



ЯКОБ ФРЮКСЕЛІУС

ТЕРАФОРМУВАННЯ МАРСА

КРИЗА

Попри труднощі, спричинені піловими бурями та несприятливим кліматом, людська цивілізація на Марсі повільно зростає. Тим часом у новоствореному Тераформівному комітеті корпорації та лобі-групи змагаються за свої інтереси. Щоб уникнути кризи, корпорації повинні вміло маневрувати поміж природних катастроф, суспільних рухів і політичних сил.

Вступ

Це доповнення до «Тераформування Марса» додає в ігролад глобальні події (відомі заздалегідь за три покоління), що впливають на всіх гравців. Крім того, гравці відправлятимуть делегатів до Тераформівного комітету, щоб здобути вплив та вибрати керівну партію на наступне покоління. Усього є 6 різних партій, кожна з них має певний одноразовий бонус і партійну політику (особливий ефект або дію), які застосовують, коли партія стає керівною. Щоб збалансувати ці бонуси, Тераформівний комітет переглянув рейтинг тераформування для корпорацій, і тепер гравці втрачатимуть 1 РТ щопокоління!

Приготування до гри

(після кроку 2 звичайних приготувань, приклад див. на наступній сторінці)

- 1) Поля. Покладіть поле Тераформівного комітету та поле глобальних подій поряд з мапою Марса. Якщо використовуєте базове ігрове поле (Тарсис), замініть досягнення «Тераформер» новим жетоном, що вимагає лише 26 РТ.
- 2) Делегати. Кожен гравець отримує 7 фішок делегатів. Одного кладе у лобі поля Тераформівного комітету, а решту шість — у резерв делегатів. Покладіть сірого нейтрального делегата на місце спікера, а решту нейтральних сірих делегатів — у резерв нейтральних. Усі фішки делегатів перебуватимуть на полі Тераформівного комітету до кінця гри.
- 3) Глобальні події:
 - а) Перетасуйте карти глобальних подій і покладіть колоду у відповідне місце на полі глобальних подій.
 - б) Візьміть одну карту з колоди й покладіть її горілиць у комірку «Близька глобальна подія». Покладіть нейтрального делегата на місце лідера партії, символ якої вказаний у верхньому лівому куті цієї карти. Тепер ця партія домінантна (див. с. 4) — покладіть маркер домінантності у сектор цієї партії.
 - в) Переверніть верхню карту колоди глобальних подій горілиць (тепер це «Далека глобальна подія») і покладіть нейтрального делегата на місце лідера партії, символ якої вказаний у верхньому лівому куті цієї карти. Якщо партія збігається з попереднім нейтральним делегатом, поставте новенького в зону для делегатів цієї партії. **УВАГА:** у першому поколінні немає поточної глобальної події.
- 4) Покладіть усі 6 жетонів партійних політик стосом у відповідну комірку на полі Тераформівного комітету так, щоб жетон «Зелених» був угорі. «Зелені» починають як керівна партія (див. с. 4), а їхня партійна політика буде активною впродовж першої фази дій. Затасуйте 16 нових карт проектів «Кризи» в основну колоду проектів.



ГЛОБАЛЬНА
ПОДІЯ

Покладіть
нейтрального
делегата у партію
«Кельвіністів»,
коли карту
розкрито.



Покладіть
нейтрального
делегата в партію
«Зелених», коли
карта стає
поточною.

