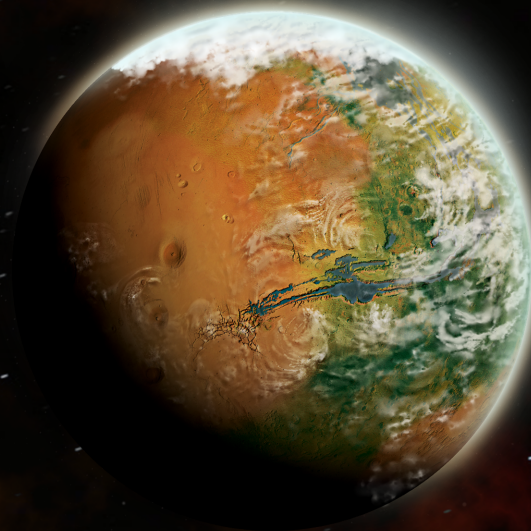




JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS



L'Annuncio della Terraformazione di Marte:

“Fin dal suo insediamento nel 2174, il Governo Mondiale si è battuto continuamente per l'unità e la pace globali. La nostra missione è quella di essere lo strumento condiviso dell'umanità per plasmare un futuro migliore.

La Terra è sovrappopolata e le risorse si stanno esaurendo. Ci troviamo di fronte ad una scelta: estinguerci o espanderci nello spazio per scoprire nuove dimore per l'umanità.

Per questa ragione, abbiamo bisogno di trasformare Marte in un pianeta abitabile.

La terraformazione di Marte è un'impresa così grande da richiedere, per poter essere compiuta, lo sforzo unificato di tutto il genere umano. Il Governo Mondiale creerà pertanto un Comitato per la Terraformazione e istituirà una tassa universale a questo scopo. Ogni impresa o azienda che contribuisca al processo di terraformazione verrà ricompensata generosamente dal Comitato. Siamo convinti del fatto che queste scelte produrranno, come risultato finale, un pianeta abitabile per i nostri discendenti.

Grazie per la vostra attenzione!”

Levi Uken, portavoce del Governo Mondiale, 16 gennaio 2315.

CONTESTO

L'umanità ha iniziato a espandersi in tutto il Sistema solare. Su Marte sono state costruite le prime piccole colonie; esse offrono protezione dalle condizioni ambientali di un pianeta che è terribilmente freddo, arido e praticamente privo di atmosfera.

Per poter incrementare l'immigrazione dalla Terra, Marte ha bisogno di essere “terraformato”, modificando il suo ambiente fino a che gli esseri umani non potranno viverci senza dispendiosi dispositivi di protezione e senza che anche piccoli incidenti risultino letali. Pertanto, il Governo Mondiale ha deciso di supportare ogni organizzazione che contribuisca a questo Progetto così vasto.

Le generose sovvenzioni attraggono gigantesche imprese in competizione per espandere i propri affari e per prevalere come la forza più influente dietro il processo di terraformazione. In questa era, grandi opportunità si celano dietro la conquista del Pianeta Rosso.

INDICE

Contesto	2
Panoramica del Gioco	3
Parametri Globali	3
Plancia di Gioco	4
Tessere e Segnalini	5
Plance dei Giocatori	6
Carte	6
Preparazione	7
Generazioni	8
Azioni	9
Fine del Gioco	12
Varianti	13
Simbologia	14
Riconoscimenti	16

PANORAMICA DEL GIOCO

In *Terraforming Mars* controlli una multinazionale (*Corporation*) con cui acquisti e giochi carte che descrivono Progetti differenti. Questi ultimi spesso contribuiscono, direttamente o indirettamente, al processo di terraformazione ma possono anche consistere in affari aziendali di vario genere. Per poter vincere, dovrai accumulare un buon **Tasso di Terraformazione** (TT) e molti **Punti Vittoria** (PV). Il tuo TT viene incrementato tutte le volte che innalzi un Parametro Globale (**Temperatura**, **Ossigeno** od **Oceano**); esso determina le tue entrate di base, così come il tuo punteggio di base. Man mano che il processo di terraformazione va avanti, un numero maggiore di Progetti diventa fattibile. PV addizionali vengono assegnati per tutto ciò che incrementi la supremazia del genere umano sul Sistema solare: qualunque cosa, dalla fondazione delle Città alla costruzione delle infrastrutture o alla protezione dell'ambiente.

Il tempo è misurato in *generazioni*, a loro volta suddivise in 4 fasi: ogni Generazione inizia con una fase Ordine di Turno, seguita da una fase di Ricerca in cui i giocatori hanno accesso a nuove carte. Nella fase Azioni, i giocatori effettuano il proprio turno eseguendo una o due azioni, alternandosi fino a che tutti non avranno passato. Poi, nella fase di Produzione, tutti i giocatori producono Risorse

in accordo con i propri parametri di produzione sulle Plance dei Giocatori e ottengono entrate sulla base del loro TT.

La plancia centrale di Gioco contiene tracciati per la Temperatura, il livello di Ossigeno, il Tasso di Terraformazione (d'ora in poi indicato con TT) e le Generazioni. È presente una mappa della superficie del pianeta, dove aggiungerai tessere Oceano, tessere Vegetazione e tessere Città man mano che il gioco progredisce. È disponibile anche una lista di Progetti standard disponibili per tutti i giocatori, così come traguardi (*Milestone*) e Ricompense per i quali i giocatori possono competere.

Il gioco finisce quando ci sono abbastanza Ossigeno per respirare (14%), Oceani sufficienti a permettere un clima analogo a quello terrestre (9), e una Temperatura ben al di sopra di quella di congelamento dell'acqua (+8 °C). Sarà allora possibile vivere, anche se non confortevolmente, sulla superficie di Marte!

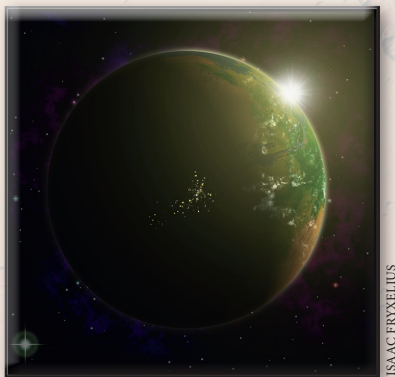
Il vincitore è il giocatore con più PV alla fine della partita. I punti vittoria derivano dal proprio TT, dalle proprie tessere sulla plancia di Gioco, dalle Ricompense vinte, dalle Milestone richieste e dai PV presenti sulle carte in gioco.

PARAMETRI GLOBALI

La Temperatura, l'Ossigeno e l'Oceano sono chiamati **Parametri Globali**. Ogni volta che li incrementi, aumenta anche il tuo Tasso di Terraformazione della stessa quantità, garantendoti maggiori entrate e un punteggio più alto.

Quando un Parametro Globale raggiunge il massimo, non può essere incrementato ulteriormente (e di conseguenza non aumenterà ulteriormente il tuo TT); puoi ancora giocare carte e fare azioni che lo farebbero aumentare: semplicemente ignora quella parte dell'effetto.

Quando tutti e tre i Parametri Globali hanno raggiunto il massimo, il gioco termina alla fine della Generazione in corso (dopo la fase di Produzione).



ISAAC FRXELIUS



Marte terraformato

Ogni area o tessera nel gioco rappresenta l'1% della superficie di Marte, per cui le 9 tessere Oceano costituiscono il 9% di copertura con oceano, il che dovrebbe essere sufficiente per garantire cicli idrologici stabili, umidità dell'aria, ed eventi meteorologici. Anche l'acqua è importante, poiché frena gli sbalzi di temperatura; a temperature molto basse, gli oceani sono per lo più ghiacciati per la maggior parte dell'anno.

Sebbene la temperatura su Marte possa già raggiungere i 20°C durante i giorni estivi "caldi", ciò non è sufficiente: per permettere oceani allo stato liquido, la temperatura media deve essere positiva, almeno all'equatore.

Il parametro più importante per la terraformazione è l'ossigeno. Senza un'atmosfera respirabile, Marte non sarebbe né abitabile né terraformato. Il contenuto di ossigeno sulla Terra rappresenta il 21% dell'atmosfera, 0,21 atm. All'aumentare dell'altitudine, il contenuto diminuisce man mano che l'atmosfera diventa più rarefatta. A 3000m il livello di ossigeno è 0,14 atm e ci sono poche grandi città a questa altitudine, la maggior parte nelle Ande e in Cina. Gli esempi più importati sono le città boliviane El Alto (4150m) e La Paz (3640m), ognuna delle quali ha circa un milione di abitanti.

Latmosfera della Terra contiene anche il 78% di azoto, il componente che è maggiormente responsabile della pressione dell'aria; anche quest'ultima è importante, sebbene non cruciale come il livello di ossigeno. Un altro aspetto della terraformazione è il campo magnetico molto debole di Marte. Questi parametri non sono rappresentati tramite un Parametro Globale, ma di solito garantiscono al giocatore un TT più alto, come indicato sulle carte specifiche.

PLANCIA DI GIOCO



Non dimenticare!
Aumentare i Parametri
Globali fa aumentare anche
il tuo TT!

1. Tracciato del Tasso di Terraformazione (TT): tutti i giocatori partono dal valore 20. Questo numero rappresenta le tue entrate e i tuoi PV di base (vedi pag. 6 e 8); lo incrementi tutte le volte che terraformi.

2. Tracciato Generazione: il segnalino Generazione misura il tempo (in round) e comincia da 1, muovendosi lungo il tracciato del TT.

3. Il gioco in solitaria inizia con un TT di 14 e finisce dopo la Generazione numero 14.

4. Ossigeno: questo **Parametro Globale** parte dallo 0% (questa percentuale va confrontata con il 21% della Terra).

5. Tessere Oceano: questo **Parametro Globale** parte con 9 tessere nella relativa pila, da piazzare sulla plancia durante il gioco.

6. Temperatura: questo **Parametro Globale** (temperatura media all'equatore) parte da -30 °C.

7. Bonus di Avanzamento: quando incrementi un Parametro fino a questo livello, ottieni anche il corrispondente bonus.

8. Progetti Standard: possono essere usati da qualunque giocatore, indipendentemente dalle carte possedute (vedi pag. 10).

9. Milestone/Ricompense: sono una buona fonte di PV extra (vedi pag. 10 e 11).

10. Bonus di Posizionamento: quando collochi una tessera su un'area con un bonus di Posizionamento, ottieni le Risorse stampate sulla plancia oppure sulle carte (vedi pag. 5).

11. Aree Riservate all'Oceano: le aree blu sono riservate alle tessere Oceano; le tessere Oceano possono essere piazzate soltanto qui (e nessun altro tipo di tessera può essere posizionato su un'area riservata all'Oceano).

12. Aree Speciali riservate: 3 aree sono riservate per Città specifiche. Nessun'altra tessera può essere piazzata qui.

Bonus di Avanzamento

Man mano che l'atmosfera diventa più densa, l'effetto serra innalzerà la Temperatura, come indicato dal bonus corrispondente al livello di Ossigeno pari all'8%. Al crescere della temperatura, l'anidride carbonica si scongelerà, aggiungendo un effetto serra riscaldante (come indicato dai bonus della produzione di Calore). Quindi, a 0 °C l'acqua ghiacciata nel suolo inizierà a sciogliersi, aggiungendo acqua alla superficie.

La Mappa

La Plancia di Gioco contiene una mappa accurata della regione Tharsis di Marte che include le Valles Marineris e 3 dei 4 grandi vulcani. Solo la regione attorno all'Olympus Mons non è rappresentata. Le aree riservate per le tessere Oceano si trovano in punti a bassa altitudine, per cui l'acqua tende a scorrervi in maniera naturale. I bonus delle Piante attorno all'equatore simulano il fatto che la temperatura media più elevata consentirebbe alla vita di prosperare più facilmente in quelle zone. Le catene montuose hanno bonus di Acciaio e Titanio, mentre altre zone interessanti potrebbero avere bonus legati alla pesca delle carte (come il sito Viking, dove la prima sonda creata dall'uomo approdò sul pianeta).

TESSERE

La Plancia di Gioco contiene una mappa sulla quale le tessere possono essere posizionate. Quando ne piazzhi una, devi innanzitutto controllare se ci sono restrizioni al posizionamento: ci sono zone riservate per l'Oceano e per Città specifiche, dove nessun altro tipo di tessera può essere collocato. Inoltre, ogni tessera potrebbe avere delle particolari restrizioni stampate sulla carta corrispondente o nel riassunto riportato qui sotto.

Quando posizioni una tessera, **ricevi il bonus di posizionamento** stampato in quell'area (se presente). Ottieni inoltre un bonus quando collochi tessere vicino alle tessere Oceano (si veda qui sotto).



Tessere Oceano: le tessere Oceano possono essere collocate soltanto sulle aree riservate all'Oceano (vedi mappa). Piazzare una tessera Oceano aumenta il proprio TT di un livello.

Le tessere Oceano non appartengono ad alcun giocatore; ognuna di esse sulla Plancia fornisce un bonus di posizionamento di 2 M€ (MegaCredits) ad ogni giocatore che, nel prosieguo del gioco, piazzhi una tessera adiacente alla tessera Oceano (anche se si tratta di un'altra tessera Oceano).

Esempio: se collochi una tessera Città adiacente a due diverse tessere Oceano, ottieni 4 M€ come bonus di Posizionamento.



Tessere Vegetazione: se possibile, le tessere Vegetazione devono essere poste accanto ad altre tessere che ti appartengono. Se non hai spazio disponibile accanto alle tue tessere, o se non ne possiedi affatto, puoi piazzare la tessera

Vegetazione in una qualunque area disponibile. Colloca

un segnalino Giocatore su di essa per indicare che è di tua proprietà. **Quando piazzhi una tessera Vegetazione, incrementi sia il livello di Ossigeno, se possibile, sia il TT. Se non è possibile incrementare il livello di Ossigeno, non incrementi nemmeno il TT.** Le tessere Vegetazione valgono 1 PV alla fine del gioco, e forniscono 1 PV ad ognuna delle Città adiacenti (vedi sotto).



Tessere Città: non possono essere posizionate vicino ad un'altra Città (eccezione: la città di Noctis deve sempre essere collocata sulla sua area riservata). Aggiungi sulla tessera un segnalino Giocatore. Ogni tessera Città vale 1 PV per ogni tessera Vegetazione adiacente (indipendentemente da chi la possiede) alla fine del gioco (nota: la carta **Capitale** fa collocare l'unica tessera Città "Capitale" che funziona esattamente come una normale Città per quanto riguarda il ruolo e il punteggio, ma fornisce PV aggiuntivi per le eventuali tessere Oceano adiacenti, come indicato sulla carta).



Tessere Speciali: alcune carte consentono di posizionare tessere Speciali. Ogni funzione particolare o restrizione al piazzamento viene descritta sulla carta corrispondente. Posizionate la tessera e un segnalino Giocatore al di sopra di essa.

SEGNALINI

Non dovrete esaurire i segnalini. Qualora succedesse, usate segnalini adatti.

Cubetti Risorsa: le Risorse vengono raccolte sulla Plancia Giocatore o su specifiche carte.

Ci sono diversi tipi di Risorsa (vedi pag. 14), ma tutte vengono indicate mediante i cubetti qui rappresentati:

RAME = 1
ARGENTO = 5
ORO = 10



Segnalini dei Giocatori: ogni giocatore impiega i segnalini del proprio colore per indicare il TT, il possesso delle tessere, la Produzione (vedi pag. 6) e le carte Azione blu già utilizzate (vedi pag. 11).



Segnalini Temperatura, Ossigeno e Generazione: vengono inizialmente collocati sul primo spazio dei rispettivi tracciati (vedi pag. 4).



Segnalino Primo Giocatore: viene passato al giocatore successivo (in senso orario) all'inizio di ogni nuova generazione.



DANIEL FRYXELLUS

PLANCE DEI GIOCATORI

La Plancia Giocatore tiene traccia delle Risorse attualmente possedute e della Produzione. I cubetti Risorsa vengono collocati nei rispettivi riquadri e i cubetti Giocatore sono utilizzati sui tracciati di Produzione. Durante il gioco, le icone delle Risorse si riferiscono ai cubetti Risorsa, **mentre le icone Risorsa all'interno di riquadri marroni si riferiscono alla Produzione** della medesima Risorsa (vedi la carta Progetto qui sotto).

1. **Tracciati di Produzione:** se ottieni la produzione di una Risorsa, indica il nuovo livello di Produzione con uno dei tuoi segnalini Giocatore. **La Produzione non è limitata al valore 10.** Esempio: se giochi una carta che incrementa la tua produzione di Calore di 3 livelli, da 19 a 22, indica il progresso piazzando 2 segnalini sul "10" e 1 segnalino sul "2" del tracciato Produzione al di sopra del riquadro "calore". **Notevole!** Durante la fase Produzione, aggiungi cubetti Risorsa pari alla tua Produzione.

2. **MegaCrediti (M€):** vengono impiegati per pagare le carte e per altre azioni. **Nota: le tue entrate calcolate in M€ sono la somma della tua produzione di M€ e del TT.** La produzione di M€ è l'unica che può assumere valori negativi, ma non può mai essere abbassata al di sotto del valore -5.

3. **Acciaio:** è usato unicamente per pagare carte con il simbolo Edificio, e vale 2 M€/cubetto. Puoi pagare usando una combi-



nazione di M€ e Acciaio, ma se paghi usando unicamente Acciaio una cifra superiore a quella dovuta, non ottieni alcun resto.

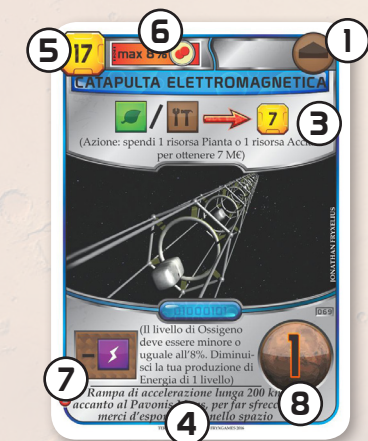
4. **Titanio:** è soltanto usato per pagare carte con il simbolo Spazio e vale 3 M€/cubetto, analogamente al caso dell'Acciaio.

5. **Piante:** possono essere convertite in tessere Vegetazione usando l'azione raffigurata (vedi pag. 5 e 11).

6. **Energia:** utilizzata da molte carte. **Tutta l'Energia rimasta viene convertita in calore all'inizio della fase di Produzione.**

7. **Calore:** può essere impiegato per innalzare la Temperatura di 1 livello utilizzando l'azione raffigurata (vedi pag. 11).

CARTE



Ognuno dei giocatori inizia la partita con una **carta Corporation**. Durante il gioco, i giocatori comprano e mettono in gioco diverse **carte Progetto** per ottenere benefici di vario tipo. Le carte sono suddivise in carte Attive (blu, come quella dell'esempio), carte Automatiche (verdi) e carte Evento (rosse). Vedi pagina 10 per maggiori dettagli.

1. **Simbolo:** colloca la carta in determinate categorie, che possono influenzare o essere influenzate da altre carte o dalla plancia Giocatore (ad esempio puoi pagare con Acciaio quando giochi una carta con il simbolo Edificio).

2. **Condizioni iniziali:** dichiarano il numero di MegaCrediti (M€) posseduti all'inizio del gioco, così come altre Risorse e la Produzione iniziali. Alcune **Corporation** prevedono anche una prima azione fissa, qui descritta (vedi la carta dell'esempio a lato).

3. **Effetto/azione:** i riquadri contrassegnati con una striscia blu mostrano un effetto continuo o un'azione che possono essere usati durante il gioco. Le azioni possono essere effettuate solo una volta per Generazione, mentre gli effetti sono sempre attivi.

4. **Testo tematico:** fornisce informazioni che contestualizzano e "ambientano" la carta.

5. **Costo:** è ciò che paghi per poter giocare la carta dalla tua mano (per poter avere in mano delle carte, devi prima acquistarle durante la fase di Ricerca, vedi pag. 8).

6. **Requisito:** ogni requisito **deve essere soddisfatto** per poter giocare la carta. Alcune carte richiedono che un certo Parametro Globale abbia raggiunto un determinato livello, mentre altre possono essere giocate soltanto quando il Parametro è ancora basso (vedi la carta nell'esempio). Alcune carte richiedono di possedere un certo simbolo o una certa Produzione (nota: per poter giocare la carta devi altresì essere in grado di portare a termine gli effetti della carta stessa, vedi pag. 9). Nota anche che il requisito deve essere soddisfatto soltanto nel momento in cui la carta viene giocata, non quando quest'ultima viene utilizzata in seguito.

7. **Effetti immediati:** la maggior parte delle carte influenza le tue Risorse (o quelle dei tuoi avversari) o la Produzione. Potresti anche ottenere delle tessere da piazzare, o altri effetti.

8. **PV:** alcune carte forniscono Punti Vittoria alla fine del gioco.

Se non sei sicuro del funzionamento di una carta, leggi il testo tra parentesi.

PREPARAZIONE

Di seguito viene descritta la preparazione per il **gioco standard** da 2 a 5 giocatori. Vedi anche le regole addizionali per le varianti di gioco a pagina 13.

1) **Plancia di Gioco:** posiziona la plancia di Gioco al centro del tavolo. Piazza le 9 tessere Oceano sugli appositi spazi e i segnalini della Temperatura e dell'Ossigeno sulle rispettive posizioni iniziali. Colloca il segnalino di Generazione sulla posizione "1" del tracciato TT.

2) **I cubetti Risorsa e le rimanenti tessere** sono posizionati in un punto del tavolo accessibile a tutti i giocatori.

3) **Il mazzo dei Progetti:** assicurati di non avere carte dell'espansione *Corporate Era* nel mazzo dei Progetti o tra le carte *Corporation*. Le carte *Corporate Era* presentano una icona bianca e rossa  nell'angolo in basso a sinistra. Mescola le carte Progetto e posiziona il mazzo dei Progetti vicino alla plancia di Gioco. Lascia accanto uno spazio per la pila degli scarti.

4) **Giocatori:** il giocatore che ha vinto l'ultima partita a *Terraforming Mars* ottiene il segnalino Primo Giocatore. I giocatori scelgono un colore e prendono i corrispondenti segnalini e una plancia Giocatore. Inizia il gioco con Produzione **a livello 1** di ogni Risorsa sulla plancia Giocatore: piazza un segnalino Giocatore sui corrispondenti tracciati (**solo** nel gioco standard). Ogni giocatore colloca anche un segnalino sulla posizione iniziale (20) del tracciato TT.

5) **Carte Corporation:** i giocatori che non hanno mai giocato a *Terraforming Mars* prendono una carta *Beginner Corporation* (retro della carta neutro) e seguono le istruzioni stampate su di essa, prendendo 42 M€ e pescando 10 carte Progetto per formare la propria mano iniziale. Essi possono esaminare le proprie carte, mentre i giocatori con esperienza possono proseguire con la preparazione. Mescola le 10 carte *Corporation* standard (escludendo le 2 *Corporation* della *Corporate Era*) e dante 2 ad ogni giocatore rimanente.

6) **Carte Progetto:** distribuisce 10 carte ad ognuno dei giocatori rimanenti. Queste sono le carte che i giocatori possono comprare per formare la propria mano iniziale (pagandole 3 M€ ciascuna). Ora i giocatori esaminano le proprie opzioni per la mano iniziale e le *Corporation*.

7) **Condizioni di partenza:** i giocatori scelgono la *Corporation* con la quale desiderano giocare, e quali delle 10 carte Progetto intendono tenere per la propria mano iniziale. Le altre carte vengono scartate (rimettere nella scatola le *Corporation* che non sono state scelte) - le carte vengono sempre scartate a faccia in giù! In ordine di turno, i giocatori rivelano la *Corporation* selezionata, ottengono le Risorse di partenza e la Produzione (qualora ve ne sia: da aggiungere alla Produzione "extra" descritta al punto 4), solo nel gioco standard), poi pagano 3 M€ per ogni carta Progetto che intendono tenere. Fai attenzione al fatto che le tue Risorse per le prime successive Generazioni saranno

piuttosto limitate, almeno fino a che la tua economia non inizierà a funzionare.

8) **Iniziare il gioco:** la prima Generazione comincia senza una fase di Ordine di Turno e senza una fase di Ricerca (dato che avete appena portato a termine queste due fasi durante la preparazione), pertanto il primo giocatore inizia direttamente con la fase Azioni.

Esempio: Michela, Gianni e Andrea decidono di giocare una partita standard di Terraforming Mars. Ognuno di loro sceglie un colore, prende una plancia Giocatore ed evidenzia la propria Produzione iniziale piazzando segnalini sulla posizione "1" dei sei tracciati di Produzione. Michela, che è il primo giocatore, distribuisce 10 carte Progetto e 2 carte Corporation ad ogni giocatore. Essi esaminano le proprie carte e, una volta deciso quali tenere, iniziano a rivelarle in ordine di turno.

Michela rivela la sua Corporation: PhoboLog, che le fornisce 10 risorse Titanio e 23 M€, da accumulare sulla plancia Giocatore. Subito dopo ella dichiara di voler acquistare 5 carte per la propria mano iniziale, pagando 15 M€: possiede alcune carte Spazio costose, che le permetteranno di fare buon uso del suo Titanio. Infine, Michela ripone la carta Corporation non utilizzata nella scatola del gioco, e scarta i 5 Progetti non acquistati a faccia in giù nella pila degli scarti accanto al mazzo Progetti.

Gianni a questo punto svela che giocherà con la ThorGate, iniziando con 48 M€ e una produzione di Energia che egli contrassegna sulla propria plancia di Gioco. Gianni decide di tenere tutte le 10 carte Progetto, pagando 30 M€.

Andrea decide di giocare con la Tharsis Republic (vedi la carta nell'esempio della pagina precedente). Egli accumula 40 M€ sulla propria plancia e paga 12 M€ per le 4 carte che decide di tenere, rimanendo così con un totale di 28 M€. Durante la sua prima azione potrà piazzare una tessera Città: non solo, ma la tessera Città potrebbe garantirgli anche un bonus di Posizionamento, e la sua carta Corporation dice sia che egli può incrementare la sua produzione di M€ di 1 livello ogni volta che una tessera Città è collocata su Marte, sia che otterrà indietro 3 M€ quando sarà lui stesso a collocare una Città. E ora la prima Generazione inizia con Michela che gioca il suo primo turno nella fase Azioni...



D. SHANKBONE +

GENERAZIONI

Dato il lungo lasso di tempo necessario per la realizzazione dei Progetti, il gioco si svolge attraverso una sequenza di Generazioni. Durante ogni Generazione, i giocatori passano attraverso 4 fasi.

1) Fase Ordine di Turno

Il segnalino Primo Giocatore viene passato alla sinistra del primo giocatore (e quindi in senso orario nel corso della partita) e il segnalino Generazione viene spostato in avanti di un passo. Questa fase viene saltata durante la prima Generazione (vedi Preparazione).

2) Fase di Ricerca

Ogni giocatore pesca 4 carte e decide quali vuole acquistare per la propria mano. Ogni carta, per poter essere tenuta, costa 3 M€ e i giocatori possono acquistare da 0 a 4 carte. Le eventuali carte non acquistate vanno scartate a faccia in giù nella pila degli scarti. **Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere nella propria mano.** Se il mazzo finisce, mescola le carte nella pila degli scarti per riformare il mazzo e prosegui con il gioco. Anche questa fase viene saltata nella prima Generazione (vedi Preparazione).

Esempio: nella seconda Generazione, i giocatori effettuano normalmente la fase di Ricerca. Essi mettono momentaneamente da parte la propria mano e pescano 4 carte ciascuno. Gianni decide di comprare 3 delle 4 carte pescate, pertanto paga 9 M€ e scarta la carta rimanente, aggiungendo così 3 carte alla propria mano.

3) Fase Azioni (vedi pag. 9)

I giocatori effettuano 1 o 2 Azioni ad ogni turno, oppure passano. Il gioco procede in senso orario, fino a che tutti i giocatori non hanno passato. Le Azioni possono essere combinate dai giocatori in qualunque modo. Le Azioni disponibili sono:

- A) giocare una carta dalla propria mano (vedi pag. 9);
- B) usare un progetto Standard (vedi pag. 10);
- C) rivendicare una *Milestone* (vedi pag. 10);
- D) finanziare un Riconoscimento (vedi pag. 11);
- E) usare un'Azione di una carta blu (vedi pag. 11);
- F) convertire 8 Piante in una tessera Vegetazione (che fornisce un incremento dell'Ossigeno) come descritto sulla plancia Giocatore (vedi pag. 11);
- G) convertire 8 unità di Calore in un incremento di Temperatura come descritto sulla plancia Giocatore (vedi pag. 11).

Puoi scegliere di effettuare 1 o 2 Azioni quando è il tuo turno. Se scegli di non fare alcuna Azione (passi), sei escluso dal round in corso e non puoi più effettuare Azioni durante l'attuale Generazione. Invece, fino a che decidi di compiere delle Azioni, continuerai ad usufruire dei turni di gioco. Una volta che tutti hanno passato, la fase Azioni termina.

Esempio: Gianni inizia la fase Azioni della seconda

Generazione usando il progetto Standard "Vendita brevetti" (vedi pag. 10): egli scarta 1 carta per guadagnare 1 M€ (si è reso conto che la carta appena scartata non era molto utile nella sua situazione). Inoltre, egli vuole vedere che cosa faranno gli altri giocatori prima di decidere come procedere ulteriormente. Dopo di lui, Andrea utilizza il progetto Standard "Città" e paga 25 M€ per piazzare 1 Città e incrementare la propria produzione di M€ di 1 livello. Essendo la Tharsis Republic, questa Azione gli garantisce un ulteriore aumento nel livello di produzione di M€ e gli restituisce 3 M€, oltre al normale bonus per il Posizionamento della tessera. Soddisfatto della propria (singola) Azione, Andrea segnala a Michela che può iniziare il proprio turno.



Michela gioca il Progetto spaziale Industria Mineraria di Asteroidi al costo di 30 M€, spendendo 8 unità di Titanio (è un Progetto spaziale). Grazie alla Corporation PhoboLog, ogni Titanio vale 4 M€, per un totale di 32 M€; ella avrebbe potuto pagare 7 titanio e 2 M€, ma decide di usare comunque 8 unità

di Titanio perché è a corto di MegaCrediti. L'Industria Mineraria di Asteroidi consente a Michela di incrementare la propria produzione di Titanio di 2 livelli, quindi ella modifica il corrispondente Parametro sulla propria plancia Giocatore e posiziona la carta davanti a sé. Michela decide, come seconda Azione, di giocare un'altra carta Spazio, spendendo ulteriore Titanio nel processo, prima di passare il turno a Gianni, che sceglie di giocare la carta Energia Geotermica. Questa carta ha un simbolo Potenza e costa 11 M€, ma siccome Gianni ha la Corporation ThorGate, che garantisce uno sconto sulle carte Potenza, paga soltanto 8 M€. A questo punto il round prosegue fino a che tutti non decidono di passare.

4) Fase Produzione

Tutti i giocatori effettuano questa fase simultaneamente. In primo luogo, tutta l'Energia viene convertita in Calore (spostate tutti i cubetti Risorsa dal riquadro dell'Energia al riquadro del Calore). In secondo luogo, tutti i giocatori ricevono nuove Risorse: i giocatori ottengono M€ in base al proprio Tasso di Terraformazione (TT), sommato alla Produzione di M€ (che potrebbe essere negativa!), quindi ricevono ogni altra Risorsa con valore di Produzione non nullo in accordo alla propria plancia Giocatore. Posizionate tutte le Risorse generate nei corrispondenti riquadri (si vedi pag. 6).

Infine, rimuovete tutti i segnalini Giocatore dalle carte Azione utilizzate, per indicare che queste ultime potranno essere impiegate di nuovo durante la Generazione successiva (vedi pag. 11). Ora siete pronti per cominciare la prossima Generazione.

Esempio: Michela guadagna 21 M€ sommando il proprio TT con la Produzione di M€. Ella inoltre produce 3 risorse Titanio (siccome ha giocato in precedenza la carta Industria Mineraria di Asteroidi) e 1 unità di tutte le altre Risorse, aggiungendole alla propria plancia Giocatore.

AZIONI

Come mostrato a pagina 8, vi sono 7 differenti tipi di Azioni che i giocatori possono scegliere durante il proprio turno. I giocatori possono effettuare 1 o 2 Azioni nel proprio turno, in qualunque combinazione (per esempio, compiendo due volte la stessa Azione). Scegliendo 2 Azioni, un giocatore può sorprendere gli altri, facendo più di quanto essi si sarebbero aspettati e battendoli sul tempo nel conseguimento di un certo obiettivo o bonus. Scegliere 1 sola Azione, d'altra parte, potrebbe essere a volte altrettanto utile, per attendere le mosse dei propri avversari o semplicemente per eseguire compiti secondari mentre rifletti su decisioni più importanti.

A) Giocare una carta dalla propria mano

Quando scegli di giocare una carta, ci sono tre passi da considerare:

1. verificare i requisiti;
2. pagare per la carta e ottenerne gli effetti immediati;
3. posizionare correttamente la carta.

1) Verificare i requisiti

Per poter giocare una carta, devi soddisfare i suoi **requisiti** ed essere in grado di risolvere gli **effetti** indicati sulla stessa, con le seguenti eccezioni: "Puoi giocare una carta che..."

- innalzi un Parametro Globale che ha già raggiunto il suo valore massimo (per esempio, quando non ci sono più tessere Oceano disponibili o quando la Temperatura ha già raggiunto +8°C);

- aggiunga Risorse che non puoi accumulare (per esempio, aggiungendo risorse Microbo senza possedere alcun progetto Microbo per poterle collocare);

- rimuova Risorse di proprietà di un qualunque giocatore (icone Risorsa riquadrate in rosso, vedi l'esempio sulla carta **C** qui sotto) se non puoi o non desideri farlo".

Anche se questi effetti non possono essere risolti, puoi comunque giocare la carta, risolvendo normalmente tutti gli altri effetti.

*Esempio: Michela può giocare la carta Asteroide (carta **C**) anche se la Temperatura è già arrivata al massimo, ma in questo caso non ottiene un incremento del TT. Ella può anche scegliere di non rimuovere alcuna Pianta,*

*oppure di rimuoverne solo alcune (magari soltanto Michela è in possesso di Piante, o magari Gianni o Andrea hanno meno di 3 Piante da rimuovere). In ogni caso, tutte le Piante vanno rimosse da un unico giocatore. Le carte **A**, **B**, **D** ed **E** qui sotto hanno un requisito mostrato accanto al costo della carta. Per giocare la carta **A**, devi avere Produzione non nulla di Titanio. Per giocare la carta **B**, il livello di Ossigeno deve essere minore o uguale al 9%, e bisogna anche avere produzione di Energia non nulla, dato che la carta richiede di diminuire la produzione di Energia. Per giocare la carta **D**, il livello di Ossigeno deve essere maggiore o uguale al 9%; è necessario anche avere produzione di Piante non nulla dato che la carta richiede di diminuire la produzione di Piante. La carta **E** richiede almeno il 5% di Ossigeno e produzione di Energia non nulla.*

Il costo richiesto per giocare la carta è indicato nell'angolo in alto a sinistra. Alcune carte blu già in gioco potrebbero fornire sconti (ad esempio, la carta **E** garantisce uno sconto quando si gioca una carta *Spazio*). Puoi anche utilizzare Acciaio e Titanio per pagare, rispettivamente, carte *Edificio* e carte *Spazio*.

2) Pagare per la carta e ottenerne gli effetti immediati

Innanzitutto devi pagare il costo della carta. Poi, il pannello inferiore della carta mostra tutti gli eventuali effetti immediati; questi effetti (e gli altri effetti attivati dalla carta che hai appena giocato) sono risolti nell'ordine che preferisci.

Ogni Produzione (vedi i riquadri marroni sulle carte **A**, **B**, **D** ed **E**) deve essere risolta. Le Risorse o la Produzione riquadrate in rosso significano che puoi influenzare qualunque giocatore tu scelga (anche te stesso). Le Risorse o la Produzione prive di cornice rossa hanno sempre effetto su te stesso e devono essere risolte. Quindi, la carta **A** essenzialmente sottrae produzione di Titanio da un avversario, mentre nel caso di **B**, **D** ed **E** devi diminuire la tua produzione di Energia o di Piante per poter incrementare la produzione di M€..

Le carte potrebbero anche includere tessere e simboli con un bordo rosso. Una tessera "rossa" indica una tessera di un qualunque giocatore, e un simbolo "rosso" indica un simbolo di un qualunque giocatore.



A



B



C



D



E

Qualunque **Risorsa (C)** viene ottenuta immediatamente. Di nuovo, un bordo rosso significa che puoi scegliere le Risorse di un giocatore qualunque, per cui giocare la carta **C** di norma non rappresenta un gesto molto gentile. Le Risorse riquadrate in rosso sono opzionali, per cui la carta **C** non rimuove le tue Piante, nemmeno se sei l'unico giocatore a possedere Risorse di tipo Pianta. Risorse non-standard (che non vengono accumulate sulla tua plancia Giocatore) sono invece accumulate su carte specifiche (**D**). Di norma, queste Risorse vengono collocate solitamente sulla stessa carta che le genera. La carta Bestiame (**D**), ad esempio, produce 1 Animale (cubetto Risorsa) su di essa quando viene usata la sua Azione (le Azioni possono essere utilizzate una volta per Generazione).

Ogni **tessera (B)** posizionata grazie ad una carta segue le regole per il collocamento delle tessere (vedi pag. 5). Quando possibile, una tessera deve essere collocata: tuttavia, nel caso in cui ciò non sia possibile, si può comunque giocare la carta corrispondente.

Se una carta contiene il simbolo (*), allora rappresenta un'eccezione alle normali regole, ed è necessario leggere la spiegazione tra parentesi per comprenderne i dettagli di funzionamento.

In ogni caso, se non sei sicuro di come agisca una carta, leggi il testo esplicativo.

Le icone dei PV (si vedano le carte **A, D, E**) vengono per ora ignorate: saranno considerate soltanto nel conteggio finale dei punti (vedi pag. 12). Ad esempio, la carta **D** potrebbe valere diversi PV se la sua Azione (pannello in alto) ha avuto il tempo di funzionare un certo numero di volte allo scopo di aggiungere risorse animale alla carta.

3) Posizionare la carta (vedi l'illustrazione qui sotto)

Gli Eventi (carte rosse, **C**) sono collocati in una pila personale a faccia in giù dopo essere stati giocati. I loro simboli hanno effetto solo quando la carta corrispondente viene giocata (ad esempio, usando lo sconto fornito dalla carta **E** quando viene giocato un evento Spaziale).

Le carte automatiche (**A e B** verdi) sono collocate a faccia in su in una colonna sul tavolo in modo che sia visibile solo la riga superiore. Esse non hanno ulteriori effetti, ma siccome rappresentano l'attuale estensione delle tue operazioni, i loro simboli sono ancora attivi. Le carte attive (**D e E** blu) contengono effetti continui/duraturi che possono innescarsi in qualunque momento o azioni che puoi utilizzare (proprio come le *Corporation*). Siccome devi tenere traccia degli effetti di queste carte, esse vanno posizionate in modo che il pannello superiore sia ben visibile.



Molte carte rappresentano idee per la terraformazione. Esse possono influenzare i Parametri Globali o fornirvi un TT più elevato in altri modi: potrebbero rappresentare organismi in grado di effettuare la fotosintesi che rilasciano Ossigeno, o sorgenti di calore che innalzano gradualmente la Temperatura.

Ci sono anche altre carte che sono interconnesse con il processo di terraformazione, richiedendo un certo TT oppure specializzandosi sulle condizioni iniziali del pianeta.

Ogni carta contiene un testo tematico che può aiutarvi ad avere un'idea di cosa la carta farebbe "nella realtà".

B) Usare un progetto Standard

I 6 progetti Standard stampati sulla plancia di Gioco sono sempre disponibili per tutti i giocatori. Ognuno di loro può usarli diverse volte durante la stessa Generazione.

1. **Vendita Brevetti:** puoi scartare un numero qualunque di carte dalla tua mano per ottenere un ugual numero di M€.

2. **Centrale Elettrica:** pagando 11 M€ puoi incrementare la tua produzione di Energia di 1 livello.

3. **Asteroide:** pagando 14 M€ puoi aumentare la Temperatura di 1 livello (così come il tuo TT).

4. **Falda Acquifera:** pagando 18 M€ puoi collocare 1 tessera Oceano (ottiene anche un aumento di 1 del TT e riscuoti ogni bonus di Posizionamento della tessera, vedi pag. 5).

5. **Vegetazione:** pagando 23 M€ puoi collocare una tessera Vegetazione che incrementa l'Ossigeno (e il tuo TT) di 1 livello, e guadagnare gli eventuali bonus di Posizionamento della tessera. Colloca 1 segnalino Giocatore sulla tessera (vedi pag. 5).

6. **Città:** pagando 25 M€ puoi collocare una tessera Città (riscuoti eventuali bonus di Posizionamento per la tessera e posiziona 1 segnalino Giocatore su di essa). Incrementa inoltre la tua produzione di M€ di 1 livello (vedi pag. 5).

Esempio: la prima azione di Andrea durante il suo turno è usare il progetto Standard Città per prendere possesso della terza tessera Città, continuando ad ottenere bonus extra dalla sua Corporation Tharsis Republic.

C) Rivendicare una Milestone

Se soddisfi i criteri per una *Milestone*, puoi rivendicarla pagando 8 M€ e posizionando uno dei tuoi segnalini Giocatore su di essa. Una *Milestone* può essere rivendicata da un solo giocatore, e solo 3 delle 5 *Milestone* possono essere rivendicate in totale, per cui sarete in competizione per ottenerle! Ogni *Milestone* rivendicata vale 5 PV alla fine della partita.

Queste sono le *Milestone* con i relativi requisiti (oltre al pagamento di 8 M€):

1. **Terraformatore:** hai un Tasso di Terraformazione (TT) pari almeno a 35;
2. **Sindaco:** possiedi almeno tre tessere Città;
3. **Giardiniere:** possiedi almeno 3 tessere Vegetazione;
4. **Costruttore:** hai almeno 8 simboli Edificio in gioco;
5. **Pianificatore:** hai almeno 16 carte nella tua mano quando richiedi questa Milestone.

Esempio: la seconda Azione di Andrea (dopo aver costruito la sua terza Città) è rivendicare la Milestone Sindaco, per la quale soddisfa i requisiti. Egli paga 8 M€ e posiziona uno dei suoi segnalini sulla Milestone. Alla fine della partita varrà 5 PV! Ora soltanto altre due Milestone potranno essere richieste, e nessun altro potrà essere Sindaco.

D) Finanziare un Riconoscimento

Non ci sono requisiti da soddisfare per poter finanziare un Riconoscimento. Il giocatore che per primo effettua questa azione paga 8 M€ e posiziona sulla casella corrispondente un segnalino Giocatore. Il giocatore che per secondo finanzia un Riconoscimento pagherà 14 M€, l'ultimo 20 M€. Soltanto tre Riconoscimenti possono essere finanziati, e ognuno può essere finanziato soltanto una volta.

Nel conteggio finale dei punti si controlla ognuno dei Riconoscimenti, e vengono attribuiti 5 punti al giocatore che prevale nella corrispondente categoria – non importa chi ha finanziato il Riconoscimento! Il secondo classificato ottiene 2 PV (tranne nel caso di partita a 2 giocatori, dove il secondo classificato non ottiene alcun punto). I pareggi sono “amichevoli”: più di un giocatore può ottenere il bonus per il primo o per il secondo posto (si veda l'esempio); tuttavia, se più di un giocatore ottiene il bonus per il primo posto, quello per il secondo non viene attribuito.

Questi sono i Riconoscimenti e le condizioni per ottenerli:

1. **Proprietario terriero:** possiedi il maggior numero di tessere in gioco;
2. **Banchiere:** hai la più alta produzione di M€;
3. **Scienziato:** hai il maggior numero di simboli Scienza in gioco;
4. **Esperto di termodinamica:** possiedi il maggior numero di cubetti risorsa Calore;
5. **Minatore:** possiedi il maggior numero di cubetti risorsa Acciaio e Titanio.

Esempio: Gianni paga 8 M€ per finanziare il riconoscimento “Esperto di termodinamica”, poiché ritiene che le sue Fabbriche GHG gli forniranno il calore necessario a vincere tale Riconoscimento.

Quando il gioco finisce, tuttavia, anche Michela produce Calore e ne possiede 12 cubetti nel suo riquadro risorsa; Gianni ne ha 12, Andrea soltanto 5. Gianni e Michela ottengono entrambi i 5 PV per il primo posto, mentre Andrea non ottiene nulla.

E) Usare un'Azione di una carta blu

Molte carte blu e *Corporation* hanno delle azioni associate, indicate da una freccia rossa. **Ognuna di tali “carte azione” può essere usata una volta sola per Generazione.** Quando usi un'Azione su una carta blu, devi innanzitutto pagarne il costo indicato alla sinistra della freccia; quindi ottieni l'effetto indicato dalla freccia, e collochi un segnalino Giocatore sulla carta per ricordare che è già stata usata durante questa Generazione. I segnalini Giocatore verranno rimossi durante la fase di Produzione.

Esempio: verso la fine della partita, Gianni ha la carta Bestiame (D) in gioco. Nel suo turno egli può scegliere l'Azione associata alla carta, aggiungendo sulla carta 1 cubetto risorsa (1 Animale) e collocando 1 dei suoi segnalini Giocatore.

Le carte blu possono avere anche effetti sempre “attivi”, come la carta Navette (carta E): quando giochi una carta Spazio, il costo è ridotto di 2 M€. Questi effetti non sono azioni (non è presente una freccia rossa), per cui puoi usarli sempre.

F) Convertire Piante in Vegetazione

8 risorse Pianta possono essere convertite in 1 tessera Vegetazione, che incrementa l'Ossigeno di 1 livello (e quindi anche il tuo TT, sempre di 1 livello).

Nota che le tessere Vegetazione devono essere collocate vicino ad un'altra delle tue tessere (se possibile) e possono generare bonus di Posizionamento (vedi pag. 5).

Esempio: Andrea rimuove 8 risorse Pianta dal riquadro delle piante sulla sua plancia Giocatore, incrementa l'Ossigeno di 1 livello, così come il suo TT. Poi prende una tessera Vegetazione, la colloca tra 2 delle sue tessere Città e ottiene il bonus di Posizionamento, vale a dire 2 Piante, come indicato sull'area selezionata.

Non solo l'azione ha prodotto un incremento di 1 del TT in aggiunta al bonus di Posizionamento, ma la Vegetazione avrà un valore di 1 PV di per sé, oltre a garantire un 1 PV ad ogni Città adiacente nel conteggio finale dei punti.

G) Convertire Calore in Temperatura

Si possono spendere 8 risorse di Calore per incrementare la Temperatura di 1 livello (e quindi anche il tuo TT, sempre di 1 livello).



*“Abbiamo soltanto bisogno di più potenza”
Bjorn Sigmund, CEO della ThorGate*

FINE DEL GIOCO

Quando tutti e tre i Parametri Globali (Oceano, Temperatura e Ossigeno) hanno raggiunto il proprio valore massimo, il gioco termina alla fine della Generazione in corso. Dopo la fase di Produzione, **i giocatori hanno un'opportunità extra per convertire Piante in una o più tessere Vegetazione** (in ordine di turno; ciò potrebbe anche innescare altri effetti, ad esempio bonus di Posizionamento), quindi il calcolo finale dei PV può iniziare. Per evitare confusione, raccomandiamo di scegliere un giocatore per gestire l'assegnazione dei punti, mentre gli altri giocatori controllano che ciò avvenga in maniera corretta.

Punteggio Finale

- 1) **TT**: il tuo TT alla fine del gioco rappresenta il punteggio da cui parti. Sposta in avanti sul tracciato il tuo segnalino man mano che aggiungi altri PV durante le fasi successive del conteggio.
- 2) **Riconoscimenti**: forniscono al vincitore di ciascuna categoria 5 PV e al secondo classificato 2 PV (tranne che in una partita con soli 2 giocatori). I pareggi sono "amichevoli": tutti i giocatori che si classificano primi o secondi ottengono gli stessi punti (regole complete di calcolo a pag. 11). Aggiungi i PV guadagnati al tuo tracciato TT.
- 3) **Milestone**: ogni *Milestone* rivendicata vale 5 PV.
- 4) **Plancia di Gioco**: i giocatori ottengono PV dalla mappa sulla plancia di Gioco. Ogni tessera Vegetazione vale 1 PV e ogni Città vale 1 PV per ognuna delle tessere Vegetazione ad essa adiacenti (indipendentemente da chi sia il possessore della tessera Vegetazione). Conteggia i punti in ordine di turno in modo da evitare confusione.
- 5) **Carte**: innanzitutto conteggia tutti i PV sulle carte che accumulano Risorse; poi riunisci tutte le altre carte (anche gli eventi giocati!) e conta i PV. Se hai carte Gioviane, potrebbero dover essere contate separatamente.

Il giocatore con il punteggio più alto vince! Un eventuale pareggio viene vinto dal giocatore che possiede il maggior numero di M€.

Esempio: Gianni ha un TT finale di 38, per cui egli parte da qui a conteggiare i rimanenti PV. Gianni ottiene 5 PV dal riconoscimento "Esperto di termodinamica", e ha anche richiesto la Milestone "Pianificatore" per 5 PV. Sulla plancia di Gioco Gianni ha 3 tessere Vegetazione attorno alla sua unica Città, quindi ottiene 3 PV dalle proprie tessere Vegetazione e 5 PV per la Città, perché quest'ultima è adiacente anche a 2 tessere Vegetazione possedute da Andrea. Questo porta il totale a 56 PV, prima di considerare i contributi delle carte.

Gianni ha 3 Risorse sulla carta Bestiame, che gli forniscono 3 PV; egli ottiene inoltre un totale di altri 6 PV extra grazie alle carte a faccia in su (blu e verdi) e -1 PV su una carta Evento (rossa). Il punteggio finale di Gianni è quindi 64 (56+3+6-1).

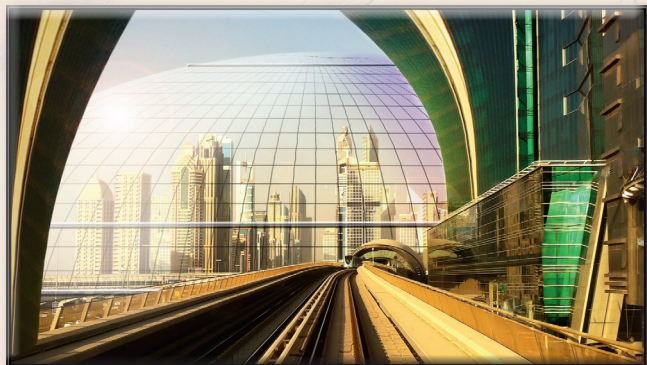


Sei un vincente?

Suggerimenti

Se non capisci alcuni simboli, leggi i testi esplicativi tra parentesi sulle carte, oppure guarda alle pagine 14 e 15 del presente regolamento.

A volte potrebbero esserci molti effetti di cui tenere traccia, per cui cercate di darvi una mano a vicenda. Quando diversi effetti vengono innescati in contemporanea, il giocatore attivo sceglie l'ordine di risoluzione, anche per gli effetti innescati relativi ad altri giocatori.



VARIANTI



Corporate Era (espansione)

Per giocare alla versione estesa di *Terraforming Mars*, semplicemente aggiungi tutte le carte provviste di un'icona rossa e bianca (🔴) sul bordo in basso a sinistra all'inizio della preparazione, includendo altresì 2 nuove *Corporation*. I giocatori iniziano la partita senza produzione "extra" di Risorse descritta nelle regole del gioco standard (vale a dire, l'eventuale Produzione iniziale dipende solo dalla *Corporation* scelta: non si aggiunge il "+1" come avviene nel gioco standard - vedi punto 4 della Preparazione a pag. 7). La *Corporate Era* può essere combinata con le altre varianti.

La *Corporate Era* si concentra sull'economia e sulla tecnologia: si tratta di Progetti che non contribuiscono direttamente al processo di terraformazione, ma rendono le *Corporation* più solide, aggiungendo nuove scelte strategiche.

L'aggiunta della *Corporate Era* rende il gioco più lungo e complesso: non la raccomandiamo ai giocatori che si accostino per la prima volta a *Terraforming Mars*.

Variante in solitaria per la Corporate Era

La variante in solitaria si basa sempre sulla Preparazione delle carte della *Corporate Era*. Utilizza tutte le carte della *Corporate Era* e comincia senza Produzioni, ad eccezione di quelle che la tua *Corporation* ti potrebbe garantire. Tutte le regole viste si applicano anche al gioco in solitaria, con queste eccezioni:

1) Prima di scegliere le tue carte, colloca 2 tessere Città neutrali sulla mappa con una tessera Vegetazione adiacente a ciascuna (queste tessere non sono tue e non accrescono il livello di Ossigeno): rivela e scarta le prime 4 carte del mazzo e usa il numero corrispondente al loro costo per determinare la posizione delle tessere. La prima Città è collocata contando dall'angolo in alto a sinistra e spostandosi verso destra (e poi in basso, come quando si legge). Salta qualunque posizionamento "illegale" (ad esempio, le aree riservate agli Oceani). Per la seconda Città, procedi analogamente, ma partendo dall'angolo in basso a destra e muovendoti verso sinistra (e poi eventualmente in alto). Poi, colloca le due tessere Vegetazione contando i numeri relativi al costo e ruotando in senso orario attorno ad ogni Città, partendo dall'angolo in alto a sinistra e saltando eventuali posizionamenti "illegali".

Caso speciale: se scegli di giocare con la *Tharsis Republic*, ottieni produzione di M€ per le due Città neutrali anche se queste ultime vengono posizionate prima di rivelare la tua *Corporation*.

2) Parti con un TT di 14 invece di 20 (indicato con "solo" sul tracciato) e senza la produzione "extra" di Risorse descritta nelle regole del gioco standard (vale a dire, l'eventuale Produzione iniziale dipende solo dalla *Corporation* scelta: non si aggiunge il "+1" come avviene nel gioco standard).

3) Ricompense e *Milestone* non vengono usati.

4) Contro di te gioca un avversario neutrale da cui puoi sottrarