



JACOB FRYXElius

TERRAFORMING MARS



ISAAC PRYXELIUS

Offentligt tillkännagivande:

"Allt sedan Världsregeringen grundades 2174 har den arbetat för världsfred och samarbete. Vårt mål är att vara mänsklighetens gemensamma verktyg för att forma en bättre framtid, och nu, när jordens resurser sinar och befolkningen ökar, är vårt arbete viktigare än någonsin.

Vi står inför ett tufft val. Antingen tvingas vi leva våra liv med ransonering och restriktioner, eller så måste vi som gemensam mänsklighet söka oss nya platser att leva vidare på. Vår grannplanet Mars är vårt logiska första steg.

Att terraforma Mars är ett så stort åtagande att det kräver hela mänsklighetens gemensamma ansträngning. Därför har vi som Världsregering valt att tillsätta en Terraformningskommitté, och att införa en särskild skatt för att uppnå detta mål. Alla företag och entreprenörer som bidrar till att göra Mars beboeligt kommer att belönas av Terraformningskommittén, för vi tror - ja, vi är säkra på - att detta är den bästa vägen att gå för att skapa en tryggare värld för våra efterkommande.

Tack för er medverkan!"

Levi Üken, Världsregeringens presstalesman, Januari 16, 2315 AD.

BAKGRUND

Mänskligheten har börjat sprida sig ut över solsystemet. På Mars har man byggt ett antal små kolonier där människor bor, tydligt avskärmade från den kalla, torra, oförstående utemiljön. Men för att människor ska kunna flytta dit i större skala måste man terraforma Mars, dvs göra Mars mer lik Jorden. Människor måste kunna röra sig i utemiljön utan tung, dyr skyddsutrustning, och man ska inte behöva oroa sig för att små olyckor ska få dödlig utgång.

Därför har Världsregeringen beslutat att understödja de organisationer och företag som bidrar till att skapa en bättre Marsmiljö. De generösa bidrag som Världsregeringen erbjuder lockar dit storföretag som vill vidareutveckla sina verksamheter och tävla om att bli den mest inflytelserika terraformaren, och du är en av dem. Du har mycket att vinna på att skapa en bättre miljö på den röda planeten!

INNEHÅLL

Bakgrund	2
Spelöversikt	3
Globala Parametrar	3
Spelplan	4
Brickor & Markörer	5
Resurspanel	6
Kort	6
Spelförberedelser	7
Generationer	8
Handlingar	9
Spelets slut	12
Spelvarianter	13
Symboler/Ikoner	14
Spelinnehåll & tack	16

SPELÖVERSIKT

Här beskriver vi kort hur spelet spelas. Vidare förklaringar kommer senare i regelhäftet.

I Terraforming Mars styr du ett företag, och du köper och spelar kort som beskriver olika projekt. Dessa projekt är oftast direkt eller indirekt kopplade till terraformningsprocessen, men det finns också projekt som handlar mer om ditt företag. För att vinna spelet måste du samla på dig mycket **terraform-rankning (TR)** och även **vinstpoäng (VP)**. TR får du om du höjer någon av de globala parametrarna (**temperatur**, **syre** och **hav**) eller om du spelar kort som ger dig TR. Din TR är grunden för din pengainkomst, och är också grunden för poängräkningen i slutet av spelet. Vinstpoäng (VP) delas ut i slutet av spelet, och handlar mer om sådant som är positivt för människan och solsystemet, men inte specifikt för terraformningen. Det finns t ex kort som ger dig VP för att du skapar infrastruktur, bygger städer eller föder upp djur.

Terraforming Mars spelas i generationer. Varje generation består av en turordningsfas, följt av en utvecklingsfas där du får möjlighet att köpa nya kort till handen. Sedan kommer handlingsfasen, där man i turordning gör en eller två handlingar per gång tills alla har passat. Du kan alltså utföra så många handlingar du vill under en

generation, men bara en eller två per gång. Sist kommer produktionsfasen, och där utgår man från mätarna på sin resurspanel och inhämtar resurser.

Den gemensamma spelplanen visar en Marskarta där man under spelets gång placerar ut skogsbrickor, stadsbrickor, och havsbrickor. På spelplanen finns också skalar för temperatur och syre, samt skalan för generationer och TR. Det finns en lista med standardprojekt som är tillgängliga för alla, och det finns paneler med milstolpar som man kan uppnå under spelet och tävlingar som man kan starta.

Spelet tar slut när alla 9 havsbrickor är utlagda, när syrenivån ligger på 14%, och när temperaturen nått +8 °C. När alla dessa tre kriterier är uppfyllda är det möjligt (men säkert inte så njutbart) att leva helt utomhus på Mars!

Den som har mest VP i slutet av spelet vinner, och dessa VP får du från kort du spelat, från dina TR, från milstolpar och tävlingar, och från brickor som du har lagt ut på spelplanen.

GLOBALA PARAMETRAR

De tre **globala parametrarna** är temperatur, syre, och hav. När du höjer någon av dessa ett steg, höjs också din terraformrankning (TR) ett steg. TR är utgångspunkten för din pengaproduktion, och också för din slutförlängning.

När en global parameter nått sitt mål kan den inte längre höjas, och därför kan du heller inte få mer TR från denna. Du kan fortfarande spela kort och utföra handlingar som skulle höja den parametern, men måste då ignorera den delen av effekten.

När alla tre globala parametrar nått sitt mål spelas generationen klart, och efter att man utfört produktionsfasen avslutas spelet (sid 12).



ISAAC PRYXELIUS

Ett terraformat Mars

Varje bricka på spelplanen motsvarar 1% av Mars yta. 9 havsbrickor motsvarar alltså att Mars täcks till 9% av vatten, vilket borde vara tillräckligt för att skapa stabila hydrologiska cykler, med luftfuktighet och vädermönster. Vattnet hjälper också till att jämna ut de extrema temperaturväxlingarna. Vid de lägsta temperaturerna, i början av spelet, kan man tänka sig att havsbrickorna motsvarar glaciärer största delen av året.

Under en varm sommardag på Mars kan temperaturen faktiskt stiga till 20 °C, för att sedan rasa till långt under nollan på natten. För att vattnet ska hållas flytande krävs det att medeltemperaturen höjs till över 0 °C runt ekatorn.

Den viktigaste parametern är syret. Utan livsdugligt syre kan man inte kalla Mars terraformat. På jorden har vi ett syreinhåll på ungefär 0,21 atm (atmosfär). Klättrar vi upp på ett högt berg skulle vi också märka att luften blir tunnare, och skulle vi ta oss ända upp till några av världens högst belägna städer, t ex Al Alto (4150m) eller La Paz (3640m) i Bolivia, så skulle syrenivån ligga på ca 0,14 atm, vilket ungefär motsvarar de 14% vi uppnår i spelet. Dessa två städer har för övrigt runt 1 miljon invånare var.

Det finns andra avgörande aspekter att tänka på när man ska terraforma Mars. Till exempel är tillförsel av kväve mycket viktigt, bland annat för att skapa lufttryck. Och en stor utmaning är hur man ska handskas med Mars mycket svaga magnetfält. Dessa aspekter finns med i spelet som projekt på kort. Den sortens kort ger oftast TR, vilket också står på dem.

