

The book cover features a central image of Earth as seen from space, showing the Western Hemisphere with North and South America. The Earth is set against a black background with several small white stars. Above and below this central image are horizontal bands with a reddish-brown, cratered texture, resembling the surface of Mars. The author's name is printed in a small, white, sans-serif font above the title. The title itself is in a large, bold, white, sans-serif font with a slight 3D effect and a shadow.

JACOB FRYXELL

TERRAFORMING MARS



L'annuncio della Terraformazione:

“Fin dalla sua istituzione nel 2174, il Governo Mondiale ha perseguito continuamente l'unità e la pace globale. La nostra missione è quella di essere lo strumento condiviso dell'umanità, per creare un futuro migliore.

La Terra è sovrappopolata e le Risorse stanno diminuendo. Adesso, siamo di fronte alla scelta di retrocedere o di espandersi nello spazio per trovare nuovi luoghi in cui l'umanità possa abitare. Per tale ragione, abbiamo bisogno di trasformare Marte in un pianeta abitabile.

La terraformazione di Marte è uno sforzo così grande che ci vorrà la partecipazione dell'intero genere umano. Il Governo Mondiale inaugurerà quindi un comitato di terraformazione, istituendo a questo scopo una tassa universale. Qualsiasi società o impresa che contribuirà al processo di terraformazione verrà generosamente ricompensata dal Comitato. Crediamo che alla fine queste misure porteranno ad un nuovo pianeta abitabile ai nostri discendenti.

Grazie per l'attenzione!

Levi Uken, Comunicatore del Governo Mondiale, 16 gennaio 2315 d.C.

IL CONTESTO

L'umanità ha iniziato ad espandersi nel sistema solare. Su Marte sono state costruite una paio di piccole colonie. Queste offrono una protezione dall'ambiente esterno, terribilmente freddo e secco, quasi senza atmosfera.

Per essere in grado di aumentare l'immigrazione dalla Terra, Marte ha bisogno di essere terraformato per alterare il suo ambiente in modo che gli essere umani possano viverci senza aver bisogno di costosi strumenti di protezione, evitando anche gli incidenti che pur leggeri potrebbero dimostrarsi letali. Pertanto, il Governo Mondiale ha deciso di sostenere qualsiasi organizzazione che contribuisca a questa immensa impresa.

Il generoso finanziamento attrarrà le grandi aziende, che competeranno per espandere le loro attività ed emergeranno con forza maggiore. In questa epoca, le opportunità migliori si trovano nella terraformazione di Marte.

INDICE

Il Contesto	2
Panoramica del Gioco	3
Parametri Globali	3
La Mappa	4
Tessere e Segnalini	5
Le Plance dei Giocatori	6
Le Carte	6
Preparazione	7
Generazioni	8
Azioni	9
Fine Partita	12
Varianti	13
Simbolismo	14
Riconoscimenti	16

PANORAMICA DEL GIOCO

Nel gioco controllerete una società ed acquisterete e giocherete delle carte che contengono diversi progetti. Spesso, questi progetti contribuiranno direttamente o indirettamente al processo di terraformazione, ma potrebbero anche consentire delle attività di vario tipo. Per vincere sarà necessario accumulare un buon Livello di Terraformazione (TR) e molti Punti Vittoria (VP). Il vostro Livello di Terraformazione aumenta ogni volta che incrementate un Parametro Globale (*Temperatura, Ossigeno ed Acqua*), e determina il reddito base così come il vostro punteggio base. Mentre il processo di terraformazione procederà, più progetti diverranno fattibili. Ulteriori Punti Vittoria si guadagneranno migliorando la presenza del genere umano nel Sistema Solare. Questo potrà dipendere da qualsiasi fattore, dal fondare una città alla costruzione di nuove infrastrutture o la protezione dell'ambiente vitale.

Il passare del tempo viene misurato in Generazioni, ed ogni Generazione inizia con una Fase dell'Ordine di Gioco, seguita da una Fase della Ricerca nella quale i giocatori accederanno a nuove carte. Nella Fase delle Azioni, a turno i giocatori effettueranno 1 o 2 azioni, continuando in questo modo fino a quando tutti avranno passato. Poi, nella Fase della Produzione, tutti i giocatori produrranno delle Risorse in

base ai loro livelli di Produzione registrati sulle loro plance e guadagneranno un reddito in base al loro Livello di Terraformazione.

La mappa centrale contiene i tracciati per la Temperatura, il Livello di Ossigeno, il Livello di Terraformazione e le Generazioni. C'è anche l'immagine del pianeta Marte sulla quale si aggiungeranno le tessere Oceano, Vegetazione e Città. E' inoltre indicato un elenco di Progetti Standard disponibili a tutti i giocatori, così come le Pietre Miliari e i Premi per i quali i giocatori competeranno. La partita termina quando ci sarà abbastanza Ossigeno per respirare (14%), gli oceani saranno sufficienti per creare delle condizioni atmosferiche (9) e la Temperatura sarà ben al di sopra del livello di congelamento (+8 °C). A quel punto sarà possibile vivere sulla superficie di Marte, anche se le condizioni non saranno ancora confortevoli.

Il vincitore è il giocatore che a fine partita avrà più Punti Vittoria. I Punti Vittoria vengono accumulati grazie al vostro Livello di Terraformazione, alle tessere sulla mappa, ai Premi vinti, alle Pietre Miliari completate e ai Punti Vittoria sulle carte che avete giocato.

PARAMETRI GLOBALI

La Temperatura, l'Ossigeno e gli Oceani sono i **Parametri Globali**. Ogni volta che incrementate uno di questi, anche il vostro Livello di Terraformazione verrà incrementato, offrendovi maggiori entrate e Punti Vittoria.

Quando un Parametro Globale raggiunge l'obiettivo, non potrà più essere aumentato e di conseguenza nemmeno il vostro Livello di Terraformazione ne risentirà. Potrete comunque giocare delle carte e fare delle azioni che incrementano questi Parametri, ma dovrete ignorare la parte con gli effetti.

Quando tutti e tre i Parametri Globali hanno raggiunto il loro obiettivo, al termine della Generazione attuale la partita termina (*alla fine della Fase della Produzione*).



Un Marte Terraformato

Ogni area o tessera sulla mappa rappresenta l'1% della superficie di Marte, quindi 9 tessere di acqua rappresentano il 9% di copertura degli oceani, che dovrebbe essere sufficiente per rendere stabile il ciclo idrologico, l'umidità dell'aria e le condizioni atmosferiche. A Temperature molto basse, gli oceani sono in realtà dei ghiacciai per la maggior parte dell'anno. Sebbene la Temperatura di Marte nei giorni più caldi dell'estate può raggiungere anche i 20 °C, questo non è sufficiente. Perché il ghiaccio degli oceani si scioglia, la Temperatura media deve essere positiva, almeno all'equatore.

Il parametro più importante per la terraformazione è il livello di Ossigeno. Senza un'atmosfera respirabile, Marte non è vitale, non terraformato. L'atmosfera terrestre è formata dal 21% di Ossigeno, a 0,21 atm. A quote superiori, questa percentuale diminuisce e l'atmosfera diventa più rarefatta. A 3000m, il livello di Ossigeno è a 0.14 atm, ma anche a questa altitudine ci sono delle città, soprattutto nelle Ande e in Cina. Gli esempi più notevoli sono la città di El Alto in Bolivia (4150m) e La Paz (3640m), con quasi un milione di abitanti.

L'atmosfera terrestre contiene anche il 78% di azoto, il componente principale responsabile della pressione dell'aria. Anche la pressione è importante, se non cruciale come il livello di Ossigeno. Un altro aspetto della terraformazione è il campo magnetico debole di Marte. Questi aspetti non sono rappresentati dai Parametri Globali, ma comportano un miglioramento da considerare in termini di carte.

