 деление и увеличить свой РТ на 1.

ОСОБЫЕ РЕСУРСЫ. Некоторые карты приносят особые ресурсы (**животных**, **микробов**, **открытия**), которые вы размещаете прямо на картах. Способы использования этих ресурсов описаны на отдельных картах.



Напоминание: все ресурсы отмечаются на планшете игрока или — в случае с особыми ресурсами — на картах. Используйте медные, серебряные и золотые кубики, чтобы отмечать количество ресурсов. Медные кубики имеют номинал 1, серебряные — 5, золотые — 10.

Примечание: некоторые карты увеличивают уровень вашего производства в зависимости от количества меток. Не забывайте обновлять на планшете ваши показатели производства, разыгрывая карты с такими метками.

Примечание: вы всегда можете подсчитать свои показатели производства и запасы, изучив разыгранные вами карты, но на планшете эти сведения представлены в более удобном виде.

ЖЕТОНЫ

ЖЕТОНЫ ЛЕСОВ. Вы получаете такой жетон каждый раз, когда высаживаете лес. В конце игры каждый такой жетон приносит вам 1 ПО. Если в запасе закончатся жетоны с номиналом 1, используйте для размена жетоны с номиналом 5 (соответствуют 5 ПО).



ЖЕТОНЫ ФАЗ. Показывают, какие фазы выбрали игроки в текущем раунде.



ЖЕТОНЫ ОКЕАНА. Во время подготовки к игре выложите эти жетоны на поле оранжевой стороной вверх. Когда вы переворачиваете жетон океана на синюю сторону, вы получаете награду, указанную на ней. Например, изображённый слева жетон принесёт вам 2 растения. Жетон океана, лежащий синей стороной вверх, нельзя перевернуть.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле в центр стола.
- Выложите жетоны фаз рядом с полем стороной с закрытой дверью вверх.
- Выложите жетоны лесов, а также медные, серебряные и золотые кубики рядом с полем.
- Поместите прозрачные маркеры на деление «-30°C» шкалы температуры и на деление «0%» шкалы уровня кислорода.
- Каждый игрок выбирает цвет и берёт планшет и 13 маркеров своего цвета. Затем каждый игрок помещает на свой планшет маркеры на деления «0» четырёх шкал производства и двух шкал запасов, а также на деление «5» шкалы РТ на игровом поле. Остальные маркеры используются, если уровень производства или запасы превысят отметку «10».
- Перемешайте жетоны океана и выложите их на поле оранжевой стороной вверх.

7. В самой первой партии: найдите 16 зелёных карт проектов, отмеченных символом рядом с номером. Перемешайте их и раздайте каждому игроку по 4 (лишние положите в сброс). Остальные карты проектов уже перемешаны, раздайте каждому игроку ещё по 4 карты проектов.

В последующих партиях: перемешайте все карты проектов и сложите их в колоду лицевой стороной вниз. Раздайте каждому игроку по 8 карт. Затем разделите колоду на две части, чтобы всем было удобно брать карты.

8. В самой первой партии: найдите карты корпораций, отмеченные символом **★** рядом с номером. Раздайте каждому игроку по 1.

В последующих партиях: перемешайте карты корпораций и раздайте игрокам по 2 лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает одну карту и сбрасывает другую. Лишние карты уберите в коробку.

Для опытных игроков: прежде чем выбрать одну из двух карт корпораций, вы можете изучить свои карты проектов, сбросить любое их количество и взять из колоды столько же карт проектов.

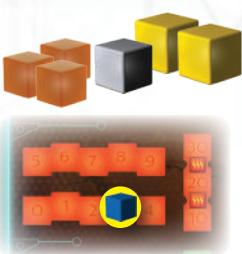
- Каждый игрок получает начальные ресурсы и свойства, указанные на его карте корпорации.
- Раздайте каждому игроку набор из 5 карт фаз выбранного им цвета.
- Начните игру!