SPELPLAN



OBS! Glöm inte att höja din TR om du placerar en havsbricka eller höjer temperatur eller syre!

- ① **Terraformrankning (TR):** Alla spelare startar på 20 TR. Detta är basen för din pengaproduktion (se sid 6 och 8) och dina VP. Du höjer din TR när du terraformar.
- ② **Generationsmätning:** Räkna antalet generationer (rundor) med hjälp av en markör på TR skalan.
- ③ I **Solospelet** startar du med 14 TR, och solospelet avslutas också efter 14 generationer.
- ④ **Syre:** Den här **globala parametern** börjar vid 0% och sträcker sig upp till 14%. Jämför detta med jordatmosfärens innehåll på 21%.
- ⑤ **Hav:** Denna **globala parameter** har 9 havsbrickor som ska placeras ut på spelplanen under spelets gång.
- ⑥ **Temperatur:** Detta är en **global parameter** som mäter årsmedeltemperaturen vid ekvatorn. Vid spelets start är medeltemperaturen -30°C. (Medeltemperaturen i Sverige är +3°C och runt Jordens ekvator är den ca +18°C.)

Bonusstegen

När atmosfären blir tätare kommer växthuseffekten bidra till att öka värmen ytterligare. Därför får du höja temperaturskalan ett steg när du når 8% syre.

När temperaturen stiger kommer fruset koldioxid förlängas och spridas som växthusgas i atmosfären. Därför får höja din varmekonduktion som bonus. När sedan temperaturen når 0 °C kommer isen i den frusna Marsjorden att smälta och resultera i en kraftig ökning av vatten.

- ⑦ **Bonussteg:** om du höjer parametern hit, får du också den tillhörande bonusen.
- ⑧ **Standardprojekt:** Dessa kan användas av alla spelare som ett alternativ till att spela kort. Se sid 10.
- ⑨ **Milstolpar / Tävlingar:** Ger VP. Se sid 10 och 11.
- ⑩ **Placeringsbonus:** Lägger du en bricka på en ruta med placeringsbonus får du det som avbildas. Se sid 5.
- ⑪ **Rutor som är reserverade för hav:** Havsbrickorna får bara läggas på de blåmarkerade rutorna, och man får inte lägga andra brickor där.
- ⑫ **Andra reserverade rutor:** Det finns tre rutor som är reserverade för specifika brickor.

Marskartan

På spelplanen ser du en korrekt återgiven bild av Tharsisregionen, med den kännetecknande Valles Marineris och 3 av de stora Marsvulkanerna. Olympus Mons, den största vulkanen, gömmer sig strax utanför bild till vänster om de andra vulkanerna. De rutor som är reserverade för hav är låglandsområden, dit vatten kommer att röra sig naturligt. Att man får mycket växter som bonus runt ekvatorn beror på att det är där som medeltemperaturen kommer att vara högst. Stål och titan får du som bonus i de bergiga områdena, och kort får du på andra områdena av intresse, t ex om du lägger en bricka på Viking Site, där den första Marsfarkosten landade 1976.

BRICKOR

På spelplanens rutor kan du lägga brickor, men du kan inte lägga dem hur som helst. Det finns t ex rutor där du bara får lägga havsbrickor, och det finns rutor där bara speciella städer får ligga. Om du spelar ett kort som placeras en bricka måste du också kontrollera om det finns speciella krav skrivna på det kortet.

Om du lägger en bricka på en ruta med en resursikon på, så får du lägga en sådan resurs på din resurspanel. Det finns också rutor där du gratis får dra ett kort till handen.



Havsbrickor får bara placeras på de reserverade (blåmarkerade) fälten på spelplanen. När du placerat en havsbricka får du höja din TR 1 steg. Havsbrickorna ägs inte av någon spelare. Du får 2 M€ (megakrediter) om du placerar en bricka, vilken som helst, bredvid en havsbricka.

Exempel: Du placerar en stad bredvid två havsbrickor, och får därfor 4 M€ som bonus.



Skogsbrickor måste placeras bredvid någon av dina redan utlagda brickor. Om detta inte är möjligt, t ex om du inte lagt ut någon annan bricka, så får du lägga den på valfri, ledig plats.

Lägg en av dina spelarmarkörer på brickan för att visa att den är din. När du har lagt ut en skogsbricka ska du höja syrenivån ett steg, och när du höjer syrenivån ett steg ska du också höja din TR ett steg. Om syrenivån redan nått sitt mål får du inte höja din TR. I slutet av spelet får du 1 VP för varje skogsbricka du spelat ut.



Stadsbrickor får inte placeras bredvid andra stadsbrickor (undantaget är Noctis city, som alltid får placeras på sin bestämda plats). Lägg på en spelarmarkör på stadsbrickan. I slutet av spelet får du 1 VP för varje skogsbricka som angränsar till din stadsbricka, även om det inte skulle vara dina skogsbrickor. (Obs: den vita specialbrickan **Huvudstaden** fungerar precis som en vanlig stad, men ger dessutom ägaren extra VP om den angränsar till havsbrickor).



Specialbrickor: Det finns vissa kort som låter dig lägga ut specialbrickor. Hur detta fungerar finns beskrivet på dessa kort, men generellt är du fri att lägga dem på valfri ledig plats. Lägg på din spelarmarkör.

MARKÖRER

Resurskuber: Du samlar resurser på din resurspanel, och även på en del kort. Det finns många olika sorts resurser, (sid 14), men alla använder dessa resurskuber för att visa det antal resurser det handlar om:

KOPPAR = 1

SILVER = 5

GULD = 10



Spelarmarkörer: Varje spelare har sin egen färg för att markera vilka brickor de äger på spelplanen, för att visa sin TR, och sin produktion (sid 6). Man har de också för att markera vilka blå kort man använt (sid 11).

Till temperatur, syre, och generationsmätning används de stora vita markörerna: Deras startposition beskrivs på sidan 7.

Förstaspelarmarkören: varje generation flyttar man denna markör medsols mellan spelarna, och den visar vem som är först i tur.



Ett litet steg för människan,
men se till att du inte
trampar sönder något!

DANIEL FRYXELJUS

RESURSPANEL

Med hjälp av din personliga resurspanel håller du koll på din produktion och på dina resurser. Resurskuberna lägger du i respektive resurskonto, och du flyttar dina spelarmarkörer längs produktionsmätarna för att markera hur många resurser du ska lägga i dina resurskonton under produktionsfasen.

1 Produktionsmätare: Om din produktion ökar, flyttar du upp din spelarmarkör längs produktionsmätaren. **Din produktion är inte begränsad till 10.** Exempel: Du spelar ett kort som ökar din värmeproduktion 3 steg, från 19 till 22. Du markerar detta genom att ha 2 spelarmarkörer på 10:an, och en på 2:an på mätaren ovanför värmekontot. En imponerande värmeproduktion!

I produktionsfasen läser du av dessa mätare och lägger till det antal resurser som visas till dina respektive resurskonton.