LA MAPPA



- Tracciato del Livello di Terraformazione (TR):** tutti i giocatori iniziano la partita a 20. Queste sono le vostre entrate e i Punti Vittoria base (vedere le pagina 6 e 8). Ogni volta che terraformerete incrementerete questi valori.
- Tracciato della Generazione:** il segnalino Generazione misura il tempo (*round*) ed inizia ad 1, muovendosi lungo il Tracciato del Livello di Terraformazione.
- Modalità in solitario:** il giocatore inizia con un Livello di Terraformazione a 14 e termina dopo la Generazione 14.
- Ossigeno:** questo Parametro Globale inizia a 0%, comparato con il 21% sulla Terra.
- Tessere Oceano:** questo Parametro Globale inizia con 9 tessere impilate qui, che saranno poste sulla mappa durante la partita.
- Temperatura:** questo Parametro Globale inizia a -30 °C.
- Bonus di Livello:** se incrementerete il parametro a questo punto, riceverete il bonus indicato.
- Progetti Standard:** possono essere usati da qualsiasi giocatore, indipendentemente dalla carte che possiede.
- Pietre Miliari/Premi:** possono essere un'ottima sorgente di Punti Vittoria aggiuntivi.
- Bonus sul Piazzamento:** quando piatterete una tessera in queste aree, otterrete le Risorse o le carte indicate.
- Aree di Oceano:** le aree blu sono riservate alle tessere Oceano. Nessun'altra tessera può essere piazzata qui.
- Aree riservate:** 3 aree sono riservate a delle Città specifiche.

I Bonus di Livello

Quando l'atmosfera diventa più spessa, l'effetto serra aumenta la Temperatura, come indicato dal bonus all'8% di Ossigeno. Quando la Temperatura aumenta, l'anidride carbonica provocherà il disgelo aggiungendo un effetto di riscaldamento, come rappresentato dal bonus sulla Produzione di calore. Poi, a 0°C l'acqua gelata inizierà a sciogliersi, aggiungendo acqua alla superficie.

La Mappa

La mappa rappresenta la regione di Tharsis di Marte, comprese le Valli Marineris e 3 dei 4 grandi vulcani. Manca solo la regione intorno a Olympus Mons. Le aree riservate alle tessere Oceano sono a bassa quota, così l'acqua le riempirà in modo naturale. I bonus della vegetazione intorno all'equatore simulano il fatto che la Temperatura media maggiore è favorevole alla proliferazione della vita. Le montagne hanno il bonus sull'Acciaio e sul Titanio, mentre le altre zone di interesse possono avere dei bonus sulle carte, come la zona Viking dove atterrò la prima sonda artificiale terrestre.

TESSERE

La mappa rappresenta il pianeta Marte sul quale andranno piazzate le tessere. Quando piazzate una tessera, per prima cosa dovete controllare per vedere se ci sono delle limitazioni. Alcune aree sono riservate agli oceani e alle città, sulle quali non è possibile piazzare altre tessere. Inoltre, ogni tessera può avere delle specifiche limitazioni stampate sulla rispettiva carta o indicate qui di seguito.

Quando piazzate una tessera, guadagnate il **bonus** stampato nell'area sulla mappa (se ce n'è uno). Riceverete anche un bonus se piazzate una tessera adiacente ad altre tessere Oceano (vedere più avanti).



Tessere Oceano: queste tessere possono essere piazzate solo sulle aree riservate agli oceani (vedere la mappa). Il piazzamento di una tessera Oceano incrementa di 1 il vostro Livello di Terraformazione. Le tessere Oceano non sono possedute da nessun giocatore. Ogni tessera Oceano sulla mappa frutta un bonus di 2 M€ ad ogni giocatore che ci piazza adiacente una tessera, anche non di oceano.

Esempio: se piazzate una tessera Città adiacente a 2 diverse tessere Oceano, come bonus guadagnate 4 M€.



Tessere Vegetazione: se possibile, le tessere Vegetazione devono essere piazzate adiacenti ad un'altra tessera che possedete. Se non ci sono aree libere vicino alle vostre tessere oppure se non avete alcuna tessera sulla mappa, potete piazzare la tessera Vegetazione in qualsiasi area

disponibile. Ponete poi un vostro cubetto Società sulla tessera appena piazzata, in modo da indicarne il possesso. **Quando piazzate una tessera Vegetazione, se possibile dovete incrementare il Livello di Ossigeno di Marte. Se non potete farlo, non incrementerete nemmeno il vostro Livello di Terraformazione. A fine partita, le tessere Vegetazione frutteranno 1 Punto Vittoria, oltre ad 1 Punto Vittoria ad ogni Città adiacente (vedere più avanti).**



Tessere Città: non potete piazzare queste tessere vicine tra di loro (eccezione: la città *Noctis* può sempre essere piazzata nella sua area riservata). Aggiungeteci un cubetto Società. **A fine partita ogni tessera Città frutterà 1 Punto Vittoria per ogni tessera Vegetazione adiacente (indipendentemente dal proprietario).** Nota: la carta **Capital** permette di piazzare la tessera Capitale (bianca), che è considerata una normale tessera Città, ma in aggiunta vi permette di guadagnare dei Punti Vittoria per le tessere Oceano adiacenti, come indicato sulla carta.



Tessere Speciali: alcune carte vi permettono di piazzare sulla mappa delle tessere Speciali. Qualsiasi limitazione sulle funzioni o sul piazzamento della tessera sono indicate sulla loro carta. Piazzate la tessera e poneteci sopra un vostro cubetto Società.

SEGNALINI

Cubetti Risorsa: le Risorse vengono riunite sulla plancia del giocatore oppure sulle carte specifiche. Ci sono diversi tipi di Risorse (vedere a pagina 14), ma tutte sono contrassegnate da questi cubetti:

BRONZO = 1

ARGENTO = 5

ORO = 10



Cubetti Società: ogni giocatore utilizza i cubetti del suo colore per registrare il suo Livello di Terraformazione, la proprietà delle tessere sulla mappa, la Produzione (vedere a pagina 6) e per indicare le azioni sulle carte blu che ha usato nel turno (vedere a pagina 11).



Cubetti Temperatura, Ossigeno e Generazione: questi cubetti bianchi iniziano la partita nel primo riquadro del loro tracciato.



Segnalino Primo Giocatore: all'inizio di ogni Generazione questo segnalino viene passato in senso orario.



Un piccolo passo per l'uomo, ma assicuratevi di guardare quel passo!

LE PLANCE DEI GIOCATORI

Le Plance dei Giocatori registrano la quantità delle Risorse possedute e le Produzioni personali. I cubetti Risorsa sono posti nei rispettivi riquadri, mentre i cubetti Società sono usati sui Tracciati di Produzione. Nella partita, le icone Risorsa fanno riferimento ai cubetti Risorsa, mentre le icone Risorsa all'interno dei riquadri marroni indicano il livello di Produzione per la relativa Risorsa (vedere la figura a lato).

1. I Tracciati di Produzione: se guadagnare dei punti Produzione, contrassegnate il nuovo livello di Produzione con un vostro cubetto Società. **La Produzione non è limitata a 10.** Esempio: se giocate una carta che incrementa di 3 punti la vostra Produzione di Calore, da 19 a 22, usate due cubetti Società sul "10" ed uno sul "2". Durante la Fase della Produzione, aggiungerete un numero di nuovi cubetti Risorsa uguale al vostro livello di Produzione.
2. MegaCrediti (M€): sono usati per pagare le carte e le altre cose. **Nota: il numero di M€ guadagnati è dato dalla somma della vostra Produzione di M€ e del vostro Livello di Terraformazione.** La Produzione di M€ è l'unico valore che può essere negativo, ma mai sotto il -5.
3. **Acciaio:** è usato solo per pagare le carte con un'etichetta Costruzione e può essere scambiato con un rapporto di 2



M€ per cubetto. Potete pagare con M€ ed Acciaio, ma non riceverete un eventuale resto in Acciaio.

4. **Titanio:** è usato per pagare le carte con un'etichetta Spazio e può essere scambiato con un rapporto di 3 M€ per cubetto.
5. **Vegetali:** possono essere convertiti in tessere Vegetazione usando l'azione indicata (vedere a pagina 5 e 11).
6. **Energia:** viene usata su molte carte. All'inizio di ogni Fase della Produzione, tutta l'Energia rimasta è convertita in Punti Calore.
7. **Calore:** può essere speso per incrementare di +1 la Temperatura, usando la relativa azione (vedere a pagina 11).

