



De Terraforming Aankondiging

« Sinds haar ontstaan in 2174 streeft de Wereldregering naar het behoud van globale vrede en eenheid. Onze missie bestaat erin een gemeenschappelijk werktuig te zijn voor alle mensen om een betere toekomst te kunnen bouwen. De aarde is overbevolkt en haar natuurlijke reserves raken uitgeput.

We staan nu dus voor een cruciale keuze: stilaan uitdoven of uitwijken naar de sterren om een nieuwe thuis te vinden voor de mensheid. Daarom moeten we van Mars een bewoonbare planeet maken.

Maar het terraformen van Mars is zo'n grootschalig project dat de krachten van de hele mensheid nodig zijn om te kunnen slagen. Om dit doel te realiseren zal de Wereldregering een Terraforming Comité oprichten en een universele belasting heffen. Elke corporatie die bijdraagt aan het terraforming proces zal door het Comité rijkelijk beloond worden. We zijn er zeker van dat deze maatregelen tot een bewoonbare planeet voor onze nazaten zullen leiden.

Met dank voor uw aandacht! »

Levi Uken, woordvoerder van de Wereldregering, 16 januari, 2315 AD.

ACHTERGROND

De mensheid verspreidt zich méér en méér doorheen het zonnestelsel en ook op Mars werden al enkele kolonies gebouwd. Die bieden bescherming tegen de vijandige omgeving van de planeet waar het vreselijk koud en droog is met een nauwelijks bestaande atmosfeer.

Om de aardse immigratie te kunnen realiseren, is er méér nodig en moet Mars geterraformd worden. Dit gebeurt door de omgeving te wijzigen zodat mensen er ook zonder een dure uitrusting kunnen verblijven. De Wereldregering heeft dan ook beslist om elke organisatie te steunen die bijdraagt aan deze reusachtige opdracht.

De rijkelijke financiering trekt gigantische corporaties aan die met elkaar rivaliseren om hun activiteiten te kunnen uitbreiden en om zich te profileren als de superkracht achter de terraforming. In dit tijdperk biedt het temmen van de Rode planeet immers grootse mogelijkheden!

INHOUD

| | |
|---------------------|----|
| Achtergrond | 2 |
| Speloverzicht | 3 |
| Algemene parameters | 3 |
| Spelbord | 4 |
| Tegels & Markers | 5 |
| Spelerborden | 6 |
| Kaarten | 6 |
| Opstelling | 7 |
| Generaties | 8 |
| Acties | 9 |
| Speleinde | 12 |
| Spelvarianten | 13 |
| Symbolen | 14 |
| Dankbetuiging | 16 |

SPELOVERZICHT

In Terraforming Mars sta je aan het hoofd van een corporatie en koop en speel je kaarten die verschillende projecten beschrijven. Die projecten dragen rechtstreeks of onrechtstreeks bij tot het terraforming proces maar kunnen ook uit andere commerciële ondernemingen bestaan. Om te winnen moet je een goed **terraform niveau** (TN) bereiken en veel **Overwinningspunten** (OP's) behalen. Telkens je een algemene parameter (**temperatuur, zuurstof of oceaan**) doet stijgen, gaat ook je TN omhoog. Je TN bepaalt je basisinkomen maar ook je basisscore. Naarmate het terraform proces vordert, worden steeds meer projecten mogelijk. Extra OP's worden toegekend voor alle acties die de greep van de mensheid op het zonnestelsel versterkten. Dat kan vanalles betekenen: van het oprichten van steden tot het bouwen van infrastructuren of het beschermen van het milieu.

De tijd wordt gemeten in generaties en elke generatie start met een Beurtvolgorde-fase, gevolgd door een Onderzoeksfase waarin de spelers toegang krijgen tot nieuwe kaarten. Tijdens de Actiefase ondernemen de spelers elk om beurt 1 of 2 acties tot iedereen rond de tafel aan de beurt is geweest. Tenslotte, tijdens de Productiefase,

produceren alle spelers grondstoffen in overeenstemming met de productieparameters die op hun spelerborden staan en verdienen ze een inkomen naargelang hun TN.

Op het centrale spelbord staan banen gedrukt voor temperatuur, zuurstofniveau, terraform niveau en generatieverloop. Naarmate het spel vordert, voeg je op de oppervlaktekaart oceaan-, groen- en stadtegels toe. Een lijst met standaardprojecten staat eveneens ter beschikking van alle spelers, evenals mijlpalen en onderscheidingen waar alle spelers om kunnen rivaliseren.

Het spel is afgelopen wanneer er voldoende zuurstof voorhanden is om te kunnen ademen (14%), oceanen die voor een gelijkaardig weer als op Aarde zorgen (9) en de temperatuur ruim boven het vriespunt komt (+8°C). Alleen dan is het mogelijk, maar niet noodzakelijk comfortabel, om op de Mars-oppervlakte te overleven.

De winnaar is de speler met de meeste OP's op het einde van het spel. OP's zijn het resultaat van je TN, je tegels op het spelbord, gewonnen onderscheidingen, opgeëiste mijlpalen en OP's op de kaarten die je gespeeld hebt.

ALGEMENE PARAMETERS

Temperatuur, zuurstof en oceanen worden **algemene parameters** genoemd. Telkens je één van deze parameters doet stijgen neemt je terraform niveau evenredig toe en krijg je op die manier een hoger inkomen en hogere score.

Wanneer een algemene parameter zijn doel heeft bereikt, kan deze niet meer verder stijgen en dus ook je TN niet meer doen toenemen. Je mag evenwel nog steeds kaarten en acties spelen die deze parameters doen stijgen - echter zonder het effect op die algemene parameter toe te passen.

Het spel is afgelopen op het einde van de lopende generatie wanneer de drie algemene parameters hun doel bereikt hebben (na de Productiefase).



ISAAC HEVXELIUS

Een geterraformde planeet Mars

Elke zone of tegel op het spelbord vertegenwoordigt 1% van de Marsoppervlakte, 9 Oceantegels vertegenwoordigen dus 9% oceaانبedekking en dat zou moeten volstaan om stabiele waterlooppkundige cycli, luchtvochtigheid en weerpatronen tot stand te brengen. Water vormt eveneens een belangrijk element omdat het temperatuurschommelingen reguleert. Bij erg lage temperaturen vormen oceanen meestal gletsjers gedurende het grootste deel van het jaar.

Hoewel de temperatuur op Mars zelfs 20°C kan bereiken op « warme » zomerdagen volstaat dit niet. Voor vloeibare oceanen moet de gemiddelde temperatuur tenminste op de evenaar positief zijn.

De belangrijkste parameter voor terraforming is het zuurstofniveau. Zonder een atmosfeer waar je vrij kan ademen is Mars niet leefbaar en niet geterraformd. Het zuurstofniveau op aarde vertegenwoordigt 21% van de atmosfeer ofwel 0.21 atm. Op belangrijke hoogte neemt deze af omdat de atmosfeer dunner wordt. Op een hoogte van 3000 m is het zuurstofniveau 0.14 atm en slechts een handvol grote steden bevinden zich op dit niveau, vooral in de Andes en in China. De belangrijkste voorbeelden zijn de Boliviaanse steden El Alto (4150m) en La Paz (3640m), elk met bijna een miljoen inwoners.

De atmosfeer van de aarde bevat ook 78% stikstof dat de belangrijkste component van de luchtdruk vormt. Luchtdruk is minder cruciaal maar minstens even belangrijk als het zuurstofniveau. Een ander aspect van de terraforming is het bijzonder zwak magnetische veld van de planeet Mars. Deze elementen worden niet vertegenwoordigd door een algemene parameter maar geven de speler doorgaans een hoger TN, zoals vermeld staat op de specifieke kaarten.

SPELBORD



Niet vergeten!
De toename van
een algemene parameter
doet ook je TN stijgen!