2 Megakrediter (M€): Används till att betala kort och annat. Observera att dina totala inkomst är summan av din TR plus din M€-produktion. M€-produktionen är den enda som kan bli lägre än noll, men den får aldrig bli lägre än -5.

3 Stål: Används bara till att betala för kort med byggnadstaggar, och är då värd 2 M€/st. Du kan betala dessa byggnadskort med både stål och M€, men du får inte M€ tillbaka om du överbetalar med stål.



4 Titan: Fungerar som stål, men används bara för att betala för kort med rymdtagg, och är då värd 3 M€/st.

5 Växter: 8 växter kan växlas in för att lägga en skogsbricka (se sidorna 5 och 11).

6 Energi: Energiproduktionen används av många kort. Alla oanvänta energiresurser flyttas från energikontot till värmekontot i början av produktionsfasen.

7 Värme: Höj temperaturen genom att växla in (betala) 8 värme.

KORT



Alla spelare börjar spelet med ett **Företagskort** (t ex Tharsis fria republik), och du kommer sedan att köpa och spela **projektkort** för att driva spelet och ditt företag framåt. Dessa projektkort delas in i tre färger: blå kort som är aktiva (t ex Elektrokataapult), gröna kort som sparas på bordet, och röda händelsekort som vänds uppochner. Läs mer om hur de olika korten spelas på sidan 10. Alla dessa ser ut och fungerar i princip på samma sätt.

1 Tagg: placeras korten tematiskt i olika kategorier, och det gör att de kan påverka, eller påverkas av annat i spelet. T ex kan du betala med stål för att spela ut de här två exempelkorten, eftersom de har en byggnadstagg.

2 Startförutsättningar: finns på alla Företagskort och beskriver hur mycket pengar du börjar med, och om du har extra produktion eller någon bestämd handling du måste göra första draget (Tharsis Republic måste lägga ut en stad som sin första handling.)

3 Effekt / Handling: Paneler med blå rubrikhållare beskriver pågående effekter, eller handlingar som du kan utföra en gång per generation.

4 Tematexten: ger dig en känsla för vad projektet går ut på.

5 Kostnad: är vad du betalar för att få spela ut kortet från din hand till bordet.

6 Krav: Du måste uppfylla kraven för att få spela kortet. En del kort kräver till exempel att syret måste ha nått en viss nivå innan du får spela ut kortet, medan andra kort, som här bredvid, kräver att den inte har nått över en viss nivå (max). Tänk på att du också måste kunna utföra de direkta effekterna (nästa punkt och sid 9) för att få spela kortet. Inga kort försvisser från bordet när de väl ligger där, och de kan sedan användas hela spelet.

7 Direkta effekter: De flesta korten i spelet handlar om dina, eller dina medspelares, resurser och produktion. Det kan också handla om att du får spela ut brickor och annat.

8 VP: En del kort ger dig vinstpoäng, somräknas ihop i slutet av spelet.

Läs texten inom parentes på korten om du inte är van vid symbolerna.

SPELFÖRBEREDELSE

Här beskrivs hur man förbereder för att spela ett grundspel för 2-5 spelare. Andra spelvarianter beskrivs på sid 13.

- 1) **Spelplanen:** placeras mitt på bordet. Lägg de 9 havsbrickorna på sin plats, och lägg en vit markör i början av temperatur- och syreparametern. Lägg också en vit markör på ruta ett på TR-skalan.
- 2) **Resurskuber och övriga brickor** lägger ni så att alla kan nå.
- 3) **Projekthögen:** I grundspelet ska ni se till att ni inte har några projektkort eller företag med märket för Corporate Era i nedre vänstra hörnet (▲). Blanda sedan projektkorten och lägg högen bredvid spelplanen. Lämna plats för en skräphög bredvid den.
- 4) **Personliga förberedelser:** Förstaspelar-markören tilldelas den spelare som senast vann ett parti Terraforming Mars. Ta en resurspanel var, och varsin påse med spelarmarkörer. I grundspelet börjar man med en extra produktion av varje resurs. Lägg därför en spelarmarkör på varje 1:a på din resurspanel. Lägg också en spelarmarkör för varje spelare på ruta 20 på TR-skalan på spelplanen.
- 5) **Dela ut kort:** De som spelar Terraforming Mars för första gången tilldelas korten "Uppstarts företag" och 10 projektkort. Övriga spelare tilldelas 2 företag och 10 projektkort.
- 6) **Välj bland korten:** De som spelar Uppstarts företag får behålla alla sina 10 kort gratis, medan övriga spelare väljer vilket företag de vill spela, och vilka projektkort de vill spara på hand. För varje sparad projektkort måste man betala 3 M€, vilket dras från företagskortets startförutsättningar.
- 7) **Startförutsättningar:** I tur och ordning presenterar ni nu det företag ni valt. Ni tar de pengar som anges där, och eventuella resurser och produktionsökningar. Sedan betalar ni för det antal projektkort ni har valt att spara (3M€/st). Resten av projektkorten läggs i den gemensamma skräphögen - korten i skräphögen ska alltid ligga med baksidan uppåt, så att ingen ska kunna se vilka projekt som valts bort! Lägg bort det ratade företagskortet. Tänk på att du kommer att ha ganska begränsat med resurser i början av spelet, innan du lyckats arbeta upp din produktion.

- 8) **Börja spela:** Spelet börjar med handlingsfasen (eftersom tidigare faser avklarats under spelförberedelserna). Förstaspelaren börjar.

Exempel: Kim, Stanley, och Robinson tänker spela grundspelet Terraforming Mars. De väljer varsin påse med spelarmarkörer, de tar varsin resurspanel, och lägger en spelarmarkör på 1:an på varje produktionsmätare. Kim, som är förstaspelare, delar ut 10 projektkort och 2 företagskort till alla. De tittar på de kort de fått sig tilldelade, och när alla har valt vad de vill spela, börjar de i tur och ordning att presentera sina företagskort.

Kim har valt PhoboLog. Det ger henne 10 titanresurser och 23 M€ som start. Så säger hon att hon behåller 5 kort, hon betalar 15 M€ för dessa, och lägger resten uppochner på skräphögen. Hon har några bra projekt med rymdtagg på hand, och de kommer hon att kunna betala för med sina titanresurser.

Stanley visar sitt företag, ThorGate, som ger honom 48 M€ och en energiproduktion, så han flyttar upp sin produktionsmarkör från 1 till 2. Stanley har beslutat sig för att spara alla 10 projektkort, och betalar därför 30M€.

Robinson spelar Tharsis Republic (exempelkortet på föregående sida). Han lägger 40 M€ på sitt pengakonto på sin resurspanel, och han betalar 12 M€ av dessa för att behålla 4 kort på hand. Som sin första handling i handlingsfasen ska han lägga ut en stadsbricka. Den stadsbrickan kommer att kunna ge honom placeringbonus från kartan, och den kommer också att göra att han får höja sin pengaproduktion ett steg, och få 3 M€, för det är så det står i effektrutan på hans företagskort.

Nu är alla spelförberedelser klara, och Kim som är förstaspelare kan inleda första generationens handlingsfas...

GENERATIONER

Då terraformandet av Mars kan förväntas pågå under mycket långa tidsrymder, delas spelet in i ett antal generationer. Varje generation delas in i 4 faser.

1) Fas 1: turordning

Förstaspelarmarkören skickas vidare till nästa spelare medsols, och generationsmarkören flyttas upp ett steg på TR-skalan.

2) Fas 2: forskning

Varje spelare drar 4 kort från projekthögen, och bestämmer sig för hur många av dessa han vill köpa till sin hand. Korten kostar 3 M€/st att köpa till sin hand, och du behöver inte köpa kort om du inte vill. De oköpta korten läggs uppochner på skräphögen. **Det finns ingen gräns för hur många kort du får ha på handen.** Om projekthögen tar slut blandar ni korten i skräphögen och gör en ny projekthög av den. Dessa två första faser spelas inte under första generationen eftersom de finns som en del av spelförberedelserna (sid 7).

Exempel: Under den andra generationen har spelarna sin första normala utvecklingsfas. De lägger tillfälligt ner sina kort på hand och drar 4 nya kort var. Stanley beslutar sig för att behålla tre av dessa och betalar då 9 M€. De tre korten lägger han till sin hand, och det sista kortet lägger han i skräphögen.

3) Fas 3: handlingar (se mer på sid 9)

Spelarna får göra 1 eller 2 handlingar per tur, eller så kan de passa. Turerna fortsätter runt bordet tills alla har passat. Du får göra vilken du vill av nedanstående handlingar:

- A) Spela ett kort från din hand till bordet (sid 9).
- B) Utföra ett standardprojekt (sid 10).
- C) Ta en milstolpe (sid 10).
- D) Finansiera en tävling (sid 11).
- E) Använda en handling på ett av dina blå kort (sid 11).
- F) Växla in 8 växter för att få lägga en skogsbricka (som ger syreökning)(sid 11).
- G) Växla in 8 värme för att höja temperaturen (sid 11).

Du väljer om du vill göra 1 eller 2 handlingar på din tur. Om du inte gör någon handling alls har du passat, och då får du heller inte göra några fler handlingar denna generation. Men så länge du gör minst en handling på din tur kommer du alltid få en ny tur. Det är först när alla har passat som handlingsfasen är slut.

Exempel: Stanley börjar andra generationens handlingsfas med att sälja ett projektkort och får 1 M€ (detta kallas att sälja patent, och är ett standardprojekt, se sid 10) Han insåg nämligen att han inte kommer vilja använda det kortet, och dessutom vill han nu se vad de andra gör innan han bestämmer sig för vad han ska göra.

Robinson använder sin tur till att använda standardprojektet

bygga stad. Han betalar 25 M€ för detta och höjer sin M€-produktion, och lägger ut stadsbrickan. Eftersom han är Tharsis Republic får han dessutom ytterligare en pengaproduktionsökning och 3 M€. Han nöjer sig med bara en handling denna tur, och lämnar därfor över turen till Kim. Kim spelar ut projektet Asteroidgruva som kostar 30 M€.

Eftersom detta kort har en rymdtagg kan hon betala med titan. Eftersom hon är PhoboLog är hennes titan värda 4 M€/st och hon väljer att betala med 8 titanresurser, vilket motsvarar 32 M€. Hon skulle istället kunna betala med 7 titan och 2 M€ för att gå jämt ut, men hon väljer att överbeta med titan för att spara sina megakrediter till annat. Asteroidgruvan tillåter Kim att höja sin titanproduktion 2 steg, så

hon flyttar upp sin spelarmarkör på den mätaren på sin resurspanel. Sedan lägger hon kortet framför sig på bordet. Hon använder sedan sin andra handling till att spela ut ett till projekt med rymdtagg, och betalar med titanresurser. Sedan lämnar hon vidare turen. Stanley spelar på sin tur ut projektet Kärnkraftverk som kostar 11 M€ och har en energitagg. Hans företag Thorgate har som effekt att han får spela ut energitaggar billigare, så han behöver bara betala 8 M€. ... och så fortsätter handlingsfasen tills alla spelare har passat.

4) Fas 4: produktion

Den här fasen utförs samtidigt för alla spelare. Först ombildas all energi till värme (flytta alla energiresurser från energikontot till värmekontot). Sedan läser man av produktionsmätarna och lägger lika många resurser som mätaren visar på respektive konto. På pengakontot lägger du dessutom först till lika många M€ som du har i terraformrankning.

Sist i produktionsfasen tar ni bort alla spelarmarkörer som ni har lagt på blåa kort, så att ni kan använda dessa igen under nästa generation (sid 11).

Nu är ni redo att börja nästa generation.

Exempel: Kim får 20 M€ för sin TR, och 1 M€ för sin pengaproduktion. Hon lägger därfor två guldkuber och en kopparkub på pengakontot. Hon får också 3 titanresurser (eftersom hon spelade Asteroidgruvan som höjde produktionen 2 steg), och sedan 1 vardera av övriga resurser.

HANDELINGAR

Som du ser på sidan 8 kan du välja mellan 7 olika handlingar, och du får göra 1 eller 2 handlingar varje gång det är din tur. Du får kombinera dessa handlingar som du vill, t ex göra samma handling 2 gånger efter varandra. Att använda 2 handlingar är bra när du vill överraska dina motspelare eller komma först till ett bonussteg eller annat mål. Att använda bara 1 handling är också bra - då får du se vad dina motspelare gör, och det ger dig lite mer tid att tänka på vad du vill göra nästa tur. Det gör också att spelet flyter på snabbare.
Nu går vi igenom de 7 handlingarna du kan välja mellan.

A) Spela ett kort från hand

Det finns 4 saker att göra när du ska spela ett kort:

- 1) Kontrollera att du uppfyller kraven.
- 2) Betala för kortet.
- 3) Utför alla effekter.
- 4) Lägg kortet på rätt sätt på bordet.

1) Uppfyller du kraven?

För att få spela ett projektkort måste du uppfylla kraven (som listas längst upp till vänster på kortet, bredvid kostnaden), och du måste också kunna utföra det som står på den nedre panelen på kortet (där upppepas dessutom kraven). Det finns bara tre undantag. Du får nämligen spela ett kort eller utföra en annan handling som...

- höjer en global parameter även om denna nått sitt mål (du får t ex lägga ett kort som lägger en havsbricka och ger dig ett kort, även om det ligger 9 havsbrickor på Marskartan. Då tar du helt enkelt bara ett kort).

- lägger på resurser som du inte har användning för (t ex kort som ger dig mikrober, trots att du inte samlar på mikrober).

- tar bort resurser för någon spelare (rödkantade iconer, se kort C nedan) om du inte kan eller vill. Precis som det står på Asteroidkortet får du ta bort upp till 3 växter, vilket betyder att du kan välja att ta bort 0, 1, 2, eller 3 växter.

Alla andra effekter listade i nedre panelen måste utföras! Kan du inte utföra dem får du heller inte spela kortet.

Exempel: Kim får spela kortet Asteroid (kort C) även om temperaturen har nått sitt mål. Då får hon inte TR för detta. Hon får också välja hur många växter hon vill ta bort, och från vem (om Stanley har 2 växter kan hon ta bort dem, och om Kim själv är den enda i spelet som har växter kanske hon inte vill ta bort dessa). Men hon får inte ta bort 2 växter från Stanley och 1 från Robinson, utan måste välja en spelare att vända effekten mot.

Projektkorten **A**, **B**, **D** och **E** nedan, har krav listade bredvid kostnaden. För att få spela kort **A** måste du ha titanproduktion. Kort **B** kräver att syrenivån ligger på högst 9%, och du måste också ha minst en energiproduktion, eftersom effekten av kortet är att du sänker din energiproduktion. För att få spela kort **D** måste syrenivån ligga på lägst 9%, och du måste också kunna sänka din växtproduktion 1 steg. Kort **E** kräver minst 5% syre och du blir av med en energiproduktion.

2) Betala för kortet.

Först betalar du för kortet och lägger ut det på bordet. Kostnaden för att spela ut projektet ser du längst upp till vänster på kortet. En del blåa kort kan ge dig rabatter (som till exempel kort E som låter dig spela ut kort med rymdtagg billigare). Stålresurser och titanresurser kan också användas för att betala för byggnads- respektive rymdkort (sid 6).

3) Utför alla effekter.

När du spelar ett kort ska du utföra det som står i kortets nedre panel. Det kan också finnas andra kort hos dig eller dina medspelare som påverkas av effekterna eller taggarna på det kort du spelat ut. Det är alltid du som spelar kortet som väljer i vilken ordning olika effekter händer.

All **produktion** (resurser på brun bakgrund, kort A, B, D & E) måste utföras. Om resurser är rödkantade innebär det att effekten är riktad mot någon spelare,



inte nödvändigtvis dig själv. Om en resurs **inte** har en röd kant, berör effekten bara dig, och du **måste** utföra den. Kart **A** innebär att du ”stjal” en titanproduktion från en motspelare, medan kart **B, D** och **E** beskriver att du måste sänka din energi- eller växtproduktion för att kunna höja din pengaproduktion. (Även brickikoner och taggikoner kan ha röd kant, och då innebär det att effekten riktas mot en annan spelare, och detta står också tydligt utskrivet på kortet.)

Standardresurser är de som finns på din resurspanel, men det går också att samla på andra resurser, och de samlas istället på blåa kort. På kart **D** samlar du t ex på djur, genom att använda kortets handling (en gång per generation) för att lägga på en resurskub på det kortet.

Om ett kort lägger ut **brickor** (**B**) så följer du reglerna på sidan 5 när du lägger ut dessa.

Om en ikon följs av en asterisk (*), betyder det att det är ett specialfall. Läs den förklarande texten på kortet för att veta hur det fungerar.

VP-ikoner (på kart **A, D, E**) har ingen funktion under spelets gång, utanräknas i ihop i slutet av spelet (sid 12). Kart **D** kan ge dig många VP om du får några generationer på dig att använda dess handling, beskriven på den övre panelen.

3) Lägg kortet korrekt på bordet (se bild nedan).

Händelsekort (röda kort, **C**) samlas uppochner i en hög bredvid dina andra kort när du spelat ut det. Deras taggar gäller bara precis när kortet spelas ut (t ex exempel för att få den rabatt som kart **E** ger dig när du spelar rymdtaggar).

Gröna kort (**A, B**) placeras så att du kan se taggarna i övre högra hörnet. Dessa kort är avklarade, men taggarna gäller fortfarande. Tematiskt representerar de projekt där ditt företag har någon typ av pågående verksamhet.

Aktiva kort (blåa, **D, E**) har antingen handlingar som du kan utföra en gång per generation, eller så har de effekter. Du behöver ha koll på den övre panelen på dessa kort, så se till att de syns.

Projektkorten beskriver ofta faktiska idéer som har framlagts för hur Mars ska terraformas. Det kan handla om hur man ska kunna höja temperaturen genom att skicka dit asteroider eller släppa upp planetens inre värme till ytan, eller hur man genom att använda konstgjord fotosyntes eller specialdesignade mikroorganismer ska kunna bidra till en bättre atmosfär.

En del projekt kräver att Mars redan är terraformat till viss del, medan andra projekt inriktar sig på de tidiga stadierna i terraformandet.

Varje kort har en tematext som hjälper dig få en känsla för allt detta.

B) Använd ett standardprojekt

De 6 standardprojekt som är listade på spelplanen är handlingar som alla alltid får utföra. Var och en får också användas flera gånger varje generation.

- 1) **Sälj patent:** Lägg ett eller flera kort från handen till skräphögen. Du får 1 M€ för varje kort.
- 2) **Kraftwerk:** Betala 11 M€ för att öka din energiproduktion 1 steg.
- 3) **Asteroid:** Betala 14 M€ för att höja temperaturen (och därmed också din TR) 1 steg.
- 4) **Akvifer:** Betala 18 M€, så får du lägga ut en havsbricka (vilket ger dig 1 TR, och eventuella placeringsbonusar, se sid 5).
- 5) **Plantering:** Betala 23 M€, så får du lägga ut en skogsbricka. Detta ökar syrenivån (och därmed din TR) 1 steg, och du får eventuella placeringsbonusar. Lägg på din spelarmarkör.
- 6) **Stad:** Betala 25 M€, så får du lägga ut en stadsbricka och höja din pengaproduktion 1 steg. Lägg på en spelarmarkör på brickan, och inhämta eventuella placeringsbonusar.

Exempel: Robinson använder sin första handling på sin tur till att använda standardprojekten att köpa en stad (hans tredje), vilket ger en uppåtgång i M€-produktion, och placeringsbonusar, och ytterligare bonusar eftersom han är företaget Tharsis fria republik.

C) Ta en milstolpe

Om du har uppfyllt kriteriet för en milstolpe, så kan du ta den genom att betala 8 M€ och lägga en spelarmakör på dess ikon på spelplanen. Det får bara finnas en spelarmakör per milstolpe, och bara 3 milstolpar får tas totalt, så det gäller att skynda sig! Varje tagen milstolpe ger ägaren 5 VP i slutet av spelet.

Här nedan listas **milstolparna** och dess kriterier (kom ihåg att betala 8 M€):



- 1) **Terraformare:** Ha en terraformrankning på 35 eller mer.
- 2) **Borgmästare:** Du äger minst 3 städer.
- 3) **Odlare:** Du äger minst 3 skogsbrickor.
- 4) **Byggherre:** Du har minst 8 byggnadstaggar i spel.
- 5) **Planerare:** Du har minst 16 kort på hand när du tar denna milstolpe.

Exempel: Robinsons andra handling denna tur (efter att han byggt sin tredje stad) är att ta milstolen Borgmästare. Han betalar 8 M€ och lägger en spelarmarkör på Borgmästare-ikonen på spelplanen. Han kommer att få 5 VP för detta i slutet av spelet. Ingen annan kan ta Borgmästare längre, och bara 2 till milstolpar får tas i spelet.

D) Finansiera en tävling

Vem som helst får finansiera en tävling. Den första som gör detta betalar 8 M€. Den andra tävlingen kostar 14 M€ att finansiera, och den sista kostar 20 M€. Bara 3 tävlingar får finansieras, och varje tävling får bara finansieras en gång.