LE CARTE

Ogni giocatore inizia con una **carta Società**. Durante la partita, i giocatori comprano e giocano molte **carte Progetto** per ottenere vari benefici. Le carte sono divise in carta Attive (**titolo blu**), carta Automatiche (**titolo verde**) e carte Evento (**titolo rosso**) - vedere a pagina 10.



1. **Etichetta:** ogni carta rientra in determinate categorie, che possono influenzare o essere influenzate da altre carte o dalle plance dei giocatori (*ad esempio, quando pagate con l'Acciaio una carta con l'etichetta Costruzione*).
2. **Condizioni iniziali:** indica con quanti M€ iniziate la partita e le eventuali Risorse e Punti Produzione iniziali. Alcune società hanno anche un'azione fissa.
3. **Effetto/Azione:** i riquadri contrassegnati con un titolo blu indicano un effetto sempre attivo o un'azione che può essere usata durante la partita. Le azioni possono essere usate solo una volta per Generazione, mentre gli effetti sono sempre attivi.
4. **Testo descrittivo:** è un semplice testo di ambientazione.
5. **Costo:** questo è il costo che dovete pagare per giocare la carta dalla vostra mano (*per prendere in mano le carte, dovrete prima comprarle durante la Fase della Ricerca - vedere a pagina 8*).
6. **Richieste:** per giocare la carta, queste richieste **devono essere** soddisfatte. Alcune carte richiedono che un Parametro Globale abbia raggiunto un certo livello, mentre altre possono essere giocate solo se un Parametro è ancora basso. Certe carte vi richiedono di avere particolari etichette o un Livello di Produzione (*nota: per giocare la carta, dovete poter eseguire il suo effetto - vedere a pagina 9*). Notate anche che la richiesta deve essere soddisfatta solo quando giocate la carta, non quando ne usate gli effetti in seguito.
7. **Effetto Immediato:** molte carte influenzano le vostre Risorse o quelle di un avversario, oppure la Produzione. Potreste dover piazzare delle tessere o altri effetti.
8. **Punti Vittoria:** alcune carte vi fanno guadagnare dei Punti Vittoria a fine partita.

Se siete incerti sul funzionamento di una carta, leggetene il testo.

PREPARAZIONE

Questo capitolo descrive la preparazione per una partita standard con 2-5 giocatori. Vedere le varianti a pagina 13.

- 1) **La Mappa:** ponete la mappa al centro del tavolo. Piazzate le 9 tessere Oceano nello riquadro a loro riservato. Piazzate un cubetto bianco per la Temperatura e uno per l'Ossigeno nelle loro posizioni iniziali. Inoltre, piazzate il terzo cubetto bianco nello spazio "1" sul Tracciato della Terraformazione.
- 2) **I cubetti Risorsa e le tessere restanti** sono poste in un luogo raggiungibile da tutti.
- 3) **Mazzo dei Progetti:** assicuratevi che nel mazzo dei Progetti e tra le carte Società non ci siano carte Avanzate, contrassegnate in basso a sinistra con l'icona (🔴). Mescolate le carte Progetto e ponete il mazzo vicino alla mappa. Lasciate uno spazio per gli scarti.
- 4) **Giocatori:** chi ha giocato di recente a Terraforming Mars riceve il segnalino Primo Giocatore. Poi, tutti scelgono il proprio colore e prendono i corrispondenti cubetti e la plancia. Iniziate la partita con 1 Punto Produzione in ogni Risorsa, registrati sulla Plancia del Giocatore, e di conseguenza piazzate i cubetti nel riquadro "1" sui vari tracciati (solo nella modalità standard). Ogni giocatore piazza anche un proprio cubetto nella posizione iniziale (20) sul Tracciato del Livello di Terraformazione.
- 5) **Carte Società:** chi non ha mai giocato a Terraforming Mars riceve una carta Società "Beginner" (senza colori sul retro) e ne segue le indicazioni, prendendo 42 M€ e pescando 10 carte Progetto in modo da formare la sua mano iniziale. Poi, ognuno esamina le proprie carte mentre i giocatori più esperti continueranno con la preparazione. Mescolate le 10 carte Società Standard (escludendo le due carte Società contrassegnate con l'icona 🔴) e distribuitene 2 ad ogni giocatore esperto.
- 6) **Carte Progetto:** distribuite 10 carte ai giocatori esperti. Queste sono le carte che i giocatori potranno acquistare per formare la loro mano iniziale (pagando 3 M€ per ogni carta che decidono di tenere). Poi, esaminano le loro opzioni per la mano iniziale e per la Società controllata.
- 7) **Condizioni Iniziali:** ogni giocatore sceglie quale Società usare per la partita e quali carta Progetto tenere tra le 10 che ha ricevuto. Le carte che si è deciso di non tenere andranno scartate (le carte Società non utilizzate potranno essere riposte nella scatola) - **le carte sono sempre scartate coperte!** Nell'ordine di gioco, a questo punto i giocatori rivelano la carta Società che hanno deciso di tenere, prendono le Risorse e Punti Produzione iniziali (se ne hanno) e pagano 3 M€ per ogni carta Progetto che hanno deciso di tenere. Siate consapevoli del fatto che le Risorse per le prossime Generazioni saranno piuttosto limitate fino a quando la vostra economia non migliora.
- 8) **Iniziare la Partita:** la prima Generazione inizia saltando la Fase dell'Ordine di Gioco e quella della Ricerca (dato che le avete già fatte durante la preparazione), quindi il Primo Giocatore può iniziare con la Fase delle Azioni.

Esempio: Kim, Stanley e Robinson decidono di giocare una partita standard di Terraforming Mars. Ognuno sceglie un colore, prende una Plancia Giocatore e registra la propria Produzione iniziale piazzando un cubetto Società nel riquadro "1" in ogni tracciato della Produzione. Kim, il Primo Giocatore, distribuisce 10 carte Progetto e 2 carte Società ad ogni giocatore. Tutti esaminano le carte che hanno ricevuto e decidono quali tenere, poi rivelano le loro Società.

Kim rivela la sua carta Società: la PhoboLog, che gli permette di avere 10 Risorse di Titanio e 23 M€, che piazza sulla sua Plancia Giocatore. Poi, dichiara di acquistare 5 carte, pagando un totale di 15 M€. E' stata una spesa molto alta, ma sa di avere a disposizione molto Titanio. Poi, scarta le carte che non ha acquistato e la carta Società non utilizza.

Stanley rivela la carta Società ThorGate, che gli permette di iniziare la partita con 48 M€ e 1 Punto Produzione Energia. Decide di tenere tutte e 10 le carte che ha ricevuto e paga 30 M€.

Robinson decide di usare la Società Tharsis Republic (vedere l'immagine nella pagina precedente). Aggiunge 40 M€ alla sua plancia e paga 12 M€ per le 4 carte che ha acquistato, rimanendo con 28 M€. La Società gli permette di piazzare subito una tessera Città, con la quale ottiene un bonus sul piazzamento. La sua carta Società indica anche che può incrementare di 1 punto la sua Produzione di M€ ogni volta che piazza una nuova Città su Marte e che riprende 3 M€ quando piazza una Città.

A questo punto, Kim inizia la prima Generazione, risolvendo la Fase delle Azioni del primo turno...

GENERAZIONI

A causa del lungo tempo necessario per completare i progetti, questo gioco si sviluppa in una serie di Generazioni. Ogni Generazione è divisa in 4 fasi.

1) Fase dell'Ordine di Gioco

Il segnalino Primo Giocatore viene passato all'avversario di sinistra e il segnalino Generazione è spostato verso l'alto di una posizione. Durante la prima Generazione questa fase deve essere saltata (vedere la Preparazione).

2) Fase della Ricerca

Ogni giocatore pesca 4 carte e decide quali vuole comprare e da tenere in mano. Ogni carta ha un costo di 3 M€ e il giocatore può comprare da 0 a 4 carte. Le carte che ha deciso di non comprare dovrà scartare nella pila degli scarti (coperte).

Non c'è limite alle carte che si possono tenere in mano.

Anche questa fase deve essere saltata nella prima Generazione.

Esempio: nella seconda Generazione, i giocatori eseguono normalmente la Fase della Ricerca. Mettono sul tavolo le carte che hanno in mano e ne pescano 4 nuove. Stanley decide di comprare 3 delle carte appena pescate, quindi deve pagare 9 M€ e scarta la quarta carta.

3) Fase delle Azioni (vedere a pagina 9)

In ogni turno, un giocatore deve fare 1 o 2 azioni, oppure passare. La fase prosegue in senso orario attorno al tavolo fino a quando tutti i giocatori hanno passato. Le azioni possono essere combinate, a scelta del giocatore. Le azioni possibili sono le seguenti:

- A) Giocare una carta dalla propria mano (vedere a pagina 9).
- B) Usare un Progetto Standard (vedere a pagina 10).
- C) Soddisfare una Pietra Miliare (vedere a pagina 10).
- D) Scegliere un Premio (vedere a pagina 11).
- E) Usare un'azione su una carta blu (vedere a pagina 11).
- F) Convertire 8 Vegetali in una tessera Vegetazione (che incrementerà il livello di Ossigeno di Marte), come indicato sulla mappa (vedere a pagina 11).
- G) Usare 8 unità di Calore per incrementare la Temperatura, come indicato sulla mappa (vedere a pagina 11).

Nel vostro turno potete decidere se fare 1 o 2 azioni. Se passate (senza fare azioni), siete fuori dal round e per questa Generazione non potrete più fare azioni. Quando tutti i giocatori hanno passato, la Fase delle Azioni termina.

Esempio: Stanley inizia la Fase delle Azioni della seconda Generazione usando il Progetto Standard 'Sell Patents' (vedere a pagina 10): scarta una carta per lui inutile per guadagnare 1 M€. Inoltre, vuole vedere cosa faranno i suoi avversari prima di decidere come agire.

Poi, Robinson utilizza un Progetto Standard City, paga 25 M€ per piazzare una Città ed incrementa la sua Produzione di 1 M€. Grazie alla Tharsis Republic, riceve 1 M€ di Produzione aggiuntivo e si riprende 3 M€, oltre al bonus l'eventuale bonus per il piazzamento della tessera. Dopo aver fatto una sola azione, dice a Kim di iniziare il suo turno. Kim gioca la carta Asteroid Mining al costo di 30 M€, spendendo 8 unità di Titanio (perché la carta ha l'etichetta Spazio). A causa dell'effetto della Phobolog, ogni unità di Titanio può essere convertita in 4 M€, per uno sconto totale di 32 M€. Avrebbe potuto usare solo 7 unità di Titanio più 2 M€, ma preferisce usarne 8 perché non ha molti soldi. La carta Asteroid Mining permette a Kim di incrementare la sua Produzione di Titanio di 2 punti, quindi aggiorna questo parametro sulla sua plancia giocatore. Come seconda azione, Kim decide ora di giocare un'altra carta con l'etichetta Spazio, usando più Titanio nel processo, prima di passare il turno a Stanley, che adesso decide di usare la Geothermal



Power. Questa carta ha un'etichetta Potere e costa 11 M€, ma dato che Stanley controlla la Società Thor-Gate con uno sconto sulle carte con l'etichetta Potere, per quella giocata dovrà pagare soltanto 8 M€.

E il turno prosegue in questo modo, fino a quando tutti i giocatori hanno passato.

4) Fase della Produzione

Tutti i giocatori risolvono simultaneamente questa fase. Per prima cosa, tutte le unità di Energia rimaste ad ogni giocatore devono essere convertite in Calore (spostando i cubetti dal riquadro dell'Energia a quello del Calore). Poi, tutti ricevono nuove Risorse:

I giocatori ricevono nuovi M€ in base al loro Livello di Terraformazione più la loro Produzione di M€ (che può anche essere negativa), poi prendono ogni altra Risorsa che hanno prodotto, come indicato sulla loro plancia. Piazzano quindi ogni cubetto Risorsa ricevuto nei riquadri corrispondenti (vedere a pagina 6).

Infine, rimuovono tutti i cubetti dalle carte che hanno utilizzato per indicare le azioni usate (vedere a pagina 11).

Ora, siete pronti per iniziare una nuova Generazione.

Esempio: Kim guadagna 21 M€ per il suo Livello di Terraformazione sommato a quello di Produzione M€. Inoltre, produce 3 unità di Titanio (perché aveva giocato la carta Asteroid Mining) e 1 Risorsa di ogni altro tipo, aggiungendo questi cubetti nei riquadri della sua plancia giocatore.

AZIONI

Come illustrato a pagina 8, ci sono 7 azioni che i giocatori possono scegliere nel loro turno. Nel suo turno ogni un giocatore può fare 1 o 2 azioni, in qualsiasi combinazione (anche 2 azioni uguali). Scegliendo di fare 2 azioni, un giocatore potrebbe sorprendere gli avversari, facendo più di quello che essi si aspettano ed ottenendo prima di loro un bonus o un obiettivo. Può anche decidere di fare solo 1 azione - perché vuole vedere cosa fanno i suoi avversari oppure semplicemente perché vuole pensare a delle tattiche più importanti.

A) Giocare una carta dalla Mano

Quando giocate una carta, dovete risolvere 3 punti:

- 1) Controllare le condizioni della carta
- 2) Pagare i costi e risolvere ogni effetto immediato
- 3) Piazzare la carta in modo appropriato

1) Controllare le condizioni della carta

Per giocare una carta, dovete prima di tutto soddisfare le **condizioni** ed essere in grado di eseguirne gli **effetti** indicati, con le seguenti eccezioni: potete giocare una carta che...

- aumenta i Parametri Globali che hanno già raggiunto il loro valore massimo (ad esempio, quando non ci sono più tessere Oceano da piazzare oppure quando la Temperatura ha già raggiunto i +8°C).
- aggiunge delle Risorse che non potete prendere (ad esempio, aggiunge dei microbi e voi non avete una carta che permette di contenerli).
- rimuove delle Risorse da un avversario (cioè, contiene delle icone bordate di rosse. Vedere l'esempio sulla carta C) se non volete o non potete farlo.

Anche se questi effetti non possono essere applicati, potete comunque giocare la carta risolvendo tutti gli altri effetti come al solito.

Esempio: Kim può giocare la carta C anche se la Temperatura del pianeta ha raggiunto il suo massimo, ma non guadagna nessun punto sul suo Livello di Terraformazione. Può anche decidere di non rimuovere nessun Vegetali dalla plancia di un avversario, oppure può rimuoverli solo parzialmente (forse perché soltanto Kim possiede dei Vege-

tali oppure forse perché Stanley o Robinson hanno meno di 3 Vegetali da rimuovere). Tuttavia, tutti i Vegetali devono essere rimossi dallo stesso giocatore.

Le carte **A**, **B**, **D** ed **E** hanno una condizione per essere giocate, indicata a destra del loro costo. Per giocare la carta **A**, dovete avere una Produzione di Titanio. Per giocare la carta **B**, il livello di Ossigeno deve essere del 9% o meno, e inoltre dovete avere una Produzione di Energia perché la carta vi richiede di decrementarla. Per giocare la carta **D**, il livello di Ossigeno deve essere del 9% o più. Inoltre, dovete avere una Produzione di Vegetali, perché la carta vi richiede di decrementarla. La carta **E** richiede un livello di Ossigeno del 5% e la Produzione di Energia.

Il costo richiesto per giocare la carta è indicato nell'angolo in alto a sinistra. Alcune carte blu già in gioco possono offrirvi uno sconto (ad esempio, la carta **E** vi offre uno sconto su ogni carta con l'etichetta Spazio che giocate). Per pagare il costo di una carta con l'etichetta Costruzione o Spazio potete anche usare rispettivamente l'Acciaio e il Titanio.

