

JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMACJA

MARSA

ERRATA

Drodzy gracze!

W trakcie prac nad Terraformacją Marsa do gry wdarło się kilka błędów i nieścisłości w zasadach, które chcielibyśmy w niniejszym dokumencie wyjaśnić. Po prawej znajdziecie również odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące zasad. Na końcu dokumentu zamieściliśmy poprawione treści kart. Dziękujemy za wszystkie uwagi i spostrzeżenia!

Zespół Rebel
Aktualizacja: 12.10.2016

INSTRUKCJA

Przygotowanie do gry (str. 7)

4) **Gracze.** Gracz, który jako ostatni widział film lub czytał książkę z gatunku fantastyki naukowej, otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Wszyscy gracze otrzymują po 1 planszy gracza i znaczniki w wybranych przez siebie kolorach. Gracze umieszczają swoje znaczniki na polach „1” torów produkcji zasobów na swoich planszach. Każdy z graczy zaznacza też znacznikiem swoją początkową pozycję (pole „20”) na torze WT.

Faza badań (str. 8)

Każdy z graczy dobiera 4 karty projektów i decyduje, które z nich chce zakupić i umieścić na swojej ręce. Umieszczenie karty na ręce kosztuje 3 M€. Gracz może kupić do 4 kart projektów. Niezakupione karty należy odrzucić (rewersami ku górze) na stos kart odrzuconych.

Zagranie karty z ręki (str. 9)

Zamieszczone poniżej karty **A**, **B**, **D** i **E** mają różne wymagania podane obok ich kosztu. Aby zagrać kartę **A**, gracz musi posiadać przynajmniej 1 poziom produkcji tytanu. Do zagrania karty **B** potrzeba Poziomu Tlenu równego albo niższego od 9%, a produkcja energii gracza musi być przynajmniej na 1. poziomie (zagranie tej karty wymaga obniżenia poziomu produkcji energii). Do zagrania karty **D** potrzeba Poziomu Tlenu równego albo wyższego od 9%, a produkcja roślinności gracza musi być przynajmniej na 1. poziomie (zagranie tej karty wymaga obniżenia poziomu produkcji roślinności). Do zagrania karty **E** potrzeba Poziomu Tlenu równego albo wyższego niż 5%, a produkcja energii gracza musi być przynajmniej na 1. poziomie (zagranie tej karty wymaga obniżenia poziomu produkcji energii).

Umieszczanie obszarów z kart (str. 9, 10)

Od tej zasady istnieją 3 wyjątki:

(...)

c) Gracz może zagrać kartę umieszczającą na planszy obszar, którego nie może już umieścić (wszystkie obszary tego typu zostały wykorzystane).

(...)

Wskazane na karcie obszary (**B**) gracz umieszcza zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami (zob. strona 5) i treścią samej karty. Umieszczenie obszaru na planszy jest przymusowe, chyba że okaże się niemożliwe – w takim wypadku gracz nadal może zagrać swoją kartę, pomijając ten efekt (zob. strona 9).

Symbole oznaczone gwiazdką (str. 15)

Gwiazdka

* Jeśli symbol został wyróżniony gwiazdką (*), oznacza to, że dotyczy specjalnej zasady opisanej na karcie projektu.

FAQ

P: Czy muszę usunąć zasoby innego gracza albo obniżyć produkcję innego gracza, jeśli jest to jednym z efektów kart?

O: Nie musisz wykonywać efektu karty dotyczącego zasobów innego gracza, ale wszystkie efekty odnoszące się do produkcji (czyli symbole na tle brązowych ramek) należy zawsze rozpatrywać. Jeśli nie możesz obniżyć poziomów produkcji ani innemu graczowi, ani sobie, nie możesz zagrać karty, która posiada taki efekt.

P: Czy obszary zieleni muszą umieszczać obok innych swoich obszarów zieleni, czy mogą rozbudowywać je wokół innych moich obszarów?

O: Obszary zieleni musisz umieszczać obok innych posiadanych przez Ciebie obszarów, ale nie muszą być to obszary zieleni. Jeśli umieścisz na planszy 2 obszary miast lub obszary specjalne w dwóch różnych miejscach na planszy, możesz wokół obu z nich rozbudowywać obszary zieleni. Jeśli nie posiadasz na Marsie jeszcze żadnych obszarów, możesz umieścić obszar zieleni na dowolnym pustym polu.

P: Na jakich obszarach powinienem umieścić znacznik gracza?

O: Gracze oznaczają swoimi znacznikami wszystkie umieszczone

na planszy obszary poza obszarami oceanu. Wszystkie pozostałe obszary mogą zapewniać graczom punkty zwycięstwa i nagrody w zależności od rodzaju obszaru.