I sluträkningen ger en finansierad tävling 5 VP till tävlingsvinnaren, oavsett vem som finansierade tävlingen! Den som kommer på andraplats får 2 VP (utom i ett tvåpersonersspel, där en andraplats inte ger någon VP alls). Flera kan dela första- eller andraplatserna i en tävling. Om flera delar på förstaplatsen, får de alla 5 VP var, och då delas det inte ut VP för andraplats (se exemplet nedan).

Här följer listan på **tävlingar**:

- 1) **Markägare:** Äger flest brickor i spelet.
- 2) **Bankir:** Har högst pengaproduktion (TR räknas inte hit).
- 3) **Vetenskapsman:** Har flest forskningstaggar i spel.
- 4) **Termotekniker:** Har flest värmeresurser på värmekontot.
- 5) **Gruvägare:** Har sammanlagt flest stål- och titanresurser på sin resurspanel.

Exempel: Stanley finansierar tävlingen Termotekniker för 8 M€. Han tror att hans GHG fabrik kommer hjälpa honom att vinna den tävlingen.

I slutet av spelet visar det sig dock att både Kim och Stanley har 12 värmeresurser var, och Robinson har 5. Därför delar Kim och Stanley på en förstaplats och får 5 VP var, medan Robinson inte får något alls.

E) Använd en handling på ett blå kort

Många av de blå korten (och företagen) tillåter dig att utföra handlingar, vilket visas med en röd pil. **Du får bara använda en sådan handling en gång per generation!** När du vill använda en sådan handling, ska du först betala vad som anges till vänster om pilen (ibland finns det inget till vänster om pilen, och då betalar du heller inte något).

Sedan får du det som pilen pekar mot. Markera att du har använt det blå kortet genom att lägga en spelarmarkör på det. Denna spelarmarkör plockas sedan bort under produktionsfasen, så att du kan använda kortet igen nästa generation.

*Exempel: Framåt slutet av spelet lyckas Stanley spela ut kortet Boskap (kort **D**). Han kan sedan använda en handling till att lägga en resurskub på det kortet (ett "djur"). Samtidigt lägger han också en spelarmarkör där, för att visa att han använt detta kort den här generationen.*

Blå kort kan också ha effekter, som t ex kortet Skyttel (kort **E**) som säger: Om du spelar ett kort med rymdtagg betalar du 2 M€ mindre. Detta är en effekt (kolon istället för pil), och gäller alltid.

F) Växla in växter till skogsbrickor

Som du kan se på växtkontot på din resurspanel, kan du växla in 8 växtresurser för att lägga en skogsbricka. Detta höjer syrenivån, och därmed din TR, 1 steg.

Tänk på att skogsbrickan måste läggas bredvid någon av dina andra brickor om detta är möjligt (se sid 5).

Exempel: Robinson betalar 8 växter från sitt växtkonto på sin resurspanel. Han tar en skogsbricka och placerar den mellan två av sina städer. På den rutan på spelplanen finns en placeringsbonus indikerad, 2 växter, så han lägger två kopparkuber på växtkontot. Sedan höjer han syrenivån och sin Terraformrankning.

I slutet av spelet kommer Robinson dessutom att få 1 VP för skogsbrickan, och var och en av de angränsande städerna får 1 VP för denna skogsbricka.

G) Växla in värme för att höja temperatur

Du kan växla in 8 värme från ditt värmekonto för att höja temperaturen, och därför också din TR, 1 steg.



ISAAC FRYXELIUS

"Vi ser med spänning mot Mars framtid"
Bjorn Sigmund, VD ThorGate

SPELETS SLUT

Spelet avslutas när de tre globala parametrarna (hav, syre och temperatur) har nått sina mål. Man spelar då färdigt den generationen, inklusive produktionsfasen.

Sedan har alla spelare ett sista tillfälle att växla in växter för att spela ut skogsbrickor. Detta sker i spelarordning, och dessa skogsbrickor ger också placeringsbonusar och effekter i vanlig ordning.

Sedan börjar poängräkningen. Vi rekommenderar att endast en spelare sköter poängräkningen, medan de andra kontrollerar att det går rätt till.

Poängräkning:

- 1) **TR:** Din TR är nu detsamma som dina VP. Härifrån flyttar du din markör framåt allteftersom du räknar övriga VP.
- 2) **Tävlingar:** tävlingarna ger vinnaren 5 VP för varje finansierad kategori, och en andraplats ger 2 VP (utom i tvåpersonersspel). Man kan dela första- och andraplats (se sid 11).
- 3) **Milstolpar:** Varje tagen milstolpe ger 5 VP.
- 4) **Spelplanen:** I turordning räknas följande: Skogsbrickor ger ägaren 1 VP per skogsbricka. Stadsbrickor ger ägaren 1 VP per angränsande skogsbricka (oavsett vem som äger skogsbrickan).
- 5) **Kort:** Räkna först de kort där du samlat resurskuber. Sedan ska du söka igenom alla dina övriga kort, inklusive de röda händelsekorten, efter VP-symboler. En god idé är att samla alla kort med Jupitertagg och räkna dessa separat.

Spelaren med högst slutpoäng vinner spelet! Om flera har samma slutpoäng, går vinsten till den som har mest pengar.

Exempel där vi räknar Stanleys slutpoäng: Stanley har en TerraformRankning på 38. Därifrån räknar vi följande VP. Han får 5 VP för att han vann tävlingen Thermalist, och han får 5 VP för att han tog milstolpen Planerare. På spelplanen har han 1 stad och 3 skogsbrickor. Skogsbrickorna ger honom 1 VP/styck, och kring hans stad ligger totalt 5 skogsbrickor, så han får totalt 5 VP för staden. Nu är han alltså totalt uppe i 56 VP, innan han börjar räkna VP på kort.

Stanley har 3 resurser på sitt Boskaps-kort, och det ger honom 3 VP. I övrigt har han 6 VP totalt på alla sina utspelade kort, och -1 VP på ett av de röda kort han spelat. Stanleys slutpoäng blir alltså 64 VP.



ISAAC FRYXELIUS

Vinner du spelet, herr borgmästare?

Tips

Läs den förklarande texten på korten om du är ovan vid symbolerna.

Hjälp varandra! Ibland utlöser många effekter samtidigt, och det kan vara mycket att hålla reda på i spelet, så hjälп varandra komma ihåg dessa effekter. Det är den spelare som är i tur som avgör när effekterna inträffar.

Färgblind? Den gröna spelaren kan använda silverkuber på spelplanen för att underlätta.



NINA FRYXELIUS +

SPELVARIANTER

Corporate Era (förlängt spel):

Om du vill spela det förlängda spelet, blandar du in alla kort med den här symbolen (▲) i nedre vänsterkanten, som en del av spelförberedelserna. Lägg också till de två företagskort som har denna symbol. I det förlängda spelet utgår man också från 0 produktion av varje resurs, och lägger till det som företagskorten visar (sid 7). Corporate Era kan spelas ihop med andra expansioner och spelvarianter.

