



ТЕРРАФОРМЕР

Правила игры

Дорогие друзья!

Создатели игры поздравляют вас с наступлением будущего. Ваш корабль, оснащенный оборудованием для **терраформирования** (создания природных условий, пригодных для жизни) прибыл к далекой безжизненной планете. Каждый из вас собрал уникальную коллекцию генетического материала: животных и растений, микроорганизмов и целых экосистем. Совместными усилиями игроки наполняют жизнь материке и океаны, но владельцем планеты станет тот, чьи существа окажутся самыми стойкими и, выдержав конкуренцию с соперничающими видами, станут наиболее многочисленными в этом молодом мире. Вперед, друзья, удачного вам терраформирования!

Перед началом игры

Рекомендуем вам посмотреть видеоролики, в которых детально объясняются правила игры.






www.mosaicum.ru/terraformer

Видео №1, если вы собираетесь играть впервые.

Видео №2, если вы уже попробовали игру и хотите познакомиться с тонкостями игровых стратегий.



В коробке игры находятся три колоды по 42 карты. Заметьте, что у каждой карты в правом верхнем углу есть круглое поле маркировки. Карты одной колоды имеют одинаковую маркировку:

-  **Материковая колода**
(наземные экосистемы)
-  **Холодная колода**
(холодные экосистемы)
-  **Контрастная колода**
(жаркие и холодные экосистемы)

Если колоды перемешались, разберите их так, чтобы в каждой колоде были карты с одинаковым полем маркировки. В течение всей игры вы будете брать карты только из своей собственной колоды и класть сыгранные/вымершие карты также в свой *собственный* сброс.

Правила игры

1. Каждый игрок перемешивает свою колоду и сдает себе из нее 5 карт. Если раздача не понравилась, игрок может один раз пересдать себе карты.
2. Игроки договариваются о размере планеты, на которой будет проводиться терраформирование, то есть о количестве экосистем, которые будут созданы на ней:
 - **Малая планета** – 5 экосистем, не более 2-х одинаковых.
 - **Средняя планета** – 6 экосистем, не более 2-х одинаковых.
 - **Большая планета** – 7 экосистем, не более 3-х одинаковых.
 - **Огромная планета** – 8 экосистем, не более 3-х одинаковых.

Размер планеты определяет не только динамику игры, но и ее продолжительность.

3. Карты будут выкладываться на стол вертикальными «косынками» в каждой из экосистем планеты, в строгом порядке слева направо. Вот пример Малой планеты с 5 экосистемами.



4. Игра начинается с хода самого младшего игрока за столом и продолжается по часовой стрелке.
5. Игроки ходят по очереди, следуя структуре хода, описанной ниже. В самом начале игры они создают первые экосистемы с помощью карт биомов (см. *Типы карт*), а потом наполняют их живыми организмами, подходящими по температуре и влажности. Иногда игроки разыгрывают карты *Действия*.
6. К концу хода в руке игрока должно быть **НЕ БОЛЕЕ 7 карт** (лишние карты игрок кладет в свой сброс).
7. Игра завершается, как только хотя бы у одного игрока закончилась колода, или как только все экосистемы построены и стали стабильными. Ход, во время которого это произошло, доигрывается до конца.
8. По завершении игры производится балансировка экосистем и подсчет очков (см. *Завершение игры*).

Структура хода

В свой ход игрок использует две из следующих возможностей на выбор, в любой комбинации и последовательности на свое усмотрение:

- **взять карту** из своей колоды,
- **сыграть карту** на стол (кроме карт *Действий*).

То есть игрок может взять одну карту из колоды и сыграть одну из руки; или взять две карты; или сыграть две карты. В любом случае, за ход игрок использует только две возможности, не больше и не меньше.

За один ход игрок может создать не более одной новой экосистемы!

В любой момент своего хода игрок может разыграть сколько угодно карт со значком «*Действие*». Некоторые карты *Действия* можно использовать во время хода противника. На каждой карте *Действия* подробно описан ее эффект.