P: Czy wybierając korporację Saturn Systems, podnoszę poziom produkcji M€ o 1 poziom przed rozpoczęciem gry?

O: Tak. Jest to jeden z efektów wyboru tej korporacji. Działa przed rozpoczęciem gry.

P: Czy mogę zagrać kartę, która umożliwia mi umieszczenie obszaru na planszy, którego nie mogę umieścić?

O: Nie. Aby zagrać kartę, której efekt umieszcza na planszy obszar, muszą zostać spełnione warunki umieszczenia tego obszaru. **Wyjątek!** Możesz zagrać kartę umieszczającą obszar oceanu, jeśli wszystkie obszary oceanu zostały już umieszczone na planszy. Rozpatrz pozostałe efekty karty. Nie umieszczaj obszaru oceanu i nie podnoś swojego WT.

P: Jeśli karta ma 2 takie same symbole, rozpatruję efekty związane z zagranieniem „karty z symbolem” pojedynczo czy podwójnie?

O: Podwójnie. Jak zapisano na 15 stronie instrukcji: *Jeśli karta posiada 2 albo 3 wymagane przez inną kartę symbole, należy je policzyć, odpowiednio, 2 albo 3 razy.*

P: Czy stolica jest również miastem i otrzymuję na koniec gry punkty zwycięstwa za otaczające ją obszary zieleni?

O: Tak.

KARTY

karta 129

13 **5%**

STEROWCE

1 **1**

Wymagania. Poziom Tlenu musi być równy albo wyższy niż 5%.

Efekt natychmiastowy. Podnieś swoją produkcję M€ o 1 poziom za każdy obszar miasta na Marsie.

Relatywnie tani sposób podróży pomiędzy miastami Marsa.

1

TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016

karta 128

12

STREFA EKOLOGICZNA

Efekt trwały. Za każdy symbol roślinności albo zwierząt na zagraniej karcie (w tym tej) umieść na tej karcie 1 jednostkę zwierząt.

Wymagania. Na planszy musi się znajdować przynajmniej 1 obszar zieleni.

Efekt natychmiastowy. Umieść ten obszar na planszy, na polu, które sąsiaduje z obszarem zieleni.

Koniec gry. Otrzymujesz po 1 PZ za każde 2 jednostki zwierząt znajdujące się na tej karcie.

Odludny obszar, na którym setki gatunków tworzą odrębny ekosystem.

TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016

karta 143

36

DUŻY KONWÓJ

5 **4**

Efekt natychmiastowy. Umieść na planszy obszar oceanu i doberz 2 karty. Umieść na innej karcie 4 jednostki zwierząt albo otrzymaj 5 jednostek roślinności.

Drogi, ale bardzo opłacalny.

2

TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016

karta 162

7 **CIĘPŁO**   

IMPORTOWANE GAZY CIEPLARNIANE



1000000 162

Efekt natychmiastowy. Podnieś swoją produkcję ciepła o 1 poziom. Otrzymujesz 3 jednostki ciepła.

Gazy cieplarniane zatrzymują ciepło w atmosferze.

TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016

karta 190

1 **CIĘPŁO** 

LOKALNE PUŁAPKI CIEPŁA



1000000 190


-5  4  ALBO 2 

Wydaj 5 jednostek ciepła, żeby otrzymać 4 jednostki roślinności albo umieścić na innej karcie 2 jednostki zwierząt.

Życie korzysta z lokalnych źródeł ciepła.

TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016

karta 178

6 **CIĘPŁO**  

PUŁAPKI CIEPLNE



1000000 178

Efekt natychmiastowy. Obniż produkcję ciepła dowolnego gracza o 2 poziomy. Podnieś swoją produkcję energii o 1 poziom.

Wykorzystują różnice temperatury do produkcji energii.



TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016

karta korporacji

KORPORACJA 



EFEKT

 :  1

 :  3

Efekt trwały. Za każdym razem, gdy któryś z graczy umieści na Marsie obszar miasta, podnieś swoją produkcję MŁ o 1 poziom. Jeśli to Ty umieściłeś obszar miasta, otrzymujesz dodatkowo 3 MŁ.

Warunki początkowe. W ramach swojej pierwszej akcji w grze umieść na planszy obszar miasta. Rozpoczynasz grę z 40 MŁ.

Wraz ze wzniesieniem pierwszej metropolii pojawiła się społeczność, której korporację nie były w stanie kontrolować. Robotnicy i pracownicy korporacji, zdeterminowani zdobyć własny głos na arenie światowej, utworzyli Republikę Tharsis.

 40

TERRAFORMACJA MARSA © FRYXGAMES 2016