Corporate Era fokuserar på ekonomi och teknologi. Dessa projekt handlar inte så mycket om att terraforma, utan om att göra ditt företag starkare, och de tillför mer strategi och spännande val till spelet.

Corporate Era gör att spelet tar längre tid, och det gör spelet lite mer komplext. Därför rekommenderar vi att man först spelar grundspelet.

Soloversjon:

I solospelet använder du Corporate Era korten, så blanda in dessa med övriga kort, och sätt dina produktionsmarkörer på 0 (företagskorten kan höja detta). Sedan spelas spelet enligt reglerna i detta regelhafte, med följande undantag:

1) Innan du väljer dina startkort placeras du ut 2 skogsbrickor och 2 stadsbrickor. Dessa brickor blir inte dina, och de ger inte syrehöjning. Dra ett projektkort från högen för att välja var den första staden ska ligga. Titta på kostnaden på kortet, och räkna det antalet rutor som kostnaden anger, med start från övre vänstra hörnet, precis som när du läser en text. Hoppa över rutor där du inte får lägga brickorna (t ex havsrutor). Dra ett kort till, och utgå från nedre högra hörnet och räkna från höger till vänster, när du ska avgöra var den andra staden ska placeras. Nu ska du placera de två skogsbrickorna - en vid varje stadsbricka. Dra kort och kolla kostnaden, och utgå från rutan uppe till vänster från staden sett, när du räknar rutor medsols runt staden. De fyra kort du dragit för att kolla var de fyra brickorna ska placeras, lägger du sedan i skräphögen.

Specialfall: Om du spelar företaget Tharsis fria republik så får du höja din pengaproduktion när du lägger städerna, även om dessa placeras innan du valt dina kort.

2) Börja med 14 TR istället för 20 TR (märkt med "solo" på spelplanen).

3) Tävlingar och milstolpar används inte i solospelet.

4) Det finns en neutral motspelare, som inte gör något. Detta för att du ska kunna spela ut kort som berör andra spelares

produktion mm.

5) Du spelar 14 generationer. För att vinna spelet måste du ha terraformat Mars innan dessa generationer är slut. Efter 14:e generationen får du växla in växter för att lägga skogsbrickor, men syre, hav och temperatur måste redan ha nått sina mål innan dess, för att du ska vinna spelet.

Om du vinner solospelet får du räkna ihop din totala VP, så solospelet handlar inte bara om att lyckas, utan också om att få så höga poäng som möjligt.

Draft-variant:

Om man vill ha mer interaktion i spelet kan man använda sig av draft. Det går till så, att varje spelare får titta på 4 kort i utvecklingsfasen. Av dessa 4 kort väljer man ut ett att behålla, och skickar vidare resterande 3 kort till nästa spelare. Av de tre kort du fått från din motspelare väljer du ut ett, och skickar de två resterande till nästa spelare. Sedan har du alltså två kort att välja på, och sist ett kort som du behåller. Nu har alla spelare 4 kort var, och av dessa 4 väljer de vilka de vill köpa till handen (3 M€/st) och vilka de vill lägga i skräphögen.

Skicka korten medsols under jämma generationer, och motsols under udda generationer.

Draft används inte den första generationen, eftersom första generationen inte har någon utvecklingsfas.

Den här varianten gör att du som spelare har mer koll, och kontroll, över vad dina motspelare har för kort, och du kan bättre förutse vilka parametrar som kommer att öka.

Draft-varianten utökar speltiden och rekommenderas inte för nybörjare.

Om spelets skapare:

Jacob Fryxelius tog sin doktorsexamen i kemi vid Stockholms Universitet år 2006. Hans intresse för att analysera och förklara saker ledde honom vidare till en lärarutbildning och lärarjobb.

Eftersom spel och speltillverkning varit en hobby under hela uppväxten, kändes det också naturligt för honom att vara med vid uppstarten av FryxGames år 2011, och redan samma år släpptes hans spel Space Station i sin första tryckta upplaga.

Jacobs liv är fullt av fru, barn, lärarjobb, och FryxGames!



MARIA FRYXELIUS

SYMBOLER

Vinstpoäng (VP)

 Vinstpoäng räknas ihop i slutet av spelet. Du får vinstpoäng för din terraformrankning (TR), för brickor på spelplanen, för tagna milstolpar och vunna tävlingar. Många av korten ger också vinstpoäng, och då har de den här symbolen i nedre högra hörnet.

Parametrar

Terraforming Mars handlar om att göra Mars jordlikt, och det finns 4 parametrar associerade med denna process: Terraformrankning, temperatur, syre, och hav.



Terraformrankning (TR) är ett mått på hur mycket du har bidragit till att göra Mars jordlikt. **Du får höja din TR varje gång du höjer syret, höjer temperaturen, eller lägger en havsbricka.** Varje steg på TR-skalan är värd en VP i sluträkningen, och Världsregeringen ger dig inkomst varje generation baserat på din TR. Du börjar med 20 TR.



(Medel)temperaturen vid ekvatorn höjs 2 °C för varje steg, från -30°C till +8°C. Den här symbolen betyder att du höjer temperaturen ett steg.



Syret mäts i procent av 1 atm (=normalt atmosfärtryck), vilket gör att man kan jämföra det med Jordens 21% syrehalt. När syret nått 14%, motsvaras det av att vistas på 3000 meters höjd på Jorden. Den här symbolen betyder att du får höja syret ett steg. Därför får du också höja din TR ett steg.



En **havsbricka** motsvarar att Mars täcks av vatten till 1%. 9% vatten på Mars är tillräckligt för att skapa hydrologiska cykler med regn, floder och tillräcklig luftfuktighet. Den här symbolen betyder att du får lägga ut en havsbricka. När du gör det, höjs din TR. Du får också placeringsbonusar om det finns sådana där du lägger brickan på spelplanen (sid 5).

Resurser

Alla resurser i spelet motsvaras av resurskuber.

Dessa resurskuber kommer i tre valörer: 1 (koppar), 5 (silver), och 10 (guld). Vart dessa resurser placeras avgör vad det är för resurs. På resurspanelens olika konton samlas de 6 standardresurserna: pengar (M€), stål, titan, växter, energi, samt värme. Det finns också andra resurser, som samlas på blåa kort, och detta förklaras på korten. Om det på ett kort står att du får lägga en resurs på ett annat kort, så måste detta kort vara ett kort som har nytt av den sortens resurs.



Megakrediter (M€) är valutan i spelet, och du använder dessa för att köpa och spela kort, till att betala standardprojekt, ta milstolpar, och finansiera tävlingar.



Stål representerar byggnadsmaterial på Mars, ofta någon sorts magnesiumstål. Du kan använda stål till att betala för kort med rymdtagg, och de är då värd 2 M€/st.



Titan representerar de material och resurser som används i rymdindustrin. Du kan använda titan till att betala för kort med rymdtagg, och de är då värd 3 M€/st.



Växter använder sig av fotosyntes. Du kan använda en handling till att växla in 8 växter och lägga ut en skogsbricka på spelplanen. Detta höjer syret ett steg, och därför också din TR ett steg.



Energi behövs för att driva diverse städer och industrier. Detta visar sig oftast genom att du sänker din energiproduktion, men det finns också kort som använder just energiresurserna. De energiresurser som inte används blir värme, och flyttas därför över till värmekontot i början av produktionsfasen.



Värme sprids ut i atmosfären. Som en handling kan du växla in 8 värmeresurser för att höja temperaturen, och därför din TR, 1 steg.



Andra resurser (till exempel djur och mikrober) samlas på sina respektive kort, som också förklaras vad de gör.



Produktion: Om en resurs avbildas i ett brunt fält, så betyder det att du ska påverka produktionsmätaren på din resurspanel. Ikonen här bredvid visar att du ska höja din växtproduktion 1 steg. Detta kommer att leda till att du får 1 extra växt till växtkontot under produktionsfasen. **Produktionsmätaren slutar inte vid 10!** Om du får mer än 10 produktion av någon resurs, kan du lämna kvar en spelarmarkör på 10:an, och sedan börja från 1 med en ny spelarmarkör.

Bara pengaproduktionen kan bli lägre än noll (men aldrig lägre än -5). Men eftersom du lägger till din TR till pengaproduktionen kommer du alltid ha en positiv total pengainkomst.



Projektkort: Ser du denna ikon betyder det att du får dra ett kort gratis till din hand. Kort kostar annars 3 M€ att köpa till handen, och detta görs under forskningsfasen. Sedan kostar korten olika mycket att spela ut från handen - den kostnaden står längst upp till vänster på kortet.

Taggar

Korten har 0-3 taggar som tematiskt beskriver projektet man utför, och dessa taggar kan trigga olika effekter i spelet. Det finns inga speciella regler för de olika taggarna.



Byggnad: Detta projekt handlar om konstruktioner på Mars. Du kan använda stål när du betalar för att spela detta kort, eftersom det indikeras på resurspanelen.



Rymd: Projektet använder rymdteknologi. Titan kan användas för att betala detta kort, se resurspanelen.



Energi: Detta projekt handlar om energiproduktion, eller energihantering.



Forsking: Projektet utökar din vetenskapliga kunskap. En del kort kräver att du har några forskningstaggar.



Jupiter: Kortet handlar om infrastruktur i de yttersta delarna av solsystemet.



Jord: Projektet hör ihop med vad som händer på Jorden.



Växt: Projektet handlar om växter som använder sig av fotosyntes.



Mikrob: Projektet involverar mikrober, ofta specialdesignade för specifika syften.



Djur: Projektet handlar om djur. Dessa ger VP, vilket framgår av korten.



Stad: Taggen avslöjar att en stadsbricka läggs, vilket framgår av en stadsbricka-symbol i kortets nedre panel. Korten kräver ofta energiproduktion, och ger ofta pengaproduktion.



Händelse: Projektet är en engångshändelse. Alla händelsekort är röda och vänds med baksidan upp bredvid dina andra kort efter att du spelat dem.

Brickor

På spelplanen finns det sexkantiga rutor där du kan placera brickor. När du lägger ut en bricka kan du få en **placeringsbonus**, om det finns någon sådan tryckt på den rutan, och du får 2 M€ för varje intilliggande havsbricka. Det finns 4 sorters brickor:

Den här symbolen betyder att du får lägga en havsbricka.

Detta höjer din TR 1 steg. Det finns 12 rutor på spelplanen där du får lägga havsbrickor. Bara havsbrickor får läggas på dessa rutor.

Havsbrickorna har ingen ägare, så lägg inte någon spelarmärke på dem. Om man lägger en bricka bredvid en havsbricka, får man 2 M€ för det.

Den här symbolen betyder att du får lägga ut en skogsbricka



(med din spelarmärke på). Det gör att syret höjs, och du får då en TR. Så långt det är möjligt måste du lägga skogsbrickan bredvid någon av dina egna brickor. Om du inte har någon ledig plats bredvid dessa, eller om du inte har någon bricka alls, får du lägga skogsbrickan på en ledig plats. I slutet av spelet får du 1 VP för varje skogsbricka du äger.

Den här symbolen betyder att du får lägga ut en **stadsbricka** (med din spelarmärke på). **Du får inte lägga en stad bredvid en annan stad!** Du får 1 VP för varje skogsbricka som angränsar till staden, oavsett vem som äger dessa.

Specialbrickor har olika bruna symboler, som den här intill (förutom Huvudstad, som är vit). Du lägger ut dem med din spelarmärke på. Alla tillhörande regler finns skrivna på de kort som lägger ut dessa brickor.

Rödkantade iconer

När en ikon har en röd kant, betyder det att den riktas mot någon spelare (dig eller en motspelare). Finns det ingen röd kant, gäller det alltid bara dig själv.

Om ett kort säger att du får ta bort resurser med röd kant får du ta bort dessa från **en** valfri spelare (du väljer om du vill utföra denna effekt helt, delvis, eller inte alls).

Om en effekt säger att du ska sänka produktionen av en rödkantad ikon, så måste du utföra den effekten. Så om ingen motspelare har den produktionen du ska sänka, så måste du sänka din egen, eller låta bli att spela kortet.

Om en bricka har en röd kant, riktas effekten mot någon, eller alla, spelare. Läs texten på kortet.

Om en tagg har röd kant, riktas effekten oftast mot alla kort i spel med sådana taggar. Läs korttexten.

* Asterisk

Om en ikon följs av en asterisk (*), betyder det att det är ett specialfall. Läs den förklarande texten på kortet.



DANIEL FRYXELIUS

"Warpdrift är tillgänglig och vi har goda kunskaper om terraformning. Nu är det dags att skriva nästa kapitel i historien. - Det är dags att rikta blicken mot stjärnorna!"
Helen Brack, Interplanetary Cinematics politiska officer

Komponentlista:

- 1 regelhäfte
- 1 spelplan
- 5 resurspaneler
- 17 företagskort
- 208 projektkort
- 8 referenskort
- 200 spelarmarkörer (genomskinliga kuber i 5 olika färger)
- 200 resurスマrkörer (kuber i guld, silver och koppar)
- 3 vita markörer för att mäta temperatur, syre och generationer
- 9 havsbrickor
- 60 skogs-/stadsbrickor
- 11 specialbrickor
- 1 förstaspelarmärkör

Speldesign: Jacob Fryxelius
Grafisk design: Isaac Fryxelius
Spelutveckling: FryxGames

FryxGames tackar: Vi tackar partners, vänner och familj (särskilt mamma och pappa) för all speltestning och feedback. Vi vill också lyfta fram att bokserien Red Mars/Green Mars/Blue Mars, av Kim Stanley Robinson, har varit en särskild inspiration till det här spelet. Vi vänder också ett stort tack till Honom som skapat Mars... och Jorden... och allt annat.

Ett stort tack till våra beta-testare:
Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund.

Alla bilder anger källa/upphovsmannen. Står det ett "+" efter namnet, så betyder det att vi har modifierat bilden.

Tryckt av LudoFact, Tyskland.

© 2016 FryxGames
www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

Brädspel.se

Torveporten 2, 4, 2500 Valby, Denmark
info@bradspel.se | www.brädspel.se



FRYXGAMES