Если к концу хода в руке игрока осталось более 7 карт, он обязан скинуть лишние карты в свой собственный сброс.

Типы Карт

В игре используется три типа карт:

Биомов

Живых существ

Действий



Карты Биомов

Каждая экосистема состоит из одного или нескольких **одинаковых** участков – биомов. Разные биомы имеют разные климатические характеристики: температуру и влажность.

ВАЖНО

- Первая выложенная карта биома определяет экосистему, которая строится в этой части планеты (напоминаем, что количество экосистем определяется размером планеты, о котором вы договорились в начале игры).
- Экосистема растет по мере добавления в нее карт биомов. Если карт биомов 4 или более, она считается «стабильной».
- Каждый биом имеет собственную температуру и влажность; и в нем смогут обитать любые живые организмы (представители любого биома), у которых температура и влажность совпадают с условиями этой экосистемы.
- **К 1 карте биома** можно выкладывать **только 2 живых организма**.



Биом *Тропический лес* имеет жаркий и влажный климат.



Карты живых организмов

Эти карты представляют живые организмы, населяющие экосистемы. Они отличаются по своей роли в пищевой цепочке. Значок под названием карты показывает, какую роль это существо играет в своей родной экосистеме:



Созидатели создают основу питания в экосистеме



Чистильщики перерабатывают отмершие организмы.



Потребители 1-го порядка, как правило, травоядные животные.



Потребители 2-го и 3-го порядка – обычно хищники и суперхищники.

Например, **Опоссум** принадлежит экосистеме **Тропический лес**, но может обитать и в других экосистемах, если они подходят ему по температуре и влажности. **Опоссум** чувствует себя комфортно в экосистемах с жарким, теплым или умеренным климатом и высокой или умеренной влажностью.

Пищевая цепь начинается с **Созидателей** – растений и подобных им организмов; иногда – с **Чистильщиков**, которые находят себе еду прямо в биоме. Затем следуют **Потребители 1-го, 2-го и 3-го порядка**.

Опоссум размером со стандартного грызуна

питается плодами, насекомыми и пресмыкающимися

обитает в экосистемах с жарким, теплым и умеренным климатом



родной биом **Опоссума** – **Тропический лес**

Потребитель 2-го порядка в своей экосистеме

может обитать в экосистемах с умеренным и влажным климатом



а такой значок вы увидите, если животное не может мигрировать в другую экосистему

ВАЖНО

- Живые организмы могут обитать только в тех экосистемах, которые подходят им по влажности и температуре.
- Живые организмы верхнего ряда (*Созидатели, Чистильщики и Потребители 1-го порядка*) могут сразу заселяться в экосистему, а *Потребители 2-го, 3-го порядка* требуют наличия в экосистеме подходящей по размеру пищи.
- Живые организмы в «неродных» экосистемах могут играть совсем другие роли. Например *Чистильщик* займет нишу потребителя, но на учет очков в конце игры это не повлияет.
- При использовании действий и изменениях экосистемы (когда условия становятся неблагоприятными для животного), оно мигрирует в подходящую ему экосистему, не обращая внимания на то, сколько живых организмов там уже обитает. О миграции читайте далее.

Карты Действия

Игрок может использовать их в свой ход, а некоторые – даже во время хода соперника. *Действия* нужны для того чтобы: изменить экосистему; сделать ее более благоприятной для своих животных; убрать тот или иной организм противника из экосистемы; наделить своих животных особыми свойствами; клонировать живые организмы (достать карты из сброса обратно в руку); отменить враждебные *Действия* противника.

Миграция

При использовании действий населению биомов часто приходится покидать свои экосистемы. В этом случае они мигрируют в любую подходящую им по климату экосистему независимо от ее наполненности.



Условные обозначения на картах Действия:



карта остается на столе после применения



игрок может применить карту вне своего хода



Итак, у нас на столе есть экосистема *Тропический лес*, состоящая из двух биомов и цепочки живых организмов. Один из игроков (Ваня) решил превратить тропики в пустыню, и разыграл карту Действия *Осушение*, при этом имея в руке карту биома *Пустыня*. Отменить это Действие можно картой *Отмена* или Действием с противоположным эффектом (*Повышение влажности*), но, предположим, ни у кого из игроков этих карт не оказалось. *Осушение* прошло успешно, оба биома *Тропического леса* отправились в сброс своих владельцев, и Ваня выкладывает вместо них карту биома *Пустыня*. Заметим, что *Осушение* изменяет лишь влажность, то есть для успешного осушения новый биом не должен отличаться от прежнего по температуре. Что же произойдет с существами? *Ацерола* – растение, оно не может мигрировать и потому вымирает. *Жук-слон* мигрировать некуда: на планете есть еще две экосистемы – *Степь* и *Коралловый риф*, но они не подходят по температуре и влажности. *Жук-слон* тоже вымирает. А вот *Опоссум* вполне может мигрировать в *Степь*, так как местная температура и влажность его устраивают, и имеется подходящая пища – насекомое *Афодий*. После этого Ваня выкладывает вторую карту своего хода – *Саксаул* в новую *Пустыню*, и передает ход.



ВАЖНО

- После того как активный игрок сыграл *Действие*, остальные игроки, по часовой стрелке, могут отменить это *Действие* картой *Отмена* (или картой противоположного эффекта). В этом случае обе карты отправляются в сбросы владельцев, а активный игрок продолжает свой ход.
- При изменении экосистемы с помощью *Действия* вы должны иметь в руке карту подходящего биома, иначе *Действие* не состоится, и экосистема останется прежней. Но если у вас на руке нет подходящей карты биома, вы можете «блефовать» — использовать *Действие* с целью выманить у соперников ценную карту *Отмены* или противоположного эффекта.
- Игроки не могут изменять экосистемы, состоящие из 4 или более карт биомов. Такие экосистемы называются «стабильными»

Этический кодекс Терраформера

Терраформирование — это благородное занятие, ведь мы несем жизнь далеким мирам! Поэтому каждый терраформер строго следует этическому кодексу.

ВАЖНО

- Этический кодекс терраформера запрещает любые *Действия* с биомами в *стабильных экосистемах*, кроме карты *Богатая экосистема*, при этом действия с отдельными существами (адаптация, вытеснение и вымирание) все еще возможны.
- Как только все экосистемы построены и становятся стабильными, игра заканчивается, и начинается балансировка экосистем и подсчет очков.

Завершение игры

Балансировка экосистем и подсчет очков

Игра закончена. Перед нами на столе наполненные живностью экосистемы. Но, прежде чем считать очки и определять победителя, мы должны выстроить и сбалансировать пищевые цепи, чтобы всем хватило еды. Экосистемы балансируются в строгом порядке слева направо.



Балансировка Чистильщиков: каждая карта биома может прокормить 1 Чистильщика. Лишние Чистильщики должны мигрировать в другую, подходящую по условиям экосистему, занять другие роли в экосистеме их нынешнего обитания или вымереть. Заметьте, что только «местные» (принадлежащие данному биому) Чистильщики и те, у которых не отмечена пища, могут питаться прямо из биома. Остальные Чистильщики при попадании в несвойственную им экосистему занимают ниши Потребителей.



Балансировка Созидателей: каждая карта биома поддерживает только одного Созидателя. Лишние Созидатели вымирают, так как они не могут мигрировать в другую экосистему. При этом Созидатели и Чистильщики не конкурируют друг с другом, то есть одна карта биома может прокормить и того, и другого.

Пример:

В *Богатой экосистеме Тропический лес*, состоящей из 3 карт биомов, у нас растет 2 Ацеролы, живет Жук-слон, 2 Опоссума, Носуха, 2 Ютаратор и Ископаемый таракан.

При балансировке обе Ацеролы остаются (им требуется по 1 карте биома, а в экосистеме таких карт 3). Напрямую из биома питается и Чистильщик – Ископаемый таракан (на это указывает тот факт, что у него не отмечена «пища»). Жук-слон будет питаться одной из Ацерол (тут

и далее мы обращаем внимание на иконки, которые указаны у Потребителей в качестве пищи). Владельцы Опоссумов, питающихся как плодами, так и насекомыми, могут выбирать его место в цепочке. Носуха, в свою очередь, питается Опоссумом, а вот Ютараторам приходится конкурировать за право съесть на обед Носуху. Владельцы Ютараторов сравнивают количество своих карт в экосистеме, при ничьей бросают кубик, и проигравший убирает своего Ютаратора. Теперь экосистема сбалансирована.



После балансировки экосистем соберите карты со своей маркировкой и подсчитайте. Карты биомов, *Созидателей*, *Потребителей 1-го порядка* и *Чистильщиков* приносят по 1 очку, *Потребители 2-го и 3-го порядка* – по 2 и 3 очка соответственно. Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в этой партии и становится обладателем замечательной живой планеты. В качестве интересного бонуса вы можете нарисовать карту природных зон созданного вами мира, отметив на ней животных и растения.

ВАЖНО

- Как же выбрать из лишних существ то, которое должно мигрировать или вымереть? Если они принадлежат разным игрокам, то мигрирует существо, владелец которого имеет меньше всего карт в этой экосистеме. В случае ничьей игроки бросают кубик, и выкинувший меньшее значение должен убрать свое животное.
- Каждое животное может мигрировать в процессе балансировки любое количество раз, но только в несбалансированные экосистемы, то есть находящиеся справа от покидаемой.

Колодостроение

Терраформер – живая карточная игра. Это означает, что, освоив игру стартовыми готовыми колодами, вы можете приступать к созданию своих уникальных колод. Чтобы отличать свои карты от чужих, вы можете вставить их в цветные протекторы или же нарисовать свой фирменный значок в поле для маркировки каждой карты.

Правила колодостроения:

- В каждой игровой колоде должно быть 42 карты.
- Из них должно собираться не менее 3-х разных полностью укомплектованных экосистем, состоящих из 3-х биомов и полной пищевой цепочки: *Созидатель*, *Потребитель 1-го*, *Потребитель 2-го*, *Потребитель 3-го порядка* и *Чистильщик*.

Кроме укомплектованных экосистем вы можете добавить в колоду любые карты существ, биомов и действий со следующими ограничениями.

- Каждый живой организм в колоде может повторяться не более 2-х раз
- Каждая карта *Действия* в колоде может повторяться не более 3-х раз
- Каждая карта биома в колоде может повторяться не более 4-х раз.

В дальнейшем будут выпускаться дополнения к базовому Терраформеру, содержащие наборы карт с новыми существами, биомами, *Действиями* и даже дополнительными правилами, и возможности колодостроения многократно расширятся.





Лаборатория игрового образования
«Мозаикум»

www.mosaicum.ru
+7 (962) 947 3537

История России в лицах

Игра структурирует в сознании ребенка историю нашей страны от Рюрика до конца XXв, знакомит с историческими эпохами и персонажами. Игра активно развивает память, позволяет объять всю историю России одним взглядом и понять взаимосвязь исторических событий.



Семейное древо

Игра, пробуждающая интерес к собственным корням. На ваших глазах протекает жизнь семей на фоне истории России и СССР, вы управляете хитросплетениями сюжета. Игра развивает логику и воображение, помогает выработать навыки прогнозирования, интуитивного счета, устной речи.

Весёлая генетика. Насекомые

Игра знакомит с миром насекомых, развивает логику и комбинаторику. Игра дает уникальный опыт экспериментирования и творчества, помогает узнать много нового о насекомых и бороться с иррациональными детскими страхами.



Картограф

Увлекательная игра и творческий набор для создания старинных карт. Способствует развитию устной речи, фантазии и образного мышления. Дети учатся пользоваться компасом, составлять и копировать географические карты, исследуют неизвестные острова, прячут и ищут клады.