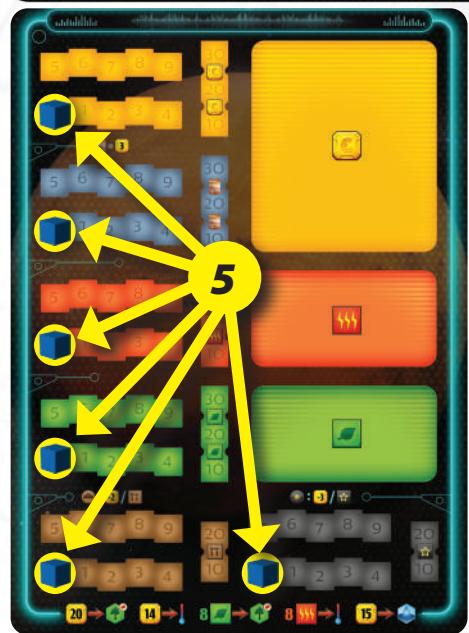
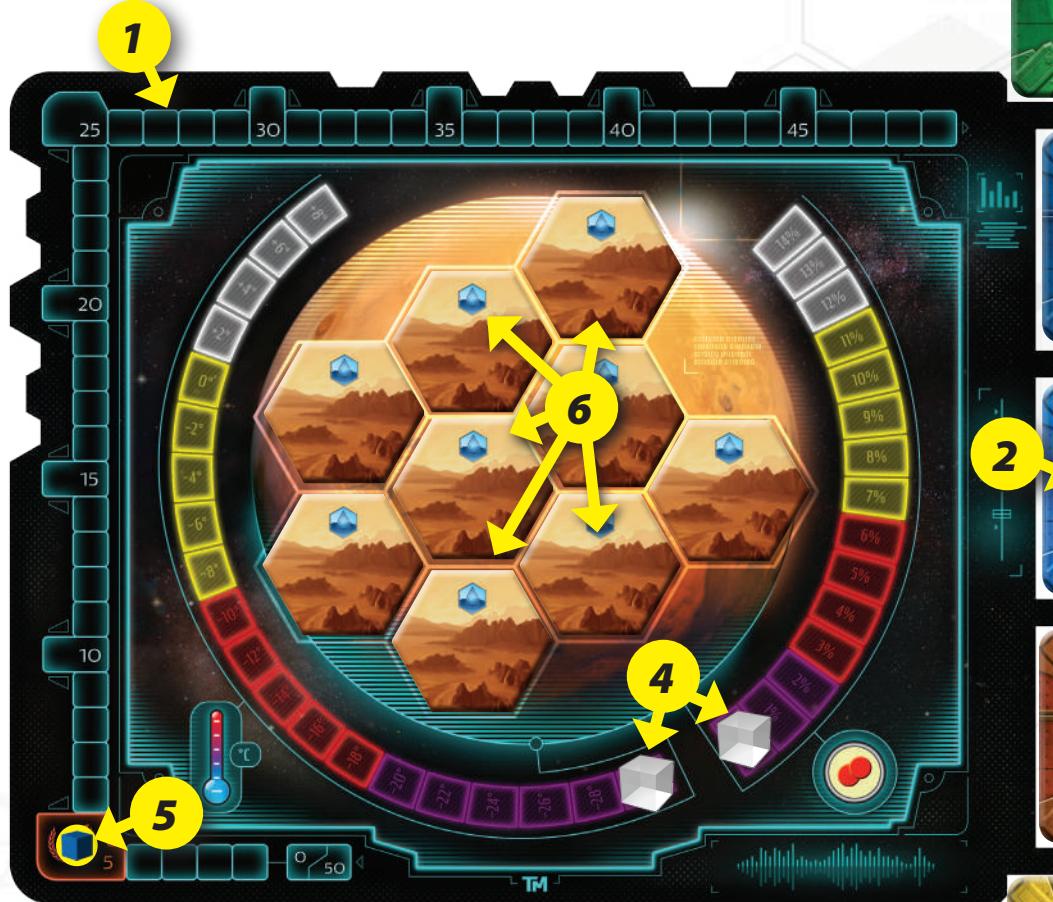


ПЕРВАЯ ИГРА



ПЕРВАЯ ИГРА





ХОД ИГРЫ

Игра поделена на раунды. Каждый раунд состоит из 3 этапов:

А. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ (с. 10)

Б. ЭТАП ФАЗ (с. 11–15)

В. ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ (с. 16)

На каждом этапе и в каждой фазе игроки действуют одновременно. В течение каждого раунда разыгрываются не все фазы.

Каждый раунд, включая первый, начинается с этапа планирования, в котором участники решают, какие фазы будут разыграны в этом раунде.

А. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

Все игроки одновременно берут в руку свои карты фаз, выбирают по одной карте и выкладывают их перед собой лицевой стороной вниз.

