

# 改造火星 下一个金星 VENUS NEXT

全文翻译：稻

火星改造已经开始了，一些项目也已经处于实施阶段，地球上的世界政府也发现了开始改造金星的可能性。这是一个更艰巨的任务，可能需要上千年。

快开始你的改造之旅吧！



## 金星板

在金星板上，提供了第四个星球参数——金星规模。在一些卡上会以“金星”作为简称。由于改造金星是一个更加漫长的过程，改造金星的规模为 0%到 30%。这给与了更多获得改造度（TR）和奖励设置的机会，同时，与其他星球参数相同，当其为最大值后将不会再给予改造度。但是金星规模并不是游戏结束条件——这意味着你仍然需要将温度，氧气浓度和海洋等参数改造到最高以结束游戏；这也意味着有时金星的改造提前完成，有时金星的改造难以进行。影响星球参数的牌，比如说**适应科技**，**特别构思**，和 **Inventrix** 公司，同样也会影响金星规模的要求。


**奖励设置：**当金星规模提高到 8%时，你可以免费抽 1 张牌。当金星规模提高到 16%时，你可以获得 1 点额外的改造度 TR。

**一个新的标准项目：**空气净化，允许玩家们花费 15M€提高 1 点金星规模，正常获得 1 点改造度。

**额外的城市区域：**金星板同样为本扩展的项目卡提供了 4 个能放置特殊城市的新区域，与主板图上的火卫一空间港和木卫三殖民地类似。麦克斯韦基地坐落在金星表面，而奥波利斯战略地高高地浮在金星的大气中。月光都市坐落在我们的月球上，而黎明之城是一个在铁路上的城市，跟随水星太阳的升起一齐移动，当然同样它也会经常脱离太阳火热的照射。

在设置中，金星板放置在游戏板旁，白色标识放在 0%上，即金星规模的起始处。

## 新的卡牌

本扩展提供了 49 张新的项目卡，和 5 张新的公司卡可供选择。这些卡牌的左下角都有  标识。在设置时将这卡牌洗入相应的卡牌堆。下一个金星可以与公司时代等扩展共同游玩，也可以单独游玩。

**变体：**让每个玩家抽取 1 张金星公司卡，之后每人从其他公司中抽取 1 张公司卡。

## 悬浮物



下一个金星引入了一种新的资源——悬浮物。悬浮物代表悬浮在金星大气的基本情况，与地球上的大气压强和温度类似。金星的表面更加难以靠近——90 大气压强和温度在 450 度。悬浮物可以通过卡来收集，它工作的原理与微生物和动物类似。

## 任意资源



这个标志要求 1 个非特定的资源。看卡牌上的文字以获得更多详情。

## 金星标志



金星标志表示这个项目是位于金星或者其轨道上。当 1 张卡有金星标志时，可以将其认为是金星卡。

### 悬浮王里程碑



引入了一个新的里程碑：悬浮王。将它增加到现有的里程碑中，现在可以从 6 个里程碑中选择 3 个里程碑来宣称。为了宣称这个里程碑，你需要至少 7 个悬浮物资源在你的卡牌上。在设置中，将这个板块放置在游戏板上里程碑的黑体字上。

### 最爱金星奖励



这个新的奖励同样也会增加到现有的奖励中，现在可以从 6 个奖励中选择 3 个奖励来建立。最爱金星奖励是在场最多金星标志的玩家。将这个板块放置在游戏板上奖励的黑体字上。

## 太阳系阶段：世界政府改造！

下一个金星引入了一个新的阶段在每一个回合的生产阶段之后：太阳系阶段

### 步骤 1：游戏结束检查

太阳系阶段的步骤 1 会检查游戏的结束条件：温度，氧气浓度和海洋是否都达到最大值。如果达到最大值则游戏结束并进行正常的植物转化放置。太阳系阶段的其他步骤不会继续进行。

### 步骤 2：世界政府改造

步骤 2 的名字是世界政府改造。为了在不影响火星改造的速度下同时改造金星，世界政府决定予以帮助。起始玩家（回合顺序还未改变前）扮演世界政府，并选择 1 个没有达到最大值的星球参数并提高 1 点该参数，或放置 1 个海洋板块。所有的奖励都属于世界政府，所以不会有改造度和奖励设置给起始玩家。一些卡可能因此触发效果，比如**北极的海藻**和新公司**Aphrodite**。

变体：在较长的游戏中跳过该步骤。

### 单人变体

单人变体使用金星卡和公司时代扩展。你现在的目标是让所有四个星球参数都到最大值，包括金星规模！仍然从 14 改造度开始游戏且游戏进行 14 回合，但是你在太阳系阶段有世界政府改造的帮助。这意味着你作为起始玩家，将会一直选择世界政府将如何做。

这要求更高的策略能力，因为金星至少有 15 点以上来改造，而世界政府只会帮助提高其中的 13 点（因为在第 14 回合的太阳系阶段的步骤 1 会进行游戏检查，而后的世界政府改造不会进行）。