1. **Terraform niveau (TN) baan:** alle spelers starten op 20. Deze geeft je basisinkomen (zie pagina's 6 en 8) en OP's weer en deze nemen toe telkens je terraformt.
2. **Generatiebanen:** de generatiemarkering duidt de tijd aan (rondes) en begint op 1 en wordt op de TN baan verschoven.
3. **Solo partijen** beginnen met een TN van 14 en eindigt na 14 generaties.
4. **Zuurstof:** deze **algemene parameter** begint met 0% en wordt vergeleken ten opzichte van het 21% zuurstofgehalte van de atmosfeer op aarde.
5. **Oceaantegels:** deze **algemene parameter** begint met 9 tegels die op deze plek worden opeengestapeld en die gedurende het spel op het bord worden geplaatst.
6. **Temperatuur:** deze **algemene parameter** (gemiddelde temperatuur op de evenaar) start bij -30°C.
7. **Bonus Etappes:** wanneer je een parameter tot op dit niveau doet toenemen verdien je eveneens de bijhorende bonus.
8. **Standaardprojecten:** kunnen door elke speler worden gebruikt, ongeacht de kaarten die hij bezit. Zie pagina 10.
9. **Mijlpalen/onderscheidingen:** zijn een handige bron van extra OP's. Zie pagina's 10 en 11.
10. **Plaatsingsbonussen:** wanneer je een tegel op een zone met een plaatsingsbonus zet, verdien je de afgebeelde bronnen of kaarten. Zie pagina 5.
11. **Voor oceanen gereserveerde zones:** blauwe zones zijn uitsluitend bedoeld voor oceaantegels; enkel oceaantegels mogen hierop geplaatst worden.
12. **Speciale gereserveerde zones:** 3 zones zijn bedoeld voor specifieke steden. Geen enkele andere tegel mag hierop geplaatst worden.

Bonus Etappes

Wanneer de atmosfeer verdikt, stijgt de temperatuur onder invloed van het broeikaseffect zoals aangeduid door de bonus bij 8% zuurstofgehalte.

Bij een temperatuurstijging ontdoet het koolstofdioxide dat voor een extra broeikaseffect zorgt, zoals aangeduid door de warmteproductiebonussen. Tenslotte begint het bevroren water in de grond bij 0°C te smelten en hierdoor stijgt het waterniveau aan de oppervlakte.

De Kaart

Het spelbord vormt een nauwkeurige weergave van de Tharsis-regio op Mars, met inbegrip van Valles Marineris en 3 van de 4 vulkanen. Enkel de streek rond Olympus Mons ontbreekt. De zones die voor Oceaantegels bedoeld zijn liggen lager zodat het water op natuurlijke wijze naar deze gebieden vloeit. De plantbonussen rond de evenaar simuleren het feit dat nieuw leven makkelijker ontstaat bij hogere gemiddelde temperaturen. De bergketens bevat ten staalen titaanbonussen terwijl je in andere interessante gebieden een extra kaart mag trekken, zoals de Viking-locatie waar het eerste door mensen ontworpen ruimtetuig landde.

TEGELS

Het spelbord bevat een kaart waarop je tegels kan plaatsen. Voor je een tegel plaatst, moet je eerst nakijken of er geen plaatsingsbeperkingen gelden. Sommige zones zijn specifiek gereserveerd voor oceanen en bepaalde steden en hierop mogen geen andere tegels worden geplaatst. Bovendien is het mogelijk dat er op de tegels bepaalde beperkingen gelden die op de bijhorende kaart staan afgedrukt of in de lijst hieronder.

Wanneer je een tegel plaatst, ontvang je de eventuele plaatsingsbonus die op dat vak staat afgedrukt. Je krijgt eveneens een bonus wanneer je tegels rond oceaantegels plaatst (zie verder).



Oceaantegel: oceaantegels mogen enkel geplaatst worden op de zones die gereserveerd zijn voor oceanen (zie kaart). Door een oceaantegel te plaatsen verhoog je je TN met 1 niveau. Oceaantegels behoren niemand toe. Elke oceaantegel op het bord verschaft een plaatsingsbonus van 2M € voor elke speler die een tegel, zelfs een andere oceaan, ernaast plaatst.

Voorbeeld: wanneer je een stadstegel naast 2 verschillende oceaantegels plaatst, ontvang je een plaatsingsbonus van 4M €.



Groentegel: groentegels plaats je indien mogelijk best naast één van je andere tegels. Wanneer er naast je tegels geen zone beschikbaar is, of wanneer je geen enkele tegel bezit, mag je de groentegel op eender welke zone plaatsen.

*Een kleine stap voor een mens,
maar let op je tellen!*

Zet er je spelermarker op om je bezit te claimen. Wanneer je een groentegel plaatst, doe je het zuurstofniveau toenemen en, indien mogelijk, ook je TN. Wanneer je het zuurstofniveau niet doet stijgen, krijg je ook geen hogere TN. Groentegels zijn 1 OP waard op het einde van het spel en leveren ook 1 OP op voor elke aanpalende stad (zie verder).



Stadstegel: mag niet naast een andere stad geplaatst worden (uitzondering: Noctis Stad moet altijd op zijn gereserveerde zone geplaatst worden). Voeg een spelermarker toe. Elke stadstegel is 1 OP waard voor elke aanpalende groentegel (ongeacht de eigenaar) op het einde van het spel. (Opmerking: de kaart Hoofdstad laat toe de unieke hoofdstadstegel te plaatsen die telt als een normale stadstegel maar die OP's oplevert voor aangrenzende oceaantegels, zoals aangeduid op de kaart.)



Speciale tegels: dankzij bepaalde kaarten mag je speciale tegels spelen. De functie of plaatsingsbeperkingen staan op de kaart zelf beschreven. Plaats de tegel en zet er je spelermarker op.

MARKERS

Bronblokjes: bronnen worden op het spelbord of op specifieke kaarten verzameld. Er bestaan verschillende brontypes (zie pagina 14) maar ze worden allemaal gemarkeerd met deze blokjes:

BRONS = 1
ZILVER = 5
GOUD = 10



Spelermarkers: elke speler gebruikt zijn eigen kleur om zijn TN, tegelbezit of productieniveau (zie pagina 6) te markeren en om de uitgevoerde acties van kaarten met blauwe achtergrond aan te duiden (zie pagina 11).



Temperatuur-, zuurstof- en generatiemarkers: deze beginnen elk op hun bijhorende baan (zie pagina 4).



Eerste-spelermarker: deze marker wordt kloksgewijs doorgegeven bij elke generatie.

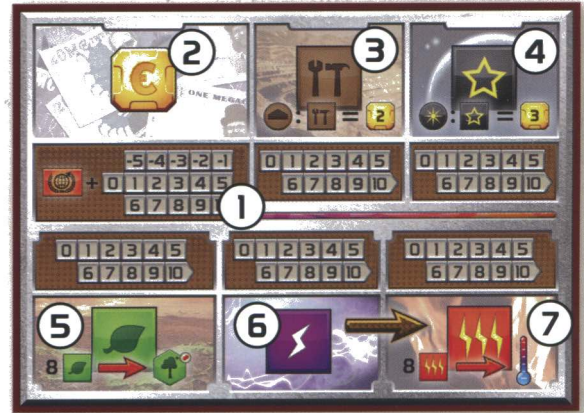


DANIEL FRYXELIUS

SPELERBORDEN

De individuele spelerborden geven de actuele toestand van je bronnen en productie weer. Bronblokkjes worden op hun respectievelijke vakken geplaatst en spelermarkers worden op de productiebanen gebruikt. Tijdens het spel verwijzen bronsymbolen naar de bronblokkjes terwijl de bronsymbolen op de bruine vakken verwijzen naar de productie van die bron (zie de projectkaart hieronder).

- Productiebanen:** wanneer je bron productie oplevert, markeer je het nieuwe productieniveau met je spelermarker. **De productie is niet beperkt tot 10.** Voorbeeld: wanneer je een kaart speelt die je warmteproductie 3 niveaus doet toenemen van 19 tot 22, plaats je 2 spelermarkers op '10' en 1 marker op '2' op de productiebaan boven het warmtevak.
- MegaKredieten (M€):** worden gebruikt om kaarten en andere zaken te betalen. **Opmerking: je M€ inkomen is de som van je M€ productie en je TN.** De M€ productie is de enige productie die negatief kan zijn maar nooit lager dan -5.
- Staal:** wordt enkel gebruikt om te betalen voor kaarten met een gebouw-label en is 2M€/blok waard. Je mag zowel met M€ als met staal betalen maar je krijgt niets terug wanneer je 'teveel' betaalt met staal.
- Titaan:** wordt enkel gebruikt om te betalen voor kaarten met een ruimte-label en is 3M€/blok waard en net zoals bij staal krijg je niets terug wanneer je teveel 'betaalt'.



- Planten:** mogen omgezet worden in groentegels door de afgebeelde actie uit te voeren (zie pagina's 5 en 11).
- Energie:** wordt bij veel kaarten gebruikt. **Alle overgebleven energie wordt omgezet in warmte bij het begin van de productiefase.**
- Warmte:** mag uitgegeven worden om de temperatuur 1 niveau te doen stijgen door de afgebeelde actie uit te voeren (zie pagina 11).

KAARTEN



Elke speler start het spel met een **corporatiekaart**. Spelers kopen en spelen gedurende het spel verschillende **projectkaarten** om te kunnen genieten van allerlei voordelen. De kaarten worden onderverdeeld in actieve kaarten (blauwe rand, zie voorbeeld), geautomatiseerde kaarten (groen) en eventkaarten (rood), lees meer op pagina 10.

- Label:** geeft aan dat de kaart tot een bepaalde categorie behoort die andere kaarten kan beïnvloeden of hierdoor zelf beïnvloed kan worden door andere kaarten of door het spelerbord (bv. je kan met staal betalen wanneer je een gebouw-label speelt).
- Startvoorwaarden:** geeft aan over hoeveel geld (M€), startbronnen en productie je beschikt bij het begin van het spel. Sommige corporaties hebben een eerste verplichte actie die hierbij beschreven wordt (zie voorbeeldkaart).
- Effect/actie:** vakken met een blauw lint geven een permanente actie of effect weer en kunnen gedurende het hele spel gebruikt worden. Acties kunnen soms maar één keer per generatie gebruikt worden terwijl effecten altijd actief blijven.
- Sfeertekst:** geeft extra achtergrondinformatie
- Kost:** wat je betaalt om de kaart uit je hand te spelen. (Om kaarten te bekomen moet je ze eerst kopen tijdens de Onderzoeksfase, zie pagina 8).
- Vereisten:** om een kaart te spelen moet er aan alle voorwaarden voldaan worden. Sommige kaarten vereisen dat een algemene parameter een bepaald niveau bereikt heeft terwijl andere enkel kunnen gespeeld worden wanneer de parameter nog laag is (zie voorbeeldkaart). Voor sommige kaarten moet je een bepaald aantal labels of productie bevatten om te kunnen worden gespeeld. (Opmerking: om een kaart te spelen moet je ook in staat zijn de effecten van die kaart toe te passen, zie pagina 9). Merk ook op dat enkel aan deze vereisten moet voldaan worden wanneer je de kaart speelt en niet wanneer je hem later gebruikt.
- Onmiddellijke effecten:** de meeste kaarten beïnvloeden je bronnen of productie (of die van je tegenstanders). Je kan eveneens tegels bekomen om te plaatsen, of andere effecten.
- OP's:** sommige kaarten leveren overwinningpunten op op het einde van het spel.

Niet zeker hoe een kaart precies werkt? Lees dan de tekst tussen haakjes.

OPSTELLING

Hierna volgt een beschrijving voor een standaardspel met 2-5 spelers. Lees de bijkomende regels voor andere spelvarianten op pagina 13.

1) **Spelbord:** zet het spelbord in het midden van de tafel. Plaats de 9 oceaantegels op de daartoe voorziene ruimte. Plaats de temperatuur- en zuurstofmarkers op hun beginposities. Zet eveneens de generatiemarker op '1' op de TN baan.

2) **Bronblokjes en overblijvende tegels** worden zo geplaatst dat iedereen eraan kan.

3) **Projectstapel:** zorg ervoor dat je geen Corporatie Era kaarten in de projectstapel of tussen je corporatiekaarten hebt zitten. Deze zijn herkenbaar aan een rood en wit symbool in de linker onderhoek (▲). Schud de projectkaarten en plaats de projectstapel naast het spelbord. Laat ruimte voor de aflegstapel.

4) **Spelers:** de winnaar van het laatste Terraforming Mars-spel (of de speler die zich recent het dichtst bij Mars bevond) krijgt de eerste-spelermarker. De spelers kiezen hun kleuren en nemen de overeenstemmende spelermarkers en -borden uit de doos. De productie van elke bron start bij 1 op het spelbord, zet een spelermarker op elke baan (geldt enkel voor een standaardspel). Elke speler plaatst ook één marker op de beginpositie (20) van de TN baan.

5) **Corporatiekaarten:** spelers die nog nooit Terraforming Mars speelden krijgen een Beginner Corporatiekaart (met een kleurloze achterkant) en volgen de instructies op om 42 MegaKredieten te bekomen en gratis 10 projectkaarten te trekken om hun starthand samen te stellen. Vervolgens bekijken ze hun kaarten terwijl de meer ervaren spelers het spel zonder hen verder opzetten. Schud de 10 standaard corporatiekaarten (met uitzondering van de 2 Corporatie Era kaarten) en geeft 2 kaarten aan elke overblijvende speler.

6) **Projectkaarten:** deel 10 kaarten uit aan elke overblijvende speler. Spelers kunnen deze kaarten kopen voor hun starthand (3M€ per stuk). Vervolgens onderzoeken de spelers de opties voor hun starthand en corporatie.

7) **Startvoorwaarden:** de spelers kiezen de corporaties die ze willen spelen en welke van de 10 projectkaarten ze in hun starthand willen houden. De andere kaarten worden afgelegd (leg afgelegde corporaties terug in de doos) - **kaarten worden altijd verdekt afgelegd!** Dan maken de spelers naargelang de spelersvolgorde

kenbaar welke corporatie ze gekozen hebben, krijgen ze hun eventuele startbronnen en -producties en betalen ze tenslotte 3M€ voor elke projectkaart die ze willen behouden. Denk eraan dat je bronnen gedurende enkele generaties vrij beperkt zullen zijn tot je economie min of meer begint te draaien.

8) **Begin het spel:** de eerste generatie gaat van start zonder Beurtvolgorde-fase en zonder Onderzoeksfase (omdat je deze fasen zonef doorlopen hebt tijdens de opstelling), de eerste speler begint dus meteen met de Actiefase.

Voorbeeld: Kim, Stan en Robin spelen een Terraforming Mars standaardspel. Ze kiezen elk hun kleur, nemen een spelerbord en markeren respectievelijk hun 6 beginnende productiebanen door hun markers op '1' te plaatsen. Kim, de eerste speler, deelt 10 projectkaarten en 2 corporatiekaarten uit aan elke speler. Nadat ze beslist hebben welke kaarten en corporaties ze willen behouden, maken ze deze kenbaar in functie van de beurtvolgorde.

Kim onthult haar corporatie: PhoboLog, die haar 10 titaanbronnen en 23M€ oplevert op haar spelerbord. Vervolgens verklaart ze 5 kaarten uit haar hand te kopen waarvoor ze 15M€ betaalt. Ze beschikt over een paar dure ruimte-kaarten waarmee haar titaan goed zal worden ingezet. Tenslotte legt ze de ongebruikte corporatiekaarten terug in de doos en de 5 projectkaarten die ze niet kocht verdekt op de aflegstapel naast de voorraadstapel.

Stan onthult vervolgens dat hij ThorGate speelt met een start van 48M€ en 1 energieproductie die hij op zijn spelerbord markeert. Stan beslist om alle 10 kaarten te behouden en betaalt hiervoor 30M€. Zijn overblijvende corporatiekaart legt hij af in de doos.

Rob beslist om Tharsis Republic te spelen (zie voorbeeldkaart op de vorige pagina). Hij voegt 40M€ toe aan zijn spelerbord en betaalt 12M€ voor de 4 kaarten die hij beslist te houden. Hij heeft dus 28M€ over. Als eerste actie plaatst hij een stadstegel. Deze stadstegel levert hem bovendien een plaatsingsbonus op en volgens zijn corporatiekaart mag hij zijn M€ productie met 1 verhogen telkens iemand een stadstegel op Mars plaatst. Hij krijgt ook 3M€ terug wanneer hij zelf een stadstegel plaatst. Vervolgens gaat de eerste generatie van start met Kim die haar beurt opneemt in de Actiefase...

GENERATIES

Omdat de realisatie van elk project enorm veel tijd in beslag neemt, verloopt het spel over verschillende generaties. Gedurende elke generatie doorlopen de spelers 4 fasen.

1) Beurtvolgorde-fase

Geef de eerste-spelermarker door volgens de wijzers van de klok en zet de generatiemarker 1 stap hoger. Deze fase wordt overgeslagen tijdens de eerste generatie (zie opstelling).

2) Onderzoeksfase

Elke speler trekt 4 kaarten en beslist welke hij wil kopen om aan zijn hand toe te voegen. Elke kaart kost 3M€ en je mag tot 4 kaarten kopen. De rest van de 4 getrokken kaarten worden verdekt op de aflegstapel gelegd. **Het aantal kaarten in je hand is onbeperkt.**

Deze fase wordt eveneens overgeslagen gedurende de eerste generatie (zie opstelling).

Voorbeeld: Tijdens de tweede generatie doorlopen de spelers hun eerste Onderzoeksfase. Ze leggen de kaarten in hun hand neer en nemen elk 4 kaarten die ze kunnen kopen. Stan beslist om 3 van de kaarten te kopen waarvoor hij dus 9M€ betaalt. Hij legt de overblijvende kaart af en steekt de 3 nieuwe kaarten in zijn hand.

3) Actiefase (zie pagina 9)

De spelers voeren tijdens hun beurt 1 of 2 acties uit, of laten hun beurt voorbij gaan. Het spel verloopt kloksgewijs tot alle spelers aan beurt zijn geweest. De acties mogen naar wens met elkaar gecombineerd worden.

Mogelijke acties zijn:

- A) Een kaart uit je hand spelen (zie pagina 9).
- B) Een standaardproject gebruiken (zie pagina 10)
- C) Een mijlpaal opeisen (zie pagina 10)
- D) Een onderscheiding financieren (zie pagina 11)
- E) De actie op een blauwe kaart uitvoeren (zie pagina 11)
- F) 8 planten omzetten naar een groentegel (om het zuurstof-niveau te verhogen) zoals beschreven op het spelerbord (zie pagina 11).
- G) 8 warmten omzetten naar een temperatuursverhoging zoals beschreven op het spelerbord (zie pagina 11).

Je kan kiezen om tijdens je beurt 1 of 2 acties te ondernemen. Wanneer je beslist om geen actie te ondernemen sla je je beurt over en doe je niet meer mee tijdens deze ronde. Je kan dus geen acties meer ondernemen gedurende deze generatie. Wanneer iedereen aan de beurt is geweest, eindigt de actiefase.

Voorbeeld: Stan start de actiefase van de tweede generatie door het standaardproject « Octrooiverkoop » (zie pagina 10) te kopen: hij legt een kaart af om 1M€ te verdienen want hij denkt dat deze kaart niet echt nuttig is in zijn situatie. Bovendien wil hij zien wat de andere zullen doen alvorens zijn eigen strategie

te bepalen. Daarna gebruikt Robin het standaardproject Stad en betaalt hij 25M€ om een stad te plaatsen en zijn M€ productie met 1 te verhogen. Omdat hij bovendien de corporatie Tharsis Republic speelt krijgt hij één M€ productie extra en 3M€ terug bovenop de normale bonus voor het plaatsen van een tegel. Hij houdt het bij één actie en dus is het de beurt aan Kim. Zij speelt het ruimte-project Asteroïde Mijnbouw met een kostprijs van 30M€ waarvoor ze 8 titanen betaalt. Dankzij het effect van haar corporatie PhoboLog is elk titaan 4M€ waard voor een



totaal van 32M€. Ze had eveneens 7 titanen plus 2M€ kunnen betalen maar ze verkiest meteen 8 titanen te betalen omdat ze krap bij kas zit. Met Asteroïde Mijnbouw verhoogt ze haar titaanproductie met 2 niveaus dus past ze die parameter aan op haar spelerbord en legt ze de kaart voor zich. Als tweede actie beslist Kim vervolgens om een andere ruimte-kaart te spelen door nog meer titaan te spenderen alvorens de beurt

te laten aan Stan. Hij heeft besloten om het te proberen met Geothermal Power, een kaart met een energie-label en een prijskaartje van 11M€. Maar omdat Stan de ThorGate corporatie bezit met een kortingseffect voor energie-kaarten, betaalt hij hier slechts 8M€ voor. De ronde gaat zo verder tot niemand nog actie onderneemt.

4) Productiefase

Alle spelers voeren deze fase tegelijkertijd uit. Eerst worden alle energiebronnen omgezet in warmte (verplaatst alle bronblokken van het energie- naar het warmtevak). Vervolgens krijgen alle spelers nieuwe bronnen.

De spelers krijgen M€ naargelang hun terraform niveau plus elke M€ productie (die ook negatief kan zijn!). Vervolgens krijgt elke speler een andere bron in functie van de productie op hun individuele spelerbord. Plaats alle gegenereerde bronnen in hun overeenstemmende vakken. (zie pagina 6)

Verwijder tenslotte de speler-markers van de gebruikte actiekaarten om aan te geven dat ze opnieuw mogen gebruikt worden gedurende een volgende generatie (zie pagina 11).

Nu ben je klaar voor een nieuwe ronde.

Voorbeeld: Kim verdient 21M€ dankzij haar TN en M€ productie. Ze produceert eveneens 3 titaanbronnen (omdat ze eerder Asteroïde Mijnbouw speelde) en een bron van elke ander type dat ze op de overeenstemmende zones op haar spelerbord zet.

ACTIES

Zoals aangeduid op pagina 8 bestaan er 7 verschillende acties waaruit de spelers kunnen kiezen. Tijdens hun beurt mogen ze 1 of 2 acties ondernemen in elke mogelijke combinatie (bijvoorbeeld 2 dezelfde acties). Met 2 acties kan een speler voor een verrassing zorgen bij de andere spelers door méér te doen dan ze verwachten en hen te verslaan op vlak van een bonus of objectief. Het kan ook handig zijn om slechts 1 actie te ondernemen - bijvoorbeeld om tijd te winnen en te zien wat je tegenstanders doen of gewoon om na te denken over belangrijkere beslissingen.

A) Een kaart uit je hand spelen

Wanneer je een kaart speelt moet je 3 stappen in het achterhoofd houden:

- 1) Check de voorwaarden.
- 2) Speel om de kaart en verkrijg onmiddellijk effect.
- 3) Plaats de kaart op de juiste plek.

1) Check de voorwaarden.

Om een bepaalde kaart te kunnen spelen moet er aan een aantal **voorwaarden** voldaan zijn en moet je in staat zijn de **effecten** op de kaart uit te voeren, met uitzondering van de volgende: je mag een kaart spelen die...

- algemene parameters verhoogt die hun doel al bereikt hebben (bijvoorbeeld wanneer er geen oceaantegels meer voorhanden zijn of wanneer de temperatuur +8°C is).

- bronnen toevoegt die je niet kan verzamelen (bijvoorbeeld microbronnen toevoegen zonder microbeproject om deze op te plaatsen).

- bronnen van een andere speler afneemt (bronsymbolen met een rode boord, zie voorbeeld op kaart C hieronder) als je dit niet kan of wenst te doen.

Zelfs wanneer deze effecten niet kunnen worden uitgevoerd, mag je de kaart toch spelen en alle andere effecten zoals gewoonlijk uitvoeren.

Voorbeeld: Kim kan Asteroïde (kaart C) spelen ook al heeft de temperatuur het objectief bereikt, maar ze krijgt hiervoor geen TN. Ze kan ook kiezen om geen enkele plant te verwijderen,

of om dit slechts gedeeltelijk te doen (als ze zelf planten heeft of Stan of Robin elk minder dan 3 planten hebben om te verwijderen). Alle planten moeten echter van dezelfde speler worden afgenomen.

Op elk van de kaarten **A**, **B**, **D** en **E** hieronder staan de vereisten opgesomd naast de kostprijs van de kaart. Om kaart **A** te spelen moet je titaan produceren. Om kaart **B** te spelen moet het zuurstofgehalte 9% of lager zijn en moet je eveneens energie produceren omdat de kaart de productie hiervan vermindert. Om kaart **D** te spelen moet het zuurstofgehalte 9% of hoger zijn. Daarbij moet je ook planten produceren want de kaart vereist dat je je plantenproductie vermindert. Kaart **E** vereist 5% zuurstof en de productie van energie.

De benodigde kostprijs om de kaart te spelen staat in de linker bovenhoek. Sommige blauwe kaarten die al in het spel circuleren geven je recht op korting (bijvoorbeeld: met **E** krijg je korting wanneer je een ruimte-kaart speelt). Je mag ook staal en titaan gebruiken om te betalen voor respectievelijk gebouwen- en ruimtekaarten.

2) Voor een kaart betalen en onmiddellijk effect verkrijgen

Eerst moet je de prijs van de kaart betalen.

Op het onderste gedeelte van de kaart zie je vervolgens de onmiddellijke effecten ervan. Deze effecten (en eventuele andere die worden geactiveerd door het spelen van de kaart) worden uitgevoerd in de door jou gekozen volgorde.

Elke productie (bruine vakken op kaarten **A**, **B**, **D** en **E**) moet uitgevoerd worden. Bronnen of productie met een rode rand duiden aan dat je deze op een door jou gekozen speler of jezelf kan toepassen. Bronnen of productie zonder rode rand zijn altijd op jezelf toepasbaar en moeten verplicht uitgevoerd worden. Kaart **A** steelt dus eigenlijk titaanproductie van een tegenstander, terwijl **B**, **D** en **E** je verplichten je eigen energie- of plantenproductie te verlagen om je M€ te verhogen.

Sommige kaarten bevatten tegels en labels met een rode rand. Een « rode » tegel betekent de tegel van een willekeurige speler en een « rood » label betekent het label van een willekeurige speler.



A



B



C



D



E



Alle bronnen (C) worden onmiddellijk gewonnen. Ook hier betekent een rode rand dat je de bron van een willekeurige speler kan nemen dus kaart C spelen is meestal niet zo sympathiek. Bronnen met een rode rand zijn facultatief dus kaart C neemt je eigen planten niet af, zelfs wanneer je de enige speler bent met plantbronnen. Niet-standaard bronnen (die niet op je spelbord staan) worden in de plaats hiervan verzameld op specifieke kaarten (D). Deze bronnen worden doorgaans op de kaart geplaatst die ze genereert. Je voegt bijvoorbeeld 1 diër (1 bronblokje) toe op de Vee-kaart (D) wanneer je de actie die hierop afgebeeld staat, uitvoert (acties kunnen maar één keer per generatie uitgevoerd worden).

Een kaart met een (*) vormt een uitzondering op de normale regels en je moet de uitleg tussen haakjes lezen om de details over de werking ervan te begrijpen.

Niet zeker hoe een kaart precies werkt? Lees dan de verklarende tekst.

OP-symbolen (zie kaarten A, D, E) spelen momenteel geen rol maar worden wel meegeteld in de eindscore (zie pagina 12). Kaart D kan vele OP's opleveren als de actie (aangeduid in het bovenste gedeelte) verschillende keren kon gespeeld worden zodat meer dierlijke bronnen aan de kaart worden toegevoegd.

3) Plaats de kaart (zie illustratie hieronder)

Evenementen (rode kaarten, C) worden verdekt op je persoonlijke stapel gelegd éénmaal ze gespeeld werden. Hun labels zijn enkel geldig op het moment dat ze gespeeld worden (bijvoorbeeld wanneer je een ruimte-evenement speelt en de korting op kaart E gebruikt).

Geautomatiseerde kaarten (groen, A, B) worden met de voorkant naar boven op de stapel op tafel gelegd met enkel het bovenste deel zichtbaar. Ze hebben verder geen effect meer maar hun labels blijven toepasbaar omdat ze de huidige omvang van je activiteiten weergeven.

Actieve kaarten (blauw, D, E) bezitten permanente effecten die op elk moment kunnen geactiveerd worden of acties die je één keer per generatie kan gebruiken (zoals de corporatie-kaarten). Deze kaarten worden met zichtbaar bovendeel op tafel gelegd zodat je ze makkelijk kan raadplegen.

Op een aantal kaarten staan terraform ideeën die algemene parameters kunnen beïnvloeden of op een andere manier een hogere TN kunnen opleveren. Ze geven bijvoorbeeld organismen weer die via fotosynthese zuurstof vrijgeven, of warmtebronnen die geleidelijkaan de temperatuur doen stijgen.

Er bestaan ook kaarten die rechtstreeks verbonden zijn met het terraform proces en die vereisen dat bepaalde stappen van terraforming afgerond zijn of die gespecialiseerd zijn het realiseren van vroege voorwaarden.

Op elke kaart staat achtergrondinformatie waarmee je meer voeling krijgt met het reële effect ervan.

B) Gebruik een standaardproject

De 6 standaardprojecten die op het spelbord staan afgedrukt zijn permanent beschikbaar voor de spelers. Ze mogen verschillende keren gedurende eenzelfde generatie gebruikt worden.

1) **Octrooien verkopen:** je mag een aantal kaarten uit je hand afleggen om hetzelfde bedrag aan M€ te verdienen.

2) **Elektriciteitscentrale:** voor 11 M€ mag je je energieproductie (en je TN) verhogen met 1.

3) **Asteroïde:** voor 14 M€ mag je de temperatuur (en je TN) verhogen met 1.

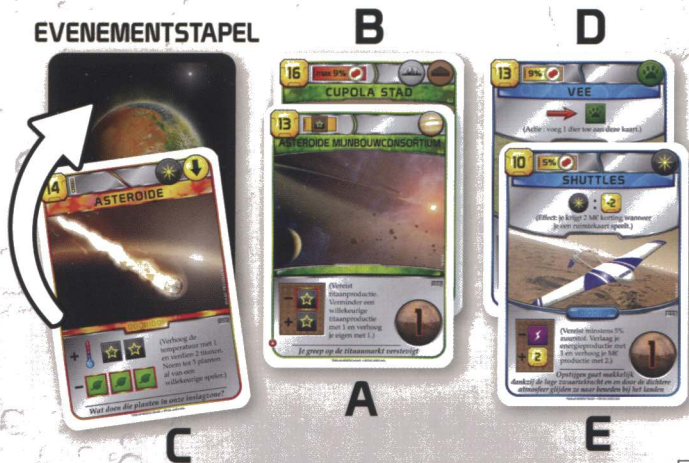
4) **Waterloop:** voor 18 M€ mag je een oceaantegel plaatsen (je verdient eveneens 1 TN en krijgt een plaatsingsbonus voor die tegel, zie pagina 5).

5) **Groen:** voor 23 M€ mag je een groentegel plaatsen. Deze verhoogt het zuurstofgehalte (en je TN) met 1 en je krijgt er eveneens een plaatsingsbonus voor. Zet een spelermarker op de tegel (zie pagina 5).

6) **Stad:** voor 25 M€ mag je een stadstegel plaatsen (je krijgt een plaatsingsbonus voor de tegel, zet er een spelermarker op). Je verhoogt je M€ productie met 1 (zie pagina 5).

Voorbeeld: de eerste actie van Robin tijdens zijn beurt is het gebruiken van standaardproject C om een derde stadstegel te verdienen en zo nog extra bonussen te bekommen via zijn corporatie Tharsis Republic.

EVENEMENTSTAPEL



C) Eis een mijlpaal op

Wanneer je aan alle voorwaarden voor een mijlpaal voldoet, mag je deze opeisen door 8 M€ te betalen en je spelermarker erop te plaatsen. Een mijlpaal mag enkel opgeëist worden door één speler en slechts 3 van de 5 mijlpalen mogen in totaal opgeëist worden, wees er dus snel bij! Elke opgeëiste mijlpaal is 5 OP's waard op het einde van het spel.

Dit zijn de mijlpalen en de nodige acties op ze op te eisen (behalve het betalen van 8 M€):

1) **Terraformer:** over een terraform niveau van minstens 35 beschikken

- 2) **Burgemeester:** minstens 3 stadstegels bezitten
- 3) **Tuinman:** minstens 3 groentegels bezitten
- 4) **Aannemer:** minstens 8 gebouw-labels in je spel hebben
- 5) **Planner:** minstens 16 kaarten in je hand hebben op het moment dat je deze mijlpaal opeist

Voorbeeld : Als tweede actie (nadat hij zijn derde Stadstegel heeft geplaatst) eist Robin de mijlpaal Burgemeester op (omdat hij er vanaf nu aanspraak op kan maken). Hij betaalt 8 M€ en zet er een blokje met zijn kleur op. Dit zal hem op het einde van de partij 5 OP's opleveren! Vervolgens kunnen nog maar twee mijlpalen worden opgeëist en niemand kan nog burgemeester worden.

D) Een onderscheiding financieren

Er zijn geen voorwaarden om een onderscheiding te financieren. De eerste speler die een onderscheiding wil financieren moet hiervoor 8 M€ betalen en een spelermarker erop plaatsen. De volgende speler die een onderscheiding wil financieren betaalt hiervoor 14 M€ en de laatste betaalt 20 M€. Slechts 3 onderscheidingen mogen gefinancierd worden en elke onderscheiding mag maar één keer gefinancierd worden.

In de eindscore wordt elke onderscheiding onderzocht en de speler die in een bepaalde categorie wint, krijgt 5 OP's. Het maakt dus niet uit wie de betreffende onderscheiding financierde! De speler die als tweede eindigt krijgt 2 OP's (behalve in een spel met 2 waarbij de tweede speler geen OP's krijgt). In geval van een gelijke score krijgen beide spelers de bijhorende OP's (zie voorbeeld). Wanneer 2 of méér spelers op de eerste plaats staan, worden er geen punten uitgedeeld voor de tweede plaats.

Hierna volgende **onderscheidingen** en de betreffende categorieën:

- 1) **Grondbezitter:** bezit de meeste tegels in het spel
- 2) **Bankier:** heeft de hoogste M€ productie
- 3) **Wetenschapper:** heeft de meeste wetenschapslabels
- 4) **Warmtespecialist:** bezit de meeste warmtebron-blokjes
- 5) **Mijnwerker:** bezit de meeste staal- en titaanbron-blokjes

Voorbeeld: Stan betaalt 8 M€ om de onderscheiding voor warmtespecialisatie te verkrijgen. Hij denkt immers dat GHG Factories hem alle warmte zal verschaffen die hij nodig heeft om die onderscheiding te verdienen.

Wanneer het spel ten einde loopt, blijkt echter dat Kim ook warmte produceert en over 12 blokjes in haar bronnenvak beschikt, terwijl Stan er 12 heeft en Robin 5. Stan en Kim krijgen elk 5 OP's voor hun gedeelde eerste plaats en Robin krijgt niets.

E) Voer de actie op de blauwe kaart uit

Vele blauwe kaarten en corporaties beschikken over acties die worden aangeduid met een rode pijl.

Elk van deze actiekaarten mag éénmaal gebruikt worden gedurende elke generatie. Wanneer je een actie op een blauwe kaart wil gebruiken, moet je eerst de kostprijs betalen die links van de pijl staat. Je verkrijgt het resultaat dat de pijl aanwijst en plaatst een spelermarker op de kaart om aan te duiden dat hij gebruikt werd tijdens deze generatie. Verwijder de spelermarkers tijdens de productiefase.

Voorbeeld: tegen het einde van het spel bezit Stan een Vee-kaart (D). Hij kan op zijn beurt een actie kiezen door een bronblokje (een « dier ») aan deze kaart toe te voegen en er een spelermarker op te plaatsen.

Blauwe kaarten kunnen ook permanente effecten uitvoeren zoals Shuttles (Kaart E): wanneer je een Ruimtekaart speelt krijg je 2 M€ korting. Deze effecten zijn geen acties (geen rode pijl) en je kan ze te allen tijde gebruiken.

F) Zet planten om in groen

Je mag 8 plantbronnen omzetten in een groentegel om het zuurstofgehalte met 1 te verhogen (en dus ook je TN). Merk op dat je de groentegel (indien mogelijk) naast één van je andere tegels moet plaatsen en hiervoor eventueel een plaatsingsbonus krijgt (zie pagina 5).

Voorbeeld: Robin verwijdert 8 plant-bronnen van het plant-vak op zijn spelerbord en vergroot het zuurstofgehalte en daarmee ook zijn terraform niveau met 1. Vervolgens neemt hij een groentegel die hij tussen 2 van zijn stadstegels plaatst. Hij krijgt hiervoor de plaatsingsbonus die op de betreffende zone gedrukt staat: 2 planten.

Niet alleen gaat zijn TN hiermee een stap vooruit en krijgt hij een plaatsingsbonus, tijdens de eindtelling is zijn groentegel zelf 1 OP waard evenals elke aanpalende stadstegel.

G) Zet warmte om in temperatuur

Je mag 8 warmtebronnen gebruiken om de temperatuur met 1 te verhogen (en dus ook je TN).



*«Méér energie is alles wat we nodig hebben.»
Bjorn Sigmund (CEO ThorGate)*

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer de drie algemene parameters (oceaan, temperatuur en zuurstof) hun doel bereikt hebben aan het einde van de generatie. Na de productiefase **krijgen de spelers één extra kans om planten om te zetten in groentegels** (in spelersvolgorde; dit kan eventueel ook andere effecten teweeg brengen zoals plaatsingsbonussen). Vervolgens vindt de eindtelling plaats. Om misverstanden te vermijden raden we aan dat één speler telt en dat alle andere spelers nagaan of er geen fouten werden gemaakt.

Eindscore

- 1) **TN:** je TN op het einde van het spel is je basisscore. verschuif je marker vanaf dit punt om de rest van de telling weer te geven.
- 2) **Onderscheidingen:** verschaft 5 OP's aan de eerste en 2 OP's aan de tweede speler (behalve in een spel met 2). In geval van gelijkspel krijgen de spelers met gelijke score hetzelfde aantal OP's voor de eerste of tweede plaats. (Zie regels pagina 11). Voeg je punten toe aan de TN-baan.
- 3) **Mijlpalen:** elke opgeëiste mijpaal is 5 OP's waard.
- 4) **Spelbord:** spelers verdienen 1 OP per groentegel in hun bezit en elke stadstegel levert 1 OP op voor elke aanpalende groentegel (ongeacht wie de eigenaar is van de groentegels). Tel deze volgens de spelersvolgorde om fouten te vermijden.
- 5) **Kaarten:** tel eerst alle OP's op kaarten die bronnen verzamelen en leg dan al je overblijvende kaarten samen (met inbegrip van je gespeelde evenementen!) en tel je OP's. Jupiter-kaarten worden apart geteld.

De winnaar is de speler met de hoogste totaalscore! In geval van gelijkspel wint de speler met de hoogste M€.

Voorbeeld: Stan heeft een definitief terraform niveau van 38 behaald dus hij begint zijn overblijvende OP's van hieraf te tellen. Hij verdiende 5 OP's dankzij de warmtespecialist-onderscheiding en eiste eveneens het Planner-mijpaal op voor 5 OP's. Op het spelbord bezit Stan 3 groentegels rond zijn enige stad dus dat levert hem 3 OP's op door de groentegels en 5 OP's voor de stad omdat deze naast 2 groentegels van Robin ligt. In totaal heeft Stan dus 56 OP's zonder dat de kaarten geteld werden.

Stan bezit 3 bronnen op zijn Vee-kaart en dat levert hem 3 OP's op. Hij heeft eveneens een totaal van 6 extra OP's op zijn andere kaarten met de voorkant naar boven (blauw en groen) en -1 OP op een evenementkaart (rood), waardoor zijn eindtotaal op 64 OP's komt.

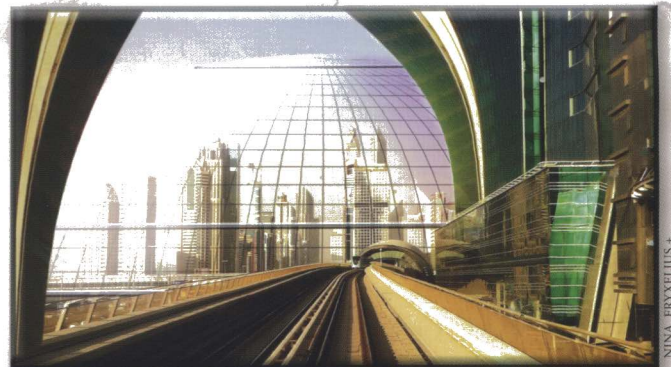


Ben jij een winnaar?

Suggesties

Als je de symbolen niet begrijpt raden we aan de uitleg tussen haakjes op de kaart te lezen of pagina 14 en 15 van deze spelregels te raadplegen.

Het is soms moeilijk om alle effecten bij te houden dus is het handig elkaar te helpen. Wanneer verschillende effecten tegelijkertijd worden geactiveerd, kiest de actieve speler de volgorde, zelfs voor de effecten van andere spelers.



SPELVARIANTEN

▲ De Corporatie Era (uitgebreide versie): Draft-variant:

Om deze uitgebreide variant te spelen voeg je simpelweg alle kaarten met een rood en wit symbool (▲) op de linker onderbord toe aan de opstelling, met inbegrip van 2 nieuwe corporaties. De spelers beginnen zonder extra bronproductie (zie Opstelling - Spelers op pagina 7). Je kan de Corporatie Era met elke andere spelvariant combineren.

De Corporatie Era legt de nadruk op economie en technologie. Deze projecten dragen niet rechtstreeks bij tot het terraform proces maar versterken de corporatie door nieuwe strategische keuzes aan het spel toe te voegen.

Door Corporatie Era te spelen wordt het spel langer en ingewikkelder en we raden dit niet aan voor beginners.

Solovariant voor de Corporatie Era

Alle voorgaande regels worden op dezelfde manier toegepast, met uitzondering van de volgende:

- 1) Voor je je kaarten kiest plaatst je 2 neutrale stadstegels op de kaart met elk een aanpalende groentegel (dit zijn niet jouw tegels en ze verhogen ook het zuurstofgehalte niet): draai de 4 bovenste kaarten van de stapel om, leg ze af en gebruik de cijfers van hun kostprijs om de positie van de tegels te bepalen. Plaats de eerste stadstegel links boven en ga verder naar rechts en naar beneden (zoals bij het lezen). Sla ongeoorloofde zones over (zones die bijvoorbeeld voor oceanen bedoeld zijn). Voor de tweede stad ga je terug van rechts beneden naar links boven op dezelfde manier. Plaats vervolgens de twee groentegels door de cijfers van de kostprijs te tellen en ga kloksgewijs rond elke stad te werk, te beginnen vanaf linksboven. Speciaal geval: wanneer je de Tharsis Republiek speelt, krijg je M€ productie voor de 2 neutrale steden, ook al worden deze geplaatst alvorens je je corporatie kenbaar maakt.
- 2) Begin met een terraform niveau van 14 in plaats van 20 (aangeduid met « solo » op de baan).
- 3) Onderscheidingen en Mijlpalen worden niet gebruikt.
- 4) Je hebt een virtuele tegenstander van wie je kan stelen of van wie je de bronnen en productie kan verminderen.
- 5) Je speelt altijd 14 generaties (aangeduid met « solo »). Om te winnen moet je het terraform proces afronden (oftewel de drie algemene parameters hun doel laten bereiken) voor het einde van de veertiende generatie. Na deze veertiende generatie mag je planten omzetten in groentegels door de normaal geldende regels te volgen maar zonder het zuurstofgehalte te doen stijgen. Uiteindelijk probeer je de hoogst mogelijke OP-score te behalen. Als je er niet in geslaagd bent het terraform proces af te ronden voor het einde van de veertiende generatie, verlies je.

Voor meer interactie kan je de Draft-variant spelen. De spelers trekken elk 4 kaarten tijdens de Onderzoeksfase, kiezen er ééntje uit en geven de 3 overblijvende door aan de volgende speler. Elke speler behoudt vervolgens één kaart uit de 3 die hij ontvangt, vervolgens 1 uit de 2 en tenslotte de vierde en laatste kaart.

Bekijk vervolgens de 4 bewaarde kaarten (draft) en kies welke je koopt voor 3 M€ en welke je aflegt.

Draften wordt niet gebruikt tijdens de eerste generatie omdat de eerste Onderzoeksfase wordt overgeslagen (zie opstelling). Kaarten worden kloksgewijs doorgegeven gedurende de pare generaties en tegen de klok in tijdens de onpare generaties.

Met deze variant beïnvloeden de spelers welke kaarten andere spelers in handen krijgen en kunnen ze zo een bepaalde strategie op punt te zetten of voorspellen welke parameter als eerste zal stijgen.

De Draft-variant maakt het spel wat langer en is niet aangeraden voor beginners.

Over de auteur:

Jacob Fryxelius behaalde zijn doctoraat in chemie aan de Universiteit van Stockholm in 2006. Hij ontdekt al snel zijn passie voor analyse en gaat aan de slag als wetenschapsleraar in hogescholen en universiteiten. In 2011 behaalt hij zijn lerarendiploma.

Bordspelen zijn al sinds zijn kindertijd een hobby en door de jaren heen creëerde hij verschillende spellen met in 2011 de opstart van FryxGames, samen met zijn broers Enoch, Daniel en Jonathan. In datzelfde jaar wordt zijn spel Space Station uitgebracht.

Met zijn job als leraar, FryxGames, zijn kinderen en liefvallige vrouw geniet hij van een goedgevuld leven!



MARIA FRYXELIUS

SYMBOLLEN

Overwinningspunten



De speler met de meeste overwinningspunten (OP's), wint het spel. Je verdient OP's voor je terraform niveau, voor tegels op de kaart, voor onderscheidingen en mijlpalen en voor verschillende kaarten.

Parameters

In Terraforming Mars draait het om het leefbaar maken van de planeet Mars. 4 parameters spelen een cruciale rol in dit proces: het terraform niveau, de temperatuur, het zuurstofgehalte en de oceaandekking.



Het **Terraform niveau (TN)** geeft aan hoeveel je hebt bijgebracht tot het terraform proces. **Telkens je het zuurstofniveau of de temperatuur doet stijgen of een oceaantegel plaatst, gaat je TN eveneens omhoog.** Elke TN-stap is 1 OP waard op het einde van het spel en het Terraform Comité belooft je naargelang je TN. Je begint bij 20.



De gemiddelde **temperatuur** op de evenaar stijgt met 2°C tussen -30°C en +8°C. Dit zorgt voor een equatoriale zone waar water vloeibaar blijft. Het symbool geeft aan dat je de temperatuur met 1 niveau verhoogt en hiermee ook je TN.



Het **zuurstofniveau** wordt gemeten via een luchtdrukpercentage dat vergelijkbaar is met het 21% zuurstofgehalte op aarde. Bij 14% lijkt de atmosfeer op die van de aarde op een hoogte van 3000 meter. Het symbool geeft aan dat je de het zuurstofniveau met 1 stap doet toenemen en hiermee ook je TN.



Elke **oceaantegel** vertegenwoordigt 1 % oceaandekking. Vanaf een percentage van 9% beschikt Mars over een waterloopkundige cyclus en ontstaan regen en rivieren. Het symbool geeft aan dat je een oceaantegel plaatst en hiermee je TN met 1 niveau doet toenemen (en eventueel plaatsingsbonussen verdient, zie pagina 5).

Bronnen

Alle bronnen worden weergegeven met bronblokjes. Deze bestaan in 3 formaten; 1 (brons), 5 (zilver) en 10 (goud) en kunnen als eender welke bron worden gebruikt. De zone waar je ze plaatst bepaalt hun aard. De zes standaardbronnen zijn megakredieten, staal, titaan, planten, energie en warmte en ze worden allemaal vergaard op het individuele spelerbord. Sommige kaarten laten eveneens toe om niet-standaardbronnen te verzamelen (meestal dier- of microbekaarten, zie labels op de volgende pagina). Wanneer een kaart een niet-standaard bron toevoegt, wordt deze meestal op de betreffende kaart geplaatst.



MegaKrediet (M€) is de gangbare munteenheid om kaarten te kopen en te plaatsen en om standaardprojecten, mijlpalen en onderscheidingen te gebruiken.



Staal geeft bouw materiaal weer op Mars. Meestal gaat het om een magnesiumlegering. Met staal betaal je voor gebouw-kaarten met een waarde van 2 M€ per staal.



Titaan geeft de bronnen in de ruimte of voor de ruimte-industrie weer. Met titaan betaal je voor ruimte-kaarten met een waarde van 3 M€ per titaan.



Planten gebruiken fotosynthese. Als actie kan je 8 plant-bronnen omzetten naar een groentegel die je op het spelbord plaatst. Hiermee verhoog je het zuurstofgehalte (en je TN) met 1 niveau. Elke groentegel is 1 OP waard en levert 1 OP op voor elke aanpalende stadstegel (zie kaartregels op pagina 5).



Energie wordt door veel steden en industrieën gebruikt via een actie op een blauwe kaart of via een afname in energieproductie. Overblijvende energie wordt omgezet in warmte.



Warmte verwarmt de atmosfeer op Mars. Als actie kan je 8 warmtebronnen gebruiken om de temperatuur (en dus ook je TN) met 1 niveau te verhogen.



De andere bronnen (dieren, microben...) worden op hun respectievelijke kaarten gebruikt waarbij hun rol ook verduidelijkt.



De **productie** van een bron wordt weergegeven via het symbool van deze bron in het bruine productievak. In dit voorbeeld betekent het symbool dat je je plantenproductie-parameter met 1 stap verhoogt op je spelerbord. In de plaats hiervan krijg je een regelmatig inkomen uit plantbronnen. **De productie is niet beperkt tot 10;** wanneer je productie de 10 overschrijdt, laat je de marker gewoon op 10 staan en gebruik je een nieuwe marker als aanvulling. Enkel de M€ productie kan negatief zijn (maar niet lager dan -5) maar omdat je TN aan je productie wordt toegevoegd zal je totale inkomen nooit negatief zijn.

Kaarten vertegenwoordigen de enorme inspanningen die spelers kunnen leveren. Elke kaart bezit 0-3 verschillende labels die bepaalde thematische aspecten van de kaart beschrijven en kan gecombineerd worden met andere kaarten.

Om een kaart aan je hand toe te voegen moet je 3 M€ betalen tijdens de Onderzoeksfase maar elke kaart heeft een andere kostprijs om te mogen worden gespeeld. Wanneer je dit symbool ziet mag je een kaart nemen (zonder ervoor te betalen).

Labels

Op elke kaart staan 0-3 labels die het thema beschrijven en kaarten onderling met elkaar verbinden. Er zijn geen speciale regels voor de verschillende labels.

Gebouwen: bij dit project draait het om het bouwen op Mars. Je mag staal gebruiken om deze kaart te betalen.



Ruimte: dit project gebruikt ruimtetechnologie. Je mag titaan gebruiken om te betalen voor deze kaart.



Vermogen: bij dit project ligt de nadruk om energieproductie of -verwerking.



Wetenschap: Dit project verbetert je wetenschappelijke kennis. Sommige kaarten vereisen een wetenschappelijk label.



Jupiter: in verband met Jupiter. Dit project vertegenwoordigt de infrastructuur in het externe zonnestelsel.



Aarde: dit project heeft te maken met activiteiten op aarde.



Plant: bij dit project gaat het om plantaardig leven of andere organismen die fotosynthese gebruiken.



Microbe: dit project draait om microben voor specifieke doeleinden.



Dier: dit project gaat om dieren en levert OP's op.



Stad: dankzij dit project mag je een stadstegel plaatsen. Meestal is hiervoor energieproductie nodig en produceert het M€.



Evenement: dit project is een éénmalig evenement. Evenementkaarten zijn altijd rood en worden verdekt afgelegd nadat ze gespeeld werden.



Tegels

Het spelbord bevat een kaart waarop je tegels kan plaatsen. Wanneer je een tegel plaatst, geniet je eventueel van een **plaatsingsbonus** die op de betreffende zone staat gedrukt (plus 2 M€ voor elke aangrenzende oceaan).

Er zijn 4 soorten tegels:

Dit symbool geeft een **oceaantegel** weer en verhoogt je TN met 1 stap. Het spelbord bevat 12 zones die speciaal voor oceaantegels bedoeld zijn; oceaantegels mogen enkel op deze zones geplaatst worden en geen enkele andere tegel mag hierop gelegd worden. Oceaantegels zijn van niemand eigendom maar leveren elk een plaatsingsbonus van 2 M€ op voor spelers die er tegels naast plaatsen.



Dit symbool betekent dat je een **groentegel** met een spelermarker plaatst (en dat zowel het zuurstofgehalte als



je TN omhoog gaan, zoals aangeduid door het zuurstofsymbool). Deze tegel moet zo mogelijk naast een andere tegel waarvan je eigenaar bent geplaatst worden. Als je geen enkele aanpalende tegel of zone bezit, mag je de tegel op eender welke beschikbare zone plaatsen. Groentegels zijn 1 M€ waard op het einde van het spel en leveren 1 OP op voor elke aangrenzende stad (zie de regels voor stadstegels).



Dit symbool betekent dat je een **stadstegel** met een spelermarker plaatst. Deze tegel mag niet naast een andere stadstegel gelegd worden. Elke stadstegel is 1 OP waard voor elke aangrenzende groentegel (ongeacht wie de eigenaar is van deze groentegel) op het einde van het spel.



Een tegelsymbool met bruine achtergrond betekent dat je de **speciale tegel** zoals op de kaart beschreven plaatst samen met een spelermarker. Eventuele speciale regels en plaatsingsbeperkingen staan vermeld op de kaart.



Symbolen met een rode rand

Een rode rand rond een symbool betekent dat het een willekeurige speler (inclusief jezelf) treft.

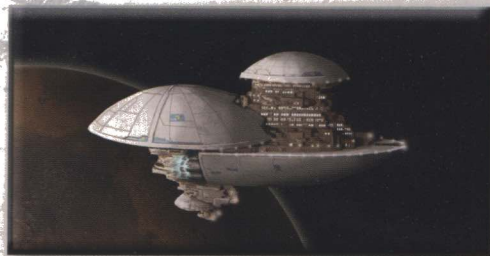


Een kaart die bronnen met een rode rand uitschakelt mag deze bronnen van een willekeurige speler verwijderen (dit effect kan gedeeltelijk worden uitgevoerd, of helemaal niet).

Een kaarteffect dat de productie van een bron met rode rand vermindert, moet verplicht uitgevoerd worden, dus wanneer je tegenstander niet over deze productie beschikt, moet je je eigen productie verminderen of de kaart simpelweg niet spelen.

Een kaart met een roodomrand tegelsymbool treft sommige of alle tegels van een bepaalde speler.

Een kaart met een roodomrand label treft alle kaarten met dat symbool, of het nu jouw kaarten of die van een andere speler zijn.



DANIEL FRYXELIUS

« Met de nieuwe warp-aandrijving en onze terraform ervaring op Mars is het tijd voor een nieuw hoofdstuk in de geschiedenis-tijd om de sterren te veroveren »

Helen Brack, operatiehoofd Interplanetary Cinematics