Начиная со второго раунда, игроки выкладывают новую карту фазы поверх предыдущей, повернув её набок. Таким образом, игроки не могут выбрать одну и ту же фазу в двух раундах подряд.

Раскрыв карты фаз, выбранные на текущий раунд, игроки возвращают в руку карты фаз, выбранные в предыдущем раунде. Все раскрытие карты фаз определяют, какие фазы будут разыграны в текущем раунде. За каждую выбранную фазу переверните соответствующий ей жетон фазы на лицевую сторону (чтобы было видно название фазы).



Игрок не может выбрать одну и ту же фазу в двух раундах подряд.

Б. ЭТАП ФАЗ

На этом этапе разыгрываются фазы, выбранные на этапе планирования. Выбранные фазы всегда разыгрываются строго в следующем порядке:

- I. ФАЗА РАЗВИТИЯ** (с. 11)
- II. ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА** (с. 12)
- III. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ** (с. 14)
- IV. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА** (с. 15)
- V. ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ** (с. 15)

Каждый участник разыгрывает все выбранные фазы (и **только** выбранные фазы) по одному разу за раунд.

Каждая выбранная фаза разыгрывается всеми участниками одновременно.
Завершив одну выбранную фазу, игроки переходят к следующей.

Если несколько игроков выбрали одну фазу, она разыгрывается только один раз. Если ни один игрок не выбрал фазу, эта фаза не разыгрывается в текущем раунде.

Когда разыгрывается фаза, которую выбрали вы, получите особый бонус, указанный в нижней части карты этой фазы.



I. ФАЗА РАЗВИТИЯ

В этой фазе каждый участник может разыграть 1 зелёную карту проекта из руки, оплатив её стоимость (см. «Розыгрыш карт проектов» на с. 12). **Бонус: если вы выбрали эту фазу, для вас карта проекта стоит на 3 М€ меньше.**

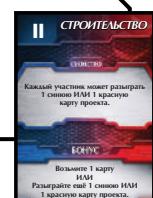
После розыгрыша зелёной карты проекта не забудьте отразить изменения на шкалах производства и запасов на своём планшете, если это необходимо.



Напоминание: в любой момент раунда вы можете сбросить из руки карту проекта и получить 3 М€ (это можно делать сколько угодно раз). Складывайте сброшенные карты лицевой стороной вниз рядом с колодой карт проектов.

II ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

В этой фазе каждый участник может разыграть 1 синюю или 1 красную карту проекта из руки, оплатив её стоимость. **Бонус: если вы выбрали эту фазу, можете взять 1 карту проекта перед тем или после того, как разыграете карту проекта из руки, ИЛИ разыграть ещё 1 синюю или 1 красную карту проекта.**



Совет по размещению карт: выкладывайте зелёные карты справа внизу от своего планшета. Можно накладывать их друг на друга со сдвигом, чтобы были видны только показатели производства и метки в левой части карт.

Синие карты выкладывайте в ряд над зелёными. Можно накладывать их друг на друга так, чтобы были видны только символы свойств и метки в левой части карт.

Красные карты можно выкладывать в любом ряду и накладывать друг на друга так, чтобы были видны только метки.

РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРОЕКТОВ

Чтобы разыграть карту проекта, вы должны оплатить её стоимость в М€. Вы можете тратить имеющиеся у вас кубики М€, а также сбрасывать карты проектов из руки (каждая сброшенная карта приносит 3 М€). Если вы потратили сумму М€, превышающую стоимость карты, получите сдачу кубиками. **Например, вы можете оплатить стоимость в 8 М€, сбросив 2 карты из руки и заплатив 2 М€ кубиками. Или вы можете сбросить 3 карты из руки: тогда вы получите 1 М€ сдачи.**

ТРЕБОВАНИЯ

На некоторых картах указаны дополнительные требования для розыгрыша.

Карты с требованиями отмечены символом рядом с их стоимостью. Эти требования обозначены текстом в нижней части карты рядом с символом . Если у карты есть требования, касающиеся океана, уровня кислорода или температуры, эти требования должны выполняться **на начало текущей фазы**, чтобы вы могли разыграть эту карту. **Если требования карты не выполняются, вы не можете разыграть её** (но можете, как обычно, сбросить, чтобы получить 3 М€).

СТАЛЬ И ТИТАН

Стоимость карт проектов любых цветов с меткой здания снижается на 2 М€ за каждый ваш запас стали .

Стоимость карт проектов любых цветов с меткой космоса снижается на 3 М€ за каждый ваш запас титана .