2) Pagare i costi e risolvere ogni effetto immediato

Ora dovete pagare il costo della carta (grazie agli sconti può essere anche zero). Poi, la parte più in basso sulla carta indica i suoi effetti immediati. Questi effetti (ed altri effetti scatenati dalla carta che state giocando) vengono risolti, in un ordine a vostra scelta.

Ogni aumento di **Produzione** (vedere i riquadri su sfondo marrone nelle carte **A**, **B**, **D** ed **E**) deve essere eseguito. Le Risorse o la Produzione con un bordo rosso devono colpire un giocatore qualsiasi a vostra scelta (anche voi stessi). Le Risorse o la Produzione che non hanno un bordo rosso colpiscono sempre il giocatore che le ha utilizzate e **devono** essere eseguite. Quindi, la carta **A** permette di rubare una Produzione di Titanio da un avversario, mentre le carte **B**, **D** ed **E** decrementano la vostra Produzione di Energia o di Vegetali per incrementare quella dei MC. Le carte possono contenere anche delle tessere o delle icone bordate di rosso. Una tessera bordata di rosso indica che questa può essere di un qualsiasi giocatore, mentre un'icona bordata di rosso indica una Risorsa di qualunque giocatore.



A



B



C



D



E



Qualsiasi Risorsa (**C**) viene guadagnata immediatamente. Inoltre, una Risorsa bordata di rosso indica che potete scegliere le Risorse da un giocatore qualsiasi, quindi la carta **C** è molto cattiva. Le Risorse bordate di rosso sono opzionali, quindi con la carta **C** non siete obbligati a rimuovere dei vostre Vegetali, anche se siete l'unico giocatore a possederne. Le Risorse non standard (cioè, quelle che non sono indicate sulle plance dei giocatori) sono invece raccolte sulle carte specifiche (**D**). Di norma, queste Risorse sono poste sulla stessa carta che le ha generate. Ad esempio, la carta **D** riceve 1 cubetto Animale quando usate la sua azione (le azioni sulle carte possono essere usate solo una volta per Generazione).

Qualsiasi tessera (**B**) piazzata grazie ad una carta segue le regole delle tessere (vedere a pagina 5). Se possibile, una tessera DEVE essere piazzata, ma se non è possibile piazzarla potete comunque giocare la carta.

Se la carta contiene un (*), allora è un'eccezione alle regole normali e dovrete leggere le indicazioni tra parentesi per i dettagli su come utilizzare la carta. Se non siete sicuri sul funzionamento di una carta, leggete il testo relativo.

Le icone dei Punti Vittoria (sulle carte **A**, **D** ed **E**) per adesso dovranno essere ignorate, perché verranno considerate solo a fine partita (vedere a pagina 12). La carta **D** può fruttare diversi Punti Vittoria se la sua azione (nella parte alta) è stata usata un numero sufficiente di volte per aggiungere alla carta molti cubetti Animale.

3) Piazzare la carta in modo appropriato

Dopo essere stati giocati, gli eventi (le carte rosse, **C**) devono essere tenuti in una pila degli scarti personale (ad esempio, usando lo sconto sulla carta **E** quando giocate un evento con un'etichetta Spazio).

Le carte Automatiche (verdi, **A** e **B**) sono poste scoperte in una pila sul tavolo, dove è visibile solo la loro parte alta. Non avranno ulteriori effetti, ma dato che rappresentano un'estensione delle vostre operazioni, potrete applicare le loro etichette.

Le carte Attive (blu, **D** ed **E**) hanno un effetto continuo che è sempre attivo, oppure delle azioni che potrete usare (come le Società). Dato che tenerle, disponete queste carte in modo che sia sempre visibile la loro parte alta.



Molte carte rappresentano delle idee per la terraformazione. Possono influenzare i Parametri Globali oppure offrirvi un incremento sul vostro Livello di Terraformazione. Rappresentano gli organismi che con la fotosintesi rilasciano Ossigeno nell'atmosfera, oppure delle sorgenti di calore che alzano gradatamente la Temperatura del pianeta.

Ci sono anche altre carte che sono collegate al processo di terraformazione o che ne richiedono un po' per essere giocate, specializzando le condizioni primarie.

Ogni carta ha un testo descrittivo che può aiutare il contesto di gioco ma è ininfluente con le regole.

B) Usare un Progetto Standard

I 6 Progetti Standard stampati sulla mappa sono sempre disponibili ai giocatori. Ognuno di questi può essere usato anche più volte durante la stessa Generazione.

- 1) **Sell Patents ("Vendere i Brevetti")**: potete scartare un qualunque numero di carte che avete in mano per guadagnare lo stesso numero di M€.
- 2) **Power Plants ("Centrali Elettriche")**: al costo di 11 M€ potete incrementare di 1 punto la vostra Produzione di Energia.
- 3) **Asteroid ("Asteroide")**: al costo di 14 M€ potete incrementare la Temperatura di 1 punto (e anche il vostro Livello di Terraformazione).
- 4) **Aquifer ("Falda Acquifera")**: al costo di 18 M€ potete piazzare una tessera Oceano (e guadagnare 1 punto sul vostro Livello di Terraformazione, oltre ad ogni bonus per il piazzamento della tessera - vedere a pagina 5).
- 5) **Greenery ("Area Verde")**: al costo di 23 M€ potete piazzare una tessera Vegetazione, che incrementa di un punto il livello di Ossigeno (e il vostro Livello di Terraformazione, oltre ad ogni bonus per il piazzamento della tessera - vedere a pagina 5).
- 6) **City ("Città")**: al costo di 25 M€ potete piazzare una tessera Città (ricevendo ogni bonus per il piazzamento della tessera). Inoltre, incrementate di un punto la vostra Produzione di M€ (vedere a pagina 5).

Esempio: la prima azione del turno di Robinson è quella di usare il Progetto Standard City, per controllare la sua terza Città sulla mappa e continuando a ricevere i bonus aggiuntivi grazie alla sua Società Tharsis Republic.

C) Soddisfare una Pietra Miliare

Se soddisfatte un criterio di una Pietra Miliare, potete rivendicarne il possesso spendendo 8 M€ e piazzandoci sopra un vostro cubetto Società. Una Pietra Miliare può essere rivendicata solo da un giocatore ed in totale possono esserne rivendicate soltanto 3. Ogni Pietra Miliare rivendicata vi frutterà 5 Punti Vittoria a fine partita.

Queste sono le Pietre Miliari disponibili e quello che avrete bisogno per reclamarle (*oltre a pagare 8 M€*):

- 1) **Terraformer ("Terraformatore")**: avere un Livello di Terraformazione di almeno 35.
- 2) **Mayor ("Sindaco")**: possedere almeno 3 Città sulla mappa.
- 3) **Gardener ("Botanico")**: possedere almeno 3 tessere Vegetazione sulla mappa.
- 4) **Builder ("Costruttore")**: possedere almeno 8 carte sul tavolo che contengono un'etichetta Costruzione.
- 5) **Planner ("Pianificatore")**: avere in mano almeno 16 carte nel momento in cui reclamate questa Pietra Miliare.

Esempio: la seconda azione di Robinson (dopo aver costruito la sua terza Città) è di reclamare la Pietra Miliare Sindaco, perché in questo momento è qualificato ad averla. Paga 8 M€ e piazza uno dei suoi cubetti Società sopra questa Pietra Miliare, che a fine partita gli frutterà 5 Punti Vittoria. A questo punto potranno essere reclamate ancora 2 Pietre Miliari e nessuno potrà più reclamare quella del Sindaco.

D) Scegliere un Premio

Non ci sono richieste che devono essere soddisfatte per poter scegliere un Premio. Il primo giocatore che sceglie un Premio deve pagare 8 M€ e piazzarsi sopra un suo cubetto Società. Il prossimo giocatore che sceglierà il secondo Premio dovrà pagare 14 M€ e il terzo dovrà pagare 20 M€. Solo tre Premi possono essere scelti ed ogni Premio potrà essere scelto da un solo giocatore.

Nel punteggio finale, verrà controllato ogni Premio che è stato scelto e il giocatore che lo avrà soddisfatto meglio guadagnerà 5 Punti Vittoria - non importa chi aveva scelto quel Premio durante la partita. Il giocatore al secondo posto per quello stesso Premio guadagnerà invece 2 Punti Vittoria (*tranne nelle partite con 2 giocatori, quando il giocatore al secondo posto non guadagna punti*). I pareggi sono risolti equamente; ogni giocatore a pari-merito riceverà lo stesso quantitativo di punti (*vedere l'esempio*). Se più di un giocatore è al primo posto, quelli al secondo posto non guadagneranno nulla.

Questi sono i Premi che si possono scegliere e che a fine partita forniranno dei Punti Vittoria:

- 1) **Landlord ("Signore delle Terre")**: possedere più tessere sulla mappa.
- 2) **Banker ("Banchiere")**: avere la Produzione di M€ maggiore.
- 3) **Scientist ("Scienziato")**: avere più carte in gioco che contengono l'etichetta Scienza.
- 4) **Thermalist ("Termico")**: avere più cubetti Calore.
- 5) **Miner ("Minatore")**: avere più cubetti Acciaio e Titanio.

Esempio: Stanley paga 8 M€ per rivendicare il Premio Thermalist, perché pensa che le sue industrie GHG gli permetteranno a fine partita di avere più Risorse Calore.

Quando la partita termina, anche Kim ha prodotto Calore e nel suo riquadro ha ben 12 Risorse Calore, che comparate alle 12 Risorse di Stanley e alle 5 di Robinson gli permettono di guadagnare 5 Punti Vittoria (assieme a Stanley), mentre Robinson al secondo posto non guadagna nulla.

E) Usare un'Azione su una carta blu

Molte carte blu e carte Società contengono delle azioni, come indicato da una freccia rossa. **Ognuna di queste carte può essere usata soltanto una volta per Generazione.** Quando usate un'azione su una carta blu, dovete per prima cosa pagare il costo indicato alla sinistra della freccia. Ottenete poi quello che è indicato dalla freccia, e per indicare che avete usato la carta dovete piazzarci sopra uno dei vostri cubetti Società. Questi cubetti saranno rimossi durante la prossima Fase della Produzione.

Esempio: ci avviamo alla fine della partita e Stanley ha in gioco la carta Livestock (D). Nel suo turno può decidere di fare l'azione su questa carta, aggiungendo un cubetto Risorsa sulla carta (considerato un animale) e un suo cubetto Società.

Le carte blu possono anche contenere degli effetti sempre attivi, come la carta Shuttle (E); quando giocherete una carta con un'etichetta Spazio, questa vi costerà 2 M€ in meno. Questi effetti non sono azioni (*non hanno una freccia rossa*), quindi potete sempre usarli.

F) Convertire 8 Vegetali in una tessera Vegetazione

Otto cubetti Vegetali possono essere trasformati in una tessera Vegetazione, che incrementa di un punto l'Ossigeno del pianeta (*e di conseguenza anche il vostro Livello di Terraformazione*).

Notate che la tessera Vegetazione deve essere piazzata vicino ad un'altra delle vostre tessere (*se possibile*) e può generare dei bonus sul piazzamento (*vedere a pagina 5*).

Esempio: Robinson rimuove 8 cubetti Vegetali dal suo riquadro sulla plancia, incrementa di un punto il livello di Ossigeno e il suo Livello di Terraformazione. Poi, prende una tessera Vegetazione e la piazza tra 2 delle sue tessere Città, riceve il bonus sul piazzamento stampato sulla mappa, che risultano essere 2 Vegetali.

Questo non gli ha fruttato soltanto 1 punto sul suo Livello di Terraformazione, ma la tessera Vegetazione gli permetterà di guadagnare 1 Punto Vittoria a fine partita perché si trova adiacente a due delle sue Città.

G) Usare 8 unità di Calore per incrementare la Temperatura

Otto Risorse di Calore possono essere utilizzare per incrementare di un punto la Temperatura di Marte (*e di conseguenza anche il vostro Livello di Terraformazione*).

FINE PARTITA

Quando tutti e tre i Parametri Globali (*Oceani, Temperatura e Ossigeno*) hanno raggiunto i loro obiettivi, la partita termina alla fine della Generazione attuale. Dopo la Fase della Produzione, **i giocatori hanno ancora una possibilità di convertire i loro cubetti Vegetali in tessere Vegetazione** (seguendo l'ordine di gioco; questo potrebbe anche scatenare altri effetti, come i bonus sul piazzamento). Poi, ci sarà il calcolo finale dei punti. Per evitare confusione, vi consigliamo di scegliere un giocatore che calcoli i punti per tutti, dove gli altri controllano semplicemente che tutto funzioni regolarmente.

Il Punteggio Finale

- 1) **Livello di Terraformazione:** il vostro Livello di Terraformazione è il vostro punteggio base. Sposterete in avanti il vostro cubetto, aggiungendo i vari punti che guadagnerete durante il calcolo.
- 2) **Premi:** ogni giocatore in testa ad ogni Premio guadagna 5 Punti Vittoria, mentre quelli al secondo posto guadagnano 2 Punti Vittoria. I giocatori alla pari per il primo o il secondo posto guadagnano lo stesso quantitativo di Punti Vittoria (vedere a pagina 11). Aggiungete quindi questi punti al tracciato della Terraformazione.
- 3) **Pietre Miliari:** ogni giocatore ha piazzato un cubetto su una Pietra Miliare guadagna 5 Punti Vittoria.
- 4) **La Mappa:** i giocatori guadagnano dei Punti Vittoria in base alle tessere che hanno piazzato sulla mappa. Ogni tessera Vegetazione frutta 1 Punto Vittoria ed ogni tessera Città frutta 1 Punto Vittoria per ogni tessera Vegetazione adiacente (indipendentemente da chi controlla quelle tessere Vegetazione). Per evitare confusione, calcolate questi punti per un giocatore alla volta, seguendo l'ordine di gioco.
- 5) **Le Carte:** per prima cosa contate tutti i Punti Vittoria per le Risorse raccolte. Poi, raggruppate tutte le carte rimanenti (compresi gli eventi che avete giocato) ed aggiungete questi Punti Vittoria. Se avete delle carte con l'etichetta Giove, queste dovranno essere conteggiate a parte.

Il giocatore con il totale più alto sarà il vincitore. Ogni pareggio è a favore del giocatore con più MC.

Esempio: Stanley ha il suo Livello di Terraformazione finale a 38, quindi questa sarà la sua base di partenza per aggiungere gli altri Punti Vittoria. Guadagna 5 Punti Vittoria dal Premio Thermalist, oltre ad altri 5 Punti Vittoria per la Pietra Miliare Planner. Sulla mappa possiede 3 tessere Vegetazione che sono attorno ad una sua Città isolata, quindi guadagna 3 Punti Vittoria per le tessere Vegetazione più 5 Punti Vittoria per la Città, perché è adiacente anche ad altre due tessere Vegetazione di Robinson. Prima di calcolare le carte, questo porta il suo totale a 56 Punti Vittoria.

Stanley ha 3 Risorse sulla sua carta Livestock, che gli permettono di guadagnare 3 Punti Vittoria. Ha anche un totale di 6 Punti Vittoria aggiuntivi sulle sue carte scoperte (blu e verdi), e -1 Punto Vittoria per una carta Evento (rossa). Il suo punteggio finale è di 64 Punti Vittoria.



Sarete voi il vincitore ?

Suggerimenti

Se non avete compreso i simboli - leggete la descrizione tra parentesi sulle carte, oppure guardate a pagina 14 e 15 di questo regolamento.

Alcune volte ci sono certi effetti che devono essere registrati, quindi aiutatevi tra voi giocatori. Quando più effetti si scatenano allo stesso tempo, il giocatore attivo deciderà il loro ordine di esecuzione, anche per quelli scatenati dagli avversari.



VARIANTI



Modalità Avanzata:

Per usare questa modalità, durante la preparazione della partita aggiungete al mazzo le carte contrassegnate con un'icona rossa e bianca (🔴🔵) nell'angolo in basso a sinistra, includendo al mazzo delle Società anche le 2 carte Società con la medesima icona. I giocatori iniziano la partita con tutte le Produzioni a zero (*vedere la preparazione a pagina 7*). La modalità avanzata può essere combinata con qualunque delle altre varianti di gioco.

La modalità avanzata si focalizza sull'economia e sulla tecnologia. Ci sono dei progetti che non contribuiscono direttamente alla terraformazione, ma rendono più forti le Società aggiungendo maggiori scelte strategiche alle partite. Con la modalità avanzata le partite saranno più lunghe e più complesse. Per tale motivo non la consigliamo ai giocatori neofiti.

Variante in Solitario

Con la modalità in solitario si applicano tutte le regole della modalità avanzata, tranne le seguenti eccezioni:

- 1) Prima di scegliere le vostre carte, piazzate sulla mappa 2 tessere Città neutrali, ognuna delle quali dovrà avere adiacente 1 tessera Vegetazione (*queste tessere non sono vostre e non incrementano il livello di Ossigeno*); rivelate e scartate le prime 4 carte del mazzo ed usate il loro costo per determinare la posizione di queste tessere. La prima tessera Città sarà piazzata nello spazio determinato contando gli spazi sulla mappa, dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra, cioè nel senso di lettura. Saltate ogni spazio illegale (*come le aree riservate per gli oceani*). Per la seconda tessera Città contate dal basso verso l'alto e da destra verso sinistra. Poi, piazzate una tessera Vegetazione in ogni Città, iniziando a contare dal primo spazio in alto a sinistra della tessera Città e proseguendo in senso orario, anche qui saltando le aree illegali.
Caso speciale: se usate la Società Tharsis Republic, guadagnate la Produzione di MC per le due Città neutrali anche se sono state piazzate sulla mappa prima di aver rivelato la vostra Società.
- 2) Iniziate la partita con un Livello di Terraformazione pari a 14 invece di 20 (*come indicato sul tracciato*) e con tutte le Produzioni a zero.
- 3) Non usate i Premi e le Pietre Miliari.
- 4) Avete un avversario neutrale dal quale potete rubare o ridurre qualsiasi tipologia di Risorsa e Produzione.
- 5) Dovete giocare soltanto 14 Generazioni. Per vincere, dovrete completare la terraformazione di Marte (*cioè, i tre Parametri Globali dovranno raggiungere il loro obiettivo*) entro la fine della Generazione 14. A quel punto, potete convertire i vostri Cubetti Vegetali in tessere Vegetazione, seguendo le normali regole del gioco, ma senza incrementare il livello di Ossigeno, ed infine potete calcolare i vostri punti, cercando di raggiungere il punteggio maggiore. Se non avrete completato la terraformazione entro la Generazione 14, avrete perduto.

Variante Draft

Se desiderate una maggiore interazione tra i giocatori, potete applicare questa variante. Durante la Fase della Ricerca, ogni giocatore deve pescare 4 nuove carte (*come al solito*), ma invece di decidere subito quali comprare, ognuno dovrà sceglierne una da tenere (*non da comprare*), che metterà da parte e passerà le tre carte restanti all'avversario. In questo modo, dovrete aver ricevuto tre carte dall'altro avversario, e tra queste dovrete sceglierne un'altra, metterla da parte e passare le altre due. Poi, ne ricevete due, ne scegliete ancora una e l'altra la passate. L'ultima che ricevete dovete per forza metterla da parte.

A questo punto, dovrete aver messo da parte 4 carte, delle quali adesso potete decidere quale comprare, pagandole 3 MC ognuna, e scartando le rimanenti.

Questo metodo non deve essere usato durante la prima Generazione perché la prima Fase della Ricerca della partita deve essere saltata (*vedere la preparazione*). Le carte devono essere passate in senso orario durante le Generazioni pari, e in senso antiorario durante le Generazioni dispari.

Questa variante permette ai giocatori di decidere quali carte avranno a disposizione gli altri giocatori, ed incrementa le possibilità di perseguire una determinata strategia oppure prevedere quali parametri verranno incrementati per primi.

La variante draft aumenterà la lunghezza delle vostre partite e non è consigliata ai giocatori neofiti.

L'autore

Jacob Fryxelius ha ottenuto il suo dottorato in chimica all'Università di Stoccolma, nel 2006. Scoprendo la sua passione ad analizzare e spiegare le cose, cominciò a lavorare come insegnante di scienze alle scuole superiori e all'università, ottenendo il diploma di insegnamento nel 2011. Avendo come hobby i giochi da tavolo fin dall'infanzia, nel corso degli anni ha sviluppato diversi giochi fondando con i suoi fratelli Enoch, Daniel e Jonathan la FryxGames, e nello stesso anno ha rilasciato il suo primo gioco, Space Station.

Tra il suo lavoro di insegnante, la FryxGames, i figli e una bella moglie, la sua vita è davvero molto piena!



STEFANO VITTO

SIMBOLISMO

Punti Vittoria



Vincete la partita se avete il maggior numero di Punti Vittoria. Questi sono calcolati in base al vostro Livello di Terraformazione, alle tessere sulla mappa, alle Pietre Miliari, ai Premi e da altre carte.

Parametri

Lo scopo di Terraforming Mars è quello di rendere il pianeta Marte il più simile alla Terra. Sulla mappa ci sono quattro Parametri connessi a questo processo: il Livello di Terraformazione, la Temperatura, il Livello di Ossigeno e la copertura degli Oceani.



Il Livello di Terraformazione (TR) è la misura di quanto avete contribuito al processo di trasformazione. **Ogni volta che riuscite ad incrementare il Livello di Ossigeno, la Temperatura oppure quando piazzate una tessera Oceano, dovete incrementare il vostro Livello di Terraformazione.** Ogni riquadro in cui è avanzato il vostro cubetto sul tracciato vi frutterà a fine partita 1 Punto Vittoria e i premi del Comitato di Terraformazione incrementeranno questo totale. Iniziate la partita a Livello 20.



La **Temperatura** all'equatore è incrementata di 2°C alla volta, da -30° a +8°. Questo creerà una zona equatoriale nella quale l'acqua rimane liquida. Questo simbolo significa che dovete incrementare la Temperatura di un punto e di conseguenza incrementerete di 1 punto anche il vostro Livello di Terraformazione.



Il Livello di **Ossigeno** è misurato come percentuale della pressione atmosferica, quindi questa percentuale è comparabile al 21% dell'Ossigeno della Terra. Questo simbolo significa che dovete incrementare il Livello di Ossigeno di 1 punto e di conseguenza incrementerete di 1 punto anche il vostro Livello di Terraformazione.



Ogni **tessera Oceano** rappresenta l'1% di copertura delle acque. Con il 9% di superficie coperta dagli oceani, Marte avrà un ciclo idrologico, creando pioggia e fiumi. Questo simbolo significa che dovete piazzare una tessera Oceano, e di conseguenza incrementerete di 1 punto anche il vostro Livello di Terraformazione (*ed otterrete gli eventuali bonus presenti in quello spazio - vedere a pagina 5*).

Risorse

Tutte le Risorse sono rappresentate dai cubetti Risorsa. Questi sono di tre dimensioni: 1 (bronzo), 5 (argento) e 10 (oro), e rappresentano un qualunque tipo di Risorsa. Il posto in cui li piazzate determina che cosa saranno. Le sei Risorse standard

sono i MegaCrediti, l'Acciaio, il Titanio, i Vegetali, l'Energia e il Calore. Tutte sono piazzate sulle Plance dei Giocatori. Anche alcune carte possono ricevere delle Risorse (*solitamente, le carte Animale e Microbi - vedere nella prossima pagina*). Se una carta aggiunge una Risorsa non standard, generalmente questa è posta su quella stessa carta.



I **MegaCrediti (MC)** sono la valuta usata per comprare, piazzare le carte e usare i Progetti Standard, le Pietre Miliari e i Premi.



L'**Acciaio** rappresenta i materiali da costruzione su Marte. Solitamente, questo è una lega di magnesio. L'Acciaio è usato per pagare le carte Costruzione, convertito con un rapporto di 2 MC per cubetto.



Il **Titanio** rappresenta delle Risorse nello spazio o per l'industria spaziale. Il Titanio è usato per pagare le carte Spazio, con un rapporto di 2 MC per cubetto.



I **Vegetali** usano la fotosintesi. Come azione, 8 Vegetali possono essere convertiti in una tessera Vegetazione che potrete piazzare sulla mappa. Questa incrementerà di 1 punto il Livello di Ossigeno (*e il vostro Livello di Terraformazione*). A fine partita, ogni tessera Vegetazione frutterà 1 Punto Vittoria e 1 ulteriore Punto Vittoria per ogni tessera Città adiacente (*vedere a pagina 5*).



L'**Energia** è usata da molte Città e Industrie. Questo può fatto tramite un'azione su una carta blu, oppure per un decremento della Produzione di Energia. Tutta l'Energia rimanente è convertita in Calore.



Il **Calore** riscalda l'atmosfera di Marte. Come azione, 8 Risorse di Calore possono essere convertite nell'incremento della Temperatura di 1 punto (*e quindi del vostro Livello di Terraformazione*).



Le **Altre Risorse** (*compresi animali e microbi*) vengono raccolte sulle rispettive carte che ne descrivono l'utilizzo.



La **Produzione** di una Risorsa è indicata dal simbolo della Risorsa in un riquadro marrone. In questo esempio, il simbolo significa che dovete incrementare di 1 punto il vostro livello di Produzione Vegetali. Nel turno, questo vi permetterà di ricevere una Risorsa Vegetali in più. **Il Livello di Produzione non è limitato a 10**; se dovesse superare i 10 punti, lasciate il cubetto nel riquadro "10" (*che rappresenta le decine*) ed aggiungetene un altro che rappresenta le unità.

Solo la Produzione di MC può essere negativa (*fino a -5*). Ma, dato che il Livello di Terraformazione viene aggiunto alla vostra Produzione di MC, il totale non sarà mai negativo.



Le **carte** rappresentano gli sforzi che i giocatori possono fare. Hanno tre diverse etichette, che indicano alcuni aspetti tematici della carta, e possono essere utilizzate assieme ad altre carte. Durante la Fase della Ricerca, per poter essere tenuta in mano,

ogni carta costa 3 M€, ma ha un costo diverso per poter essere giocata. Quando trovate questo simbolo, potete pescare una carta e tenerla in mano (*senza pagare nulla per essa*).

Le Etichette

Le carte hanno da 0 a 3 etichette che descrivono la loro tematica e permettono ad altre carte di essere messe in relazione. Non ci sono regole speciali per le varie etichette.

-  **Costruzione:** questo Progetto comporta la costruzione di Marte. L'Acciaio può essere usato per pagare questa carta.
-  **Spazio:** questo Progetto utilizza la tecnologia spaziale. Il Titanio può essere usato per pagare questa carta.
-  **Energia:** questo Progetto si focalizza sulla Produzione di energia o di calore.
-  **Scienza:** questo Progetto migliora la conoscenza scientifica. Alcune carte richiedono questa etichetta.
-  **Giove:** questa etichetta ha a che fare con Giove. Questo Progetto rappresenta le infrastrutture nel Sistema Solare esterno.
-  **Terra:** questo Progetto è relativo alle attività sulla Terra.
-  **Vegetali:** questo Progetto coinvolge la vita delle piante o degli altri organismi vegetali.
-  **Microbi:** questo Progetto coinvolge i microbi per degli scopi specifici.
-  **Animale:** questo Progetto coinvolge gli animali. Genera anche Punti Vittoria.
-  **Città:** questo Progetto permette di piazzare una tessera Città. Spesso richiede una Produzione di Energia e produce anche M€.
-  **Evento:** questo Progetto è un evento unico. Tutti gli eventi sono sulle carte rosse che dopo l'uso devono essere scartate (*in un mazzo personale, per gli eventuali Punti Vittoria negativi a fine partita*).

Le Tessere

La mappa contiene l'immagine del pianeta Marte in cui verranno piazzate le tessere. Quando piazzate una tessera, potete guadagnare un **bonus**, come è stampato sulla mappa (più 2 M€ per ogni oceano adiacente). Ci sono quattro tipi di tessere:



Questo simbolo significa che dovete piazzare una **tessera Oceano**. Questa incrementerà di 1 punto il vostro Livello di Terraformazione. Sulla mappa ci sono 12 aree **riservate alle tessere Oceano**; le tessere Oceano possono essere piazzate solo in queste aree e in queste aree non possono essere piazzate altre tessere. Le tessere Oceano sulla mappa non sono possedute da nessun giocatore, ma generano un bonus sul piazzamento di 2 M€ per il giocatore che in seguito ci piazza adiacenti altre tessere.



Questo simbolo significa che dovete piazzare una **tessera Vegetazione** assieme ad un vostro cubetto Società (*questa incrementerà anche il Livello di Ossigeno di Marte e il vostro Livello di Terraformazione, come indicato dal simbolo dell'Ossigeno*).

Se possibile, la tessera deve essere piazzata vicino ad un'altra tessera che possedete. Se non avete tessere oppure non ci sono aree adiacenti, potete piazzarla dove volete. Le tessere Vegetazione fruttano 1 Punto Vittoria a fine partita e generano 1 Punto Vittoria per ogni Città adiacente.



Questo simbolo significa che dovete piazzare una tessera Città con un vostro cubetto Società. La tessera non può essere piazzata vicino ad un'altra tessera Città. A fine partita, ogni tessera Città frutterà 1 Punto Vittoria per ogni tessera Vegetazione adiacente (*indipendentemente da chi controlla la tessera Vegetazione*).



Le tessere marroni con un simbolo possono essere piazzate come indicato sulle carte, assieme ad un vostro cubetto Società. Qualsiasi regola speciale e limitazione sul piazzamento è specificato sulla carta.



Icone con il bordo rosso

Quando un'icona ha il bordo rosso, significa che può colpire un giocatore qualsiasi (*voi o un vostro avversario*).

Una carta che rimuove delle Risorse con il bordo rosso, possono rimuovere tali Risorse da un qualsiasi giocatore (*questo effetto può anche essere applicato parzialmente, oppure non essere applicato del tutto*).

L'effetto di una carta che riduce la Produzione di una Risorsa con il bordo rosso DEVE essere applicato, quindi se il vostro avversario non ha quei Punti Produzione, allora dovrete essere voi a perdere i Punti Produzione rimanenti; oppure non potrete giocare quella carta.

Una carta con un'icona con il bordo rosso può colpire le tessere di qualsiasi giocatore.

Una carta con un'icona con il bordo rosso può colpire tutte le carte con quell'icona, vostra o di un avversario.



Componenti

1 Regolamento
1 Mappa
5 Plance dei Giocatori
17 carte Società
208 carte Progetto
8 carte di Riferimento
200 cubetti Società (*i cubetti trasparenti nei cinque colori dei giocatori*)
200 cubetti Risorsa (*i cubetti oro, argento e bronzo*)
3 cubetti bianchi per la mappa
9 tessere Oceano
66 tessere Vegetazione/Città
11 tessere Speciali
1 segnalino Primo Giocatore

Riconoscimenti

Autore: Jacob Fryxelius
Grafica: Isaac Fryxelius
Assistente Grafico: FryxGames

Traduzione in italiano: Maurizio Bignoli (*Gylas*)

FryxGames ringrazia: Our partners, friends and family (especially Mom and Dad) for playtesting and feedback. We want to acknowledge Kim Stanley Robinson for great inspiration to this game in his Red Mars trilogy. And, of course, eternal gratitude to the Creator of Mars and of everything else.

We thank our beta-testers:

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

All images are credited by name, and any image that has been modified by us is marked by a '+' after the name.

Printed by LudoFact, Germany.

© 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

© 2016 Stronghold Games LLC

www.StrongholdGames.com