Маркер домінантності

Панівна політика

Місце спікера

Місце лідера партії

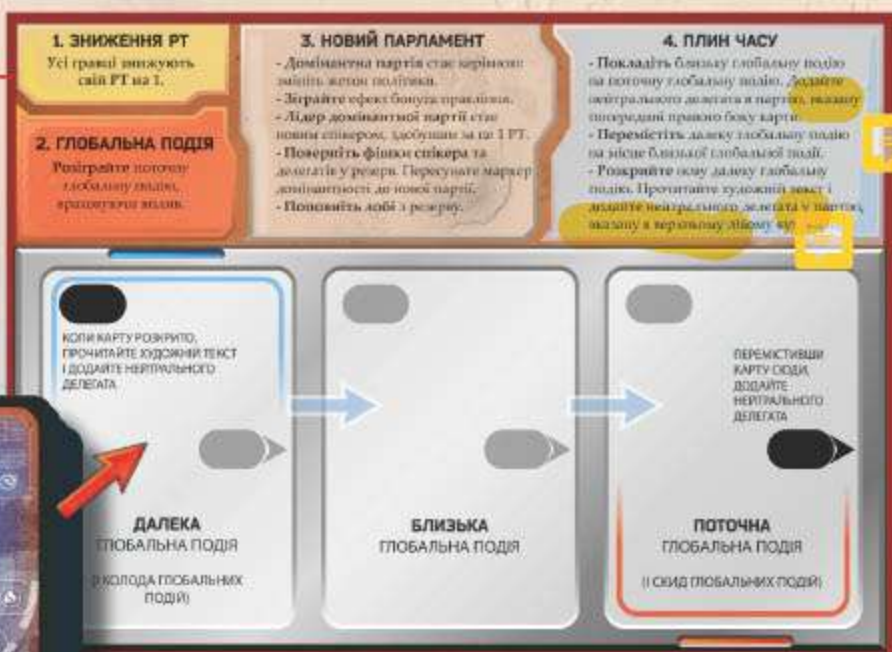
Зона делегатів

Бонус керівної партії



ПОЛЕ ТЕРАФОРМІВНОГО КОМІТЕТУ

Крок «Криза»
після
виробництва
(див. с. 7)



ПОЛЕ ГЛОБАЛЬНИХ ПОДІЙ

ПРАВИЛА ТА ІГРОВІ ПОНЯТТЯ

ЛОБІЮВАННЯ (нова дія). Це не стандартний проект, однак його можна виконувати скільки завгодно разів за покоління. Перемістіть одного зі своїх делегатів із резерву делегатів (за 5 М€) або з лобі (безкоштовно!) в зону делегатів бажаної партії на полі Тераформівного комітету.



ДЕЛЕГАТ: Цей символ позначає делегата, у грі представленого фішкою делегата кольору кожного гравця.

Якщо ви маєте одну чи більше фішок у зоні делегатів домінантної партії, ви здобуваєте 1 вплив. Делегат може також бути лідером партії або спікером, ці ролі дають по 1 впливу кожна.



ЛІДЕР ПАРТІЇ. Перший делегат, переміщений у партію, автоматично стає лідером партії — поставте його фішку на місце лідера тієї партії.

Якщо кількість делегатів одного гравця в межах партії (у тому числі нейтрального «гравця») стає більшою, ніж кількість делегатів лідера партії, то лідера партії змінюють: перемістіть фішку лідера в зону делегатів цієї ж партії, а на місце нового лідера партії поставте фішку гравця, чийх делегатів у партії найбільше.

Зауважте, що лідер партії завжди є делегатом своєї партії. Лідер домінантної партії дає 1 впливу та стає спікером у фазі «Криза».



СПІКЕР. Коли домінантна партія стає керівною, лідер цієї партії стає спікером (пересуньте фішку лідера на місце спікера), а відповідний гравець підвищує свій РТ на 1.

ДОМІНАНТНА ПАРТІЯ. Це партія з найбільшою кількістю делегатів, про що свідчить маркер домінантності в секторі цієї партії.

Домінантна партія стане керівною в наступному поколінні. Коли партія стає керівною, усі її делегати повертаються у відповідні резерви, а маркер домінантності пересувається до нової партії з найбільшою кількістю делегатів (див. с. 7, Криза, 3в). Якщо у кількох партій однакова найбільша кількість делегатів, пересуньте маркер до першої за годинниковою стрілкою найбільшої партії.

КЕРІВНА ПАРТІЯ. Активний жетон політики вказує, яка партія зараз керівна. Ефект або дія на жетоні політики працює лише під час фази дій. Коли партія стає керівною, вона призначає нового спікера та застосовує бонус правління (див. нижче).

ЗМІНА ПРАВЛІННЯ. У фазі Сонця під час третього етапу кроку «Криза» («Новий парламент») домінантна партія стає керівною, замінюючи попередню. Покладіть жетон нової керівної партії на верх стосу партійних політик (Криза, 3а), ця політика буде активною під час наступної фази дій. Після цього гравці отримують бонус правління (Криза, 3б). Тоді попередній спікер і всі делегати керівної партії повертаються у резерви (Криза, 3в), а лідер керівної партії стає новим спікером — помістіть його на місце спікера — а його власник підвищує свій РТ на 1 (Криза, 3г). Партія спорожніла, тому пересуньте маркер домінантності (Криза, 3г, див. «Домінантна партія»). Насамкінець поповніть лобі (Криза, 3д).

ЛОБІ. Кожен гравець починає кожне покоління з одним делегатом у комірці «Лобі» на полі Тераформівного комітету. Цих делегатів можна відправляти у партію безкоштовною дією лобіювання. Наприкінці кожного покоління лобі поповнюється делегатами з резерву, щоб у кожного гравця знову було по одному безкоштовному делегату (Криза, 3д). Якщо гравець не має делегатів у резерві, він не поповнює лобі.

НЕЙТРАЛЬНІ ДЕЛЕГАТИ. Глобальні події відряджають нейтральних делегатів до Тераформівного комітету. Нейтральні (сірі) фішки делегатів не належать жодному з гравців, однак їх вважають окремим гравцем. Ці нейтральні делегати можуть ставати лідерами партій і спікерами.

ВИМОГИ НА КАРТАХ ПРОЕКТІВ. Вимоги пояснені в тексті відповідних карт. Якщо вимога містить символ однієї з партій Тераформівного комітету, то таку карту можна розіграти лише у поколінні, в якому ця партія керівна (перевірте активний жетон панівної політики, щоб визначити керівну партію), АБО якщо ви маєте в цій партії хоча б двох делегатів.

 **ВПЛИВ і ЛІМІТ МАКС. 5.** Будь-яка глобальна подія, що передбачає підрахунок чогось (ресурси, виробництво, карти, жетони, мітки, РТ тощо), дозволяє рахувати максимум до п'яти. Це зазначено у тексті карти, проте без особливого символу. Це число (макс. 5) можна зменшити чи збільшити (навіть понад 5) завдяки вашому впливу ().

Гравець може мати від 0 до 3 одиниць впливу залежно від таких чинників:

- а) Гравцеві належить спікер = 1 вплив.
- б) Гравцеві належить лідер домінантної партії = 1 вплив.
- в) Гравцеві належить хоча б один делегат (не лідер) домінантної партії = 1 вплив.

Приклад 1. «Щедре фінансування» дає 2 М€ за кожні 5 РТ вище 15. РТ Стенлі становить 42, отже, він має 5 «наборів» по 5 РТ вище 15. Він також має спікера та 2 делегатів (не лідерів) у домінантній партії, що дає йому ще 2 одиниці впливу. В результаті виходить $(5 + 2) \times 2$ М€, тобто ця подія приносить Стенлі 14 М€.



Приклад 2. «Бунти» змушують гравців втрачати 4 М€ за місто. Кім має 7 міст і 3 делегатів (не лідерів) домінантної партії, тобто 1 одиницю впливу. Спершу вона рахує кількість міст – максимум 5, а тоді знижує цей показник на 1 завдяки впливу. Вона повинна заплатити 4×4 М€ = 16 М€ у банк. Який жах!