Стоимость карты не может опуститься ниже нуля.

Вы можете разыгрывать карты, которые увеличивают показатели, достигшие максимума, или добавляют особые ресурсы, даже если у вас нет карт, на которые можно их сложить. Вы просто не получаете выгоду от этих эффектов.

Пример:

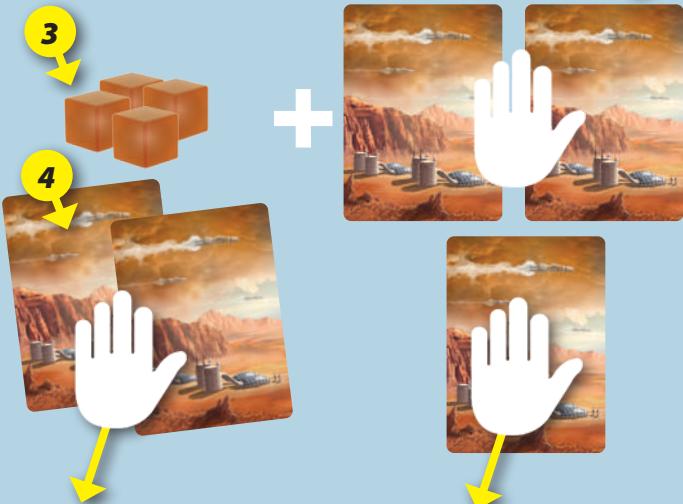
Борис хочет разыграть карту проекта «Микропроцессоры» (зелёная, стоимость 17 М€).

У этой карты есть метка здания .

- 1 У Бориса есть 2 стали, поэтому он получает скидку в 4 М€.
- 2 Борис выбрал фазу развития в этом раунде, а значит, он получает скидку ещё в 3 М€. Таким образом, стоимость «Микропроцессоров» для Бориса становится равной 10 ($17 - 4 - 3$).
- 3 У Бориса есть 4 кубика М€, но ему нужно ещё 6 М€. Он может сбросить 2 карты проектов из руки, чтобы получить 6 М€ (по 3 М€ за каждую).
- 4 Борис сбрасывает 2 карты и 4 кубика М€, что позволяет ему разыграть карту «Микропроцессоры».
- 5 Борис применяет мгновенный эффект этой карты: «Возьмите 2 карты, затем сбросьте 1 карту». Борис обновляет на планшете своё положение на шкале производства тепла, и на этом фаза развития для Бориса заканчивается.



5



III ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе каждый участник может по 1 разу выполнить «действие» → на каждой из своих разыгранных карт, а также любое количество стандартных действий любое количество раз и в любом порядке. **Бонус: если вы выбрали эту фазу, можете выполнить «действие» → на 1 из своих разыгранных карт ещё 1 раз.**



СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В фазе действий игроки могут выполнять стандартные действия, указанные на их планшетах. Игрокам доступны следующие стандартные действия:



- Потратить 8 растений, чтобы высадить лес: получить 1 жетон леса и повысить уровень кислорода на 1 деление.



- Потратить 20 М€, чтобы высадить лес: получить 1 жетон леса и повысить уровень кислорода на 1 деление.



- Потратить 8 тепла, чтобы повысить температуру на 1 деление.



- Потратить 14 М€, чтобы повысить температуру на 1 деление.



- Потратить 15 М€, чтобы перевернуть 1 жетон океана. Перевернув жетон океана, игрок сразу получает открывшуюся награду.

Напоминание: каждый раз, когда вы повышаете температуру или уровень кислорода или переворачиваете жетон океана, вы увеличиваете свой РТ на 1.

В фазе, в которой тот или иной глобальный параметр достиг максимума (+8°C для температуры, 14% для уровня кислорода, 9 жетонов океана синей стороной вверх), все игроки могут и дальше повышать этот параметр доступными им способами, получая положенные награды, в том числе увеличивать свой РТ и получать жетоны лесов. В случае с океаном будет повторяться награда с последнего перевёрнутого жетона. В последующих фазах и раундах игроки больше не смогут получать награды за повышение параметра, который уже достиг своего максимума.

Исключение: игроки получают жетоны лесов, даже если уровень кислорода уже 14%, но при этом не увеличивают свой РТ.

Важное правило: если на конец фазы действий у вас достаточно тепла или растений, чтобы повысить температуру или уровень кислорода соответственно, вы обязаны выполнить эти стандартные действия (если эти параметры ещё не достигли максимума).

IV ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

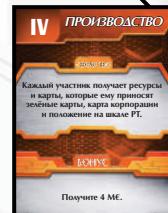
В этой фазе каждый участник получает ресурсы и карты, которые ему приносят зелёные карты проектов, карта корпорации и положение на шкале РТ. **Бонус: если вы выбрали эту фазу, получите дополнительно 4 М€.**



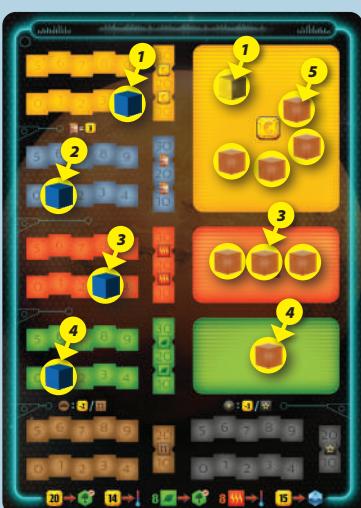
Получите столько М€, сколько приносит вам их производство и положение на шкале РТ. Затем получите столько тепла и растений, сколько приносит вам текущий уровень производства этих ресурсов.

Положите нужное количество медных (1), серебряных (5) и золотых (10) кубиков в ячейки вашего планшета, соответствующие полученным ресурсам.

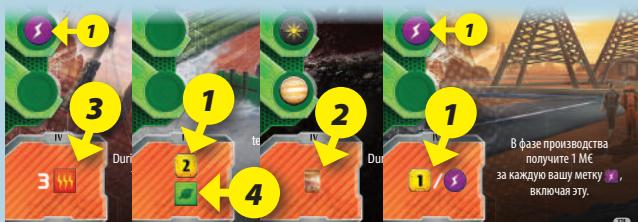
Наконец, возьмите столько карт проектов из колоды, сколько производят ваши карты.



Пример: на текущий момент Борис разыграл 4 карты проектов и уже обновил показатели на своём планшете. На этапе планирования он выбрал фазу производства. Когда эта фаза наступит, Борис получит ресурсы и карты за своё производство, количество М€, равное его РТ, а также бонус фазы. Итого:



1. 4 М€ за производство и 6 М€ за свой РТ.
2. 1 карту.
3. 3 тепла.
4. 1 растение.
5. 4 М€ в виде бонуса за выбор фазы производства.



В фазе производства получите 1 М€ за каждую вашу метку , включая эту.

V ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

В этой фазе каждый участник берёт 2 карты проектов, оставляет себе любую из них и сбрасывает вторую. **Бонус: если вы выбрали эту фазу, вы берёте на 3 карты больше и оставляете себе на 1 карту больше (т. е. берёте 5 карт, оставляете 2 и сбрасываете 3).**

Если вы в любой момент должны взять карту проекта, а в колоде они закончились, перемешайте сброшенные карты, сложите их в новую колоду, а затем продолжите брать карты.



В. ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ

На этом этапе каждый игрок, у которого в руке больше 10 карт, сбрасывает карты, пока их не останется 10. При этом за каждую сброшенную карту он получает по 3 М€.

Верните все жетоны фаз в исходное положение (стороной с закрытой дверью вверх) и начните новый раунд с этапа планирования.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполняются **все** три следующих условия:

- 1. Все 9 жетонов океана лежат синей стороной вверх.**
- 2. Температура составляет +8°C.**
- 3. Уровень кислорода составляет 14%.**

Игроки завершают фазу, в которой были выполнены все эти условия, и сразу переходят к финальному подсчёту очков. Если до конца текущего раунда оставались ещё фазы, они пропускаются, и игроки не получают бонусы за них. Например, если были выбраны фазы строительства (II), действий (III) и производства (IV), а все глобальные параметры достигли максимума в первой из них, то остальные фазы *не разыгрываются*.

Подсказка: если вы видите, что игра завершится в фазе действий, обменяйте все ненужные карты на М€, чтобы выполнить как можно больше стандартных действий, которые увеличивают ваш РТ.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки получают ПО за следующее:

- 1. 1 ПО за каждую единицу своего РТ.**
- 2. ПО за свои жетоны лесов.**
- 3. ПО на разыгранных ими картах проектов, включая карты с варьируемым количеством ПО, отмеченные звёздочкой (*).**

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшей суммой ресурсов (тепло, растения, М€). Перед этим сбросьте карты проектов, которые вы не успели разыграть, и получите по 3 М€ за каждую из них.

Пример

В конце игры Борис подсчитывает свой результат:

Он набрал 25 РТ, что приносит ему 25 ПО.

Жетоны лесов приносят 6 ПО.

Четыре его карты проектов приносят в сумме 9 ПО.

Также у него есть карта с варьируемыми ПО, дающая 1 ПО за каждого из 2 животных на ней. На карте Бориса 1 медный и 1 серебряный кубик (т. е. 2 животных), поэтому он получает 3 ПО.

Финальный счёт Бориса: $25 + 6 + 9 + 3 = 43$ ПО.



СИМВОЛЫ

Все свойства и требования на картах проектов обозначены символами и описаны текстом. В этом разделе вы можете ознакомиться со всеми символами, которые встречаются на картах.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ И РЕЙТИНГ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ

1 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО). Это очки, определяющие ваш финальный счёт в конце игры. Некоторые карты приносят определённое количество ПО, другие — разное количество ПО в зависимости от выполненных условий (ресурсы на карте, наличие других карт и т. д.). Для победы вам нужно набрать больше всех ПО. С точки зрения сюжета, вы получаете поощрение за то, что преображаете окружающую среду, создаёте инфраструктуру и привозите на Марс земную флору и фауну.

РЕЙТИНГ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ (РТ). Ваш РТ увеличивается каждый раз, когда вы повышаете температуру или уровень кислорода или переворачиваете жетон океана. Чем больше этот показатель, тем больше М€ вы получаете в фазе производства и тем больше дополнительных ПО получите в конце игры. РТ — красноречивый показатель вашего вклада в преображение Красной планеты.

ГЛОБАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Успехи в терраформировании Марса измеряются тремя параметрами: температурой, уровнем кислорода и долей океана. Корпорации, которые представляют игроки, конкурируют друг с другом, пытаясь внести наибольший вклад в этот трудоёмкий процесс. Каждый такой символ означает повышение соответствующего параметра на 1 деление. Повысив любой параметр, вы увеличиваете свой РТ на 1. Все параметры одинаково важны: новые колонисты прибудут лишь тогда, когда на Марсе будет достаточно тёплый и влажный климат.

ТЕМПЕРАТУРА. За один раз температура повышается на 2°C. Для повышения температуры используются тепло, М€ и эффекты на картах. Начальная температура составляет -30°C, и её необходимо повысить до +8°C. Благодаря этому на экваториальном поясе Марса вода будет оставаться в жидким состоянии.

КИСЛОРОД. За один раз уровень кислорода повышается на 1%. Для повышения уровня кислорода используются растения, М€ и эффекты на картах. Начальный уровень кислорода составляет 0%, и его необходимо повысить до 14%. При таком значении атмосфера сопоставима с земной на высоте 3000 м.

ОКЕАН. За один раз переворачивается 1 жетон океана. Для этого используются М€ и эффекты на картах. Каждый жетон океана представляет 1% поверхности Марса, покрытый водой. В начале не перевёрнут ни один жетон океана — игрокам необходимо перевернуть их все. 9% достаточно, чтобы на Марсе начался гидрологический цикл и появились дожди и реки.

РЕСУРСЫ

Для терраформирования Марса корпорации используют четыре вида ресурсов: мегакредиты, растения, тепло и особые ресурсы (животных, микробов, открытия).

МЕГАКРЕДИТЫ (М€). В 24-м веке все экономики Земли перешли на единую валюту. Корпорации используют мегакредиты для оплаты проектов и некоторых действий.

РАСТЕНИЯ. Корпорации стремятся вырастить на Марсе как можно больше лесов, чтобы в атмосфере повышался уровень кислорода.

ТЕПЛО. Корпорации тратят миллиарды джоулей энергии, чтобы нагреть марсианскую атмосферу. Это ресурс, который повышает температуру.

ОСОБЫЕ РЕСУРСЫ. Корпорации инвестируют в доставку животных на Марс, изучение микроорганизмов и в целом получение новых знаний. Эти ресурсы накапливаются на картах и используются для особых эффектов или получения ПО.

ЗАПАСЫ СТАЛИ И ТИТАНА

Некоторые зелёные карты проектов увеличивают запасы стали или титана. Эти запасы позволяют уменьшать стоимость карт. Для амбициозных проектов нужны надёжные материалы!



СТАЛЬ. Используется для строительства на поверхности Марса. Каждый запас стали снижает стоимость карт проектов с меткой здания на 2 М€.



ТИТАН. Используется для строительства космических объектов. Каждый запас титана снижает стоимость карт проектов с меткой космоса на 3 М€.

МЕТКИ

На карте проекта может быть до трёх меток. Сами по себе они не приносят наград, но могут иметь значение для свойств карт.



ЗДАНИЕ. Такой проект относится к застройке Марса. Его стоимость можно снизить, если вы обладаете запасами стали.



КОСМОС. Такой проект относится к космическим технологиям. Его стоимость можно снизить, если вы обладаете запасами титана.



ЭНЕРГИЯ. Такой проект производит энергию, которая конвертируется в другие ресурсы.



ОТКРЫТИЯ. Такой проект поможет открыть уникальные технологии, упрощающие терраформирование.



ЮПИТЕР. Такой проект представляет собой объект, расположенный на отдалённых планетах Солнечной системы.



ЗЕМЛЯ. Такой проект напрямую связан с колыбелью человечества.



РАСТЕНИЯ. Такой проект имеет отношение к деревьям или другим организмам, способным к фотосинтезу.



МИКРОБЫ. Такой проект позволяет доставить на Марс микроорганизмы и адаптировать их.



ЖИВОТНЫЕ. Такой проект позволяет доставить на Марс земных животных и адаптировать их.



СОБЫТИЕ. Такой проект представляет собой амбициозную операцию, которая проводится лишь один раз и меняет облик Марса. Все события — это красные карты.



ЗВЁЗДОЧКА. Если рядом с символом есть звёздочка (*), обратите внимание на текст карты, чтобы узнать её особенности.

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА НА ДВОИХ

В этом режиме два игрока не соревнуются, а сотрудничают, чтобы терраформировать Марс, пока не истечёт отведённое время. При этом действуют все обычные правила с изменениями, описанными ниже.

ПОДГОТОВКА

По завершении подготовки создайте запас из 27 медных кубиков и 3 маркеров игрока неиспользуемого цвета в правом верхнем углу игрового поля.

ХОД ИГРЫ

Делитесь друг с другом идеями и советами! Но рекомендуем не называть карты у вас в руке, а использовать общие выражения. Например, «я могу взять производство тепла на себя» или «в этом раунде я запущу фазу производства». Каждый раунд после того, как будут раскрыты выбранные карты фаз, оба игрока берут по 1 кубику/маркеру из запаса. Если это медный кубик, добавьте его к своим М€. Если это маркер игрока, вы убираете его из игры и получаете право обменять свою карту проекта из руки на карту вашего партнёра.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце раунда, в котором игроки взяли последние кубики/маркеры из запаса (т. е. у игроков есть 15 полных раундов). Если на конец партии все глобальные параметры достигли максимума, а игроки набрали на двоих как минимум 80 ПО, то они побеждают. В противном случае они терпят поражение. Записывайте счёт и старайтесь набрать как можно больше ПО с каждой новой партией!

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В этом режиме игрок пытается терраформировать Марс, пока не истечёт отведённое время. При этом действуют все обычные правила с изменениями, описанными ниже.

ПОДГОТОВКА

1. Выбрав себе цвет, отложите 5 карт фаз любого неиспользуемого цвета. Перемешайте их и сложите в стопку лицевой стороной вниз.
2. Поместите маркер игрока этого неиспользуемого цвета на деление «1» шкалы РТ.
3. Выберите уровень сложности: «новичок», «опытный» или «эксперт».

ХОД ИГРЫ

Каждый раз, выбрав карту фазы на этапе планирования, раскройте верхнюю карту фазы из стопки карт другого цвета. Эта фаза также разыгрывается в текущем раунде (но вы не получаете её бонус).

После того как будут разыграны все 5 карт фаз другого цвета, перемешайте их и снова сложите в стопку. Каждый раз, когда вы это делаете (т. е. раз в 5 раундов), продвигайте маркер игрока другого цвета на 1 деление по шкале РТ. Когда этот маркер игрока достигнет деления «5», разыграйте последние 5 раундов.

В этих последних раундах вы сами выбираете порядок розыгрыша карт фаз другого цвета. По завершении этих раундов игра заканчивается (в общей сложности у вас 25 раундов).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Одиночный режим позволяет лучше изучить игру, но вы далеко не сразу ознакомитесь со всеми нюансами и стратегиями. Поэтому лучше начать с низкого уровня сложности и постепенно переходить к высокому. На первых двух уровнях сложности каждый раз, когда продвигается маркер игрока другого цвета (4 раза за партию), автоматически увеличивайте указанный параметр. **Примечание: вы не получаете никаких наград за автоматическое увеличение параметров.**

НОВИЧОК

Продвинув маркер игрока другого цвета по шкале РТ, повысьте температуру или уровень кислорода на 2 деления.

ОПЫТНЫЙ

Продвинув маркер игрока другого цвета по шкале РТ, повысьте температуру или уровень кислорода на 1 деление.

ЭКСПЕРТ

Параметры не увеличиваются автоматически.

КОНЕЦ ИГРЫ

После того как вы 5 раз полностью разыграете карты фаз другого цвета (т. е. после 25 раундов), игра заканчивается. Если к этому моменту Марс полностью терраформирован, вы побеждаете. Подсчитайте свои ПО, запишите результат и постарайтесь превзойти его в каждой новой партии! Если хотя бы один из параметров не достиг максимального значения, вы терпите поражение.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Игра поделена на раунды. Каждый раунд состоит из 3 этапов: планирования, фаз и завершения.

А. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

Все игроки одновременно выбирают по одной карте фазы из руки и выкладывают их перед собой лицевой стороной вниз. *Игрок не может выбрать ту же фазу, что и в предыдущем раунде.*

Б. ЭТАП ФАЗ

На этом этапе разыгрываются фазы, выбранные на этапе планирования. У игроков нет отдельных ходов: все фазы разыгрываются одновременно. Если фаза выбрана, то все участники разыгрывают её, но бонус получают лишь те, кто выложил карту этой фазы. Бонус фазы описан в нижней части карты фазы. Выбранные фазы разыгрываются строго в следующем порядке:

I. ФАЗА РАЗВИТИЯ

Каждый участник может разыграть 1 зелёную карту проекта из руки, оплатив её стоимость.

II. ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

Каждый участник может разыграть 1 синюю или 1 красную карту проекта из руки, оплатив её стоимость.

III. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждый участник может по 1 разу выполнить «действие» → на каждой из своих разыгранных карт, а также любое количество стандартных действий любое количество раз в любом порядке.

IV. ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Каждый участник получает М€ в соответствии со своим РТ, а также ресурсы и карты, которые производят его карта корпорации и разыгранные зелёные карты проектов.

V. ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Каждый участник берёт 2 карты проектов, оставляет себе любую из них и сбрасывает вторую.

В. ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ

На этом этапе каждый игрок, у которого в руке больше 10 карт, сбрасывает карты, пока их не останется 10. При этом за каждую сброшенную карту он получает по 3 М€.

Верните все жетоны фаз в исходное положение (стороной с закрытой дверью вверх) и начните новый раунд с этапа планирования.

Игра заканчивается после завершения фазы, в которой все параметры терраформирования достигли своего максимума. После финального подсчёта очков игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем!

Авторы игры: Якоб Фрюкселиус, Ник Литтл и Сидни Энгелштайн

Консультант по развитию: Уилл Собел

Графический дизайн: Билл Брикер, Джейсон Д. Кингсли, Исаак Фрюкселиус

Иллюстрации: Билл Брикер, Гарретт Кайда, Нио Мендоза, Андрей Штеф, Наоми Робинсон, Жюстин Нортве

3D-моделирование: Renham, Pandoraskitten

Арт-директор: Билл Брикер

Редактор: Анна Рассел

Тестировщики: Травис Уортингтон, Пейтон Уортингтон, Рет Эклберри,

Хейли Нильсен, Адам Пинг, Марк Мартинес, Кэти Мартинес,

Райан Бруксворт, Аарон и Кимберли Майерсон, Анна Рассел,

Уилл Собел, Стивен Буонокоре, Чед Кризан, Джейфри Энгелштайн,

Брайан Энгелштайн, Джеймс Уильямс, Джейфри Тейблер, Донни Смит,

Брэндон Бэшем, Трой Лопес, Алексис Лопес



Русская версия игры подготовлена
компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову,
Денису Карленко, Даниилу Яковенко, Андрею Багрикову,
Андрею Черепанову, Юлии Становой, Лайле Сатиевой,
Максиму Книшевицкому, Даниилу Евдокимову и Александре
Цейтлиной за помощь в подготовке русского издания.