ЗНИЖЕННЯ РТ. На початку кроку «Криза», після фази виробництва, УСІ гравці знижують свій РТ на 1, адже Тераформівний комітет постійно переглядає ваш РТ, тому що старі заслуги з часом забувають. Пам'ятайте, Тераформівний комітет роздає щедрі бонуси, відповідно треба десь урізати бюджет.

ДАЛЕКА ГЛОБАЛЬНА ПОДІЯ. Щойно відкрито карту глобальної події, відправте нейтрального делегата у партію, вказану у верхньому лівому куті відповідної карти. Зачитайте художній текст та ефект глобальної події внизу карти. Ця глобальна подія відбудеться через три покоління.

БЛИЗЬКА ГЛОБАЛЬНА ПОДІЯ. Коли карта переміщується з місця близької глобальної події на місце поточної глобальної події, відправте нейтрального делегата в партію, вказану посередині з правого боку тієї карти.

ПОТОЧНА ГЛОБАЛЬНА ПОДІЯ. Її розігрують наприкінці покоління у фазі кризи. Зауважте, якщо подія дає можливість першому гравцю зробити щось (наприклад, розмістити жетон океану), то перший гравець не отримує таким способом жодних бонусів чи підвищення РТ. У першому поколінні немає поточної глобальної події.

ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ. Якщо глобальний параметр сягнув максимуму, на нього неможливо вплинути до кінця гри.

Якщо під час «Вулканічних вивержень» активується бонус при 0°C, то перший гравець вирішує, куди розмістити жетон океану, однак не отримує бонус розміщення.

Якщо «Снігопад» знижує температуру нижче 0°C, нічого не відбувається, але тепер бонусний океан можна викласти ще раз, коли температура зросте!

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК. Наприкінці гри крок «Криза» не відбувається. Натомість в кінці підрахунку ВСІ лідери партій і спікер приносять 1 ПО своїм гравцям.

МАРС — ПЕРШИЙ



Розвиток та незалежність Марса.

БОНУС ПРАВЛІННЯ: усі гравці отримують 1 МЄ за кожну свою мітку будівництва.

ПАНІВНА ПОЛІТИКА: розміщуючи жетон на Марс, отримайте 1 сталь.

НАУКОВЦІ



Технології — це двері в майбутнє; науковці роблять усе, щоб їх відчинити.

БОНУС ПРАВЛІННЯ: усі гравці отримують 1 МЄ за кожну свою мітку науки.

ПАНІВНА ПОЛІТИКА: заплатіть 10 МЄ, щоб узяти 3 карти. Кожен гравець може використати лише 1 раз за покоління!

ЄДНІСТЬ



Розквіт людства по всій Сонячній системі.

БОНУС ПРАВЛІННЯ: усі гравці отримують 1 МЄ за кожну свою мітку Венери, Землі та Юпітера.

ПАНІВНА ПОЛІТИКА: титан приносить на 1 МЄ більше.

КЕЛЬВІНІСТІ



Пришвидижене тераформування завдяки використанню теплових стратегій.

БОНУС ПРАВЛІННЯ: усі гравці отримують 1 МЄ за кожну одиницю виробництва тепла.

ПАНІВНА ПОЛІТИКА: заплатіть 10 МЄ, щоб підвищити на 1 ваше виробництво тепла й енергії. Гравці можуть використовувати цей бонус багаторазово.

ЧЕРВОНІ



Збереження червоної планети, хоч це й нелегке завдання.

БОНУС ПРАВЛІННЯ: гравець або гравці з найнижчим РТ підвищують свій РТ на 1. Соло: ви підвищуєте РТ на 1, якщо маєте 20 РТ чи менше.

ПАНІВНА ПОЛІТИКА: втрачте 3 МЄ за кожен РТ, який здобуваєте. Якщо у вас менш як 3 РТ, ви не можете підвищити РТ.

ЗЕЛЕНІ



Нова Земля на Марсі.

БОНУС ПРАВЛІННЯ: усі гравці отримують 1 МЄ за кожну свою мітку рослини, тварини і мікроба.

ПАНІВНА ПОЛІТИКА: отримуйте 4 МЄ щоразу, коли розміщуєте жетон зелені.

СОЛО-ГРА з «КРИЗОЮ». Поедняйте правила «Кризи» з соло-правилами базової гри та будь-якими іншими доповненнями на свій розсуд. Зауважте, що бонус правління «Червоних» і деякі глобальні події можуть створити особливі випадки для соло-гри. Перед початком гри вирішіть, чи ви хочете тераформувати Марс за визначений час, чи досягнути 63 РТ (див. правила «Початку»).

ФАЗА СОНЦЯ

Фаза Сонця починається після фази виробництва кожного покоління.

КРОК 1: Перевірка кінця гри

Перевірте, чи не виконані такі умови кінця гри: температура та кисень сягнули максимуму, а жетони океанів закінчились — тоді гра завершується й починається фінальний підрахунок з конвертацією рослин, як зазвичай.

У такому разі не виконуйте інших кроків фази Сонця.

КРОК 2: Світовий Уряд тераформує (якщо граєте з «Часом Венери»)

Перший гравець (порядок гравців ще не змінився) вибирає ще не вичерпаний глобальний параметр і підвищує його на 1 або розміщує жетон океану. У такому разі перший гравець не здобуває ні РТ, ні бонуси розміщення. Натомість інші карти, як-от «Арктичні водорості» або корпорація Венери «Афродіта», можуть активуватись у такий спосіб.

Варіант: пропускайте цей крок для довшої гри.

КРОК 3: Колонії виробляють (якщо граєте з «Колоніями»)

Усі торговельні флоти повертаються на поле для флотів.

Перемістіть білий кубик на 1 крок праворуч по треку на кожному з жетонів колоній.

КРОК 4: КРИЗА

1) Зниження РТ

Усі гравці знижують свій РТ на 1.

2) Глобальна подія

Розіграйте поточну глобальну подію, враховуючи вплив (с. 5).

3) Новий парламент

а) Домінантна партія в цю мить стає керівною. **Змініть жетон політики.**

б) **Зіграйте ефект бонуса правління** (на всіх гравців).

в) **Поверніть** фішки спікера й делегатів, крім лідера домінантної партії, у резерв.

г) Лідер домінантної партії стає **новим спікером**, здобувши за це 1 РТ.

г) **Пересуньте маркер домінантності** до нової домінантної партії (або за годинниковою стрілкою у разі нічиєї).

д) **Поповніть лобі** з резерву, щоб кожен гравець мав там 1 делегата.

4) Плин часу

а) Покладіть близьку глобальну подію на поточну глобальну подію. **Додайте нейтрального делегата** в партію, вказану посередині правого боку карти.

б) **Перемістіть** далеку глобальну подію на місце близької глобальної події.

в) **Розкрийте верхню карту колоди глобальних подій, прочитайте художній текст і додайте нейтрального делегата** у партію, вказану в верхньому лівому куті карти.



АВТОРИ ГРИ

Розроблення гри: Якоб Фрюкселіус
Графічний дизайн: Ісаак Фрюкселіус
Додатковий дизайн: FryxGames

КОМПОНЕНТИ:

Ці правила
6 жетонів політики
16 карт проектів
5 карт корпорацій
2 карти-підказки
31 карта глобальних подій
14 нейтральних делегатів
35 делегатів (по 7 кожного кольору)
1 жетон досягнення
«Тераформер»
Поле Тераформівного комітету
Поле глобальних подій

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Полікарпов
Перекладачі: Христина Гевко, Максим Супруненко
Редакторка: Алла Костовська
Коректорка: Тамара Гринчик
Верстальниця: Євгенія Краніна

FRYXGAMES



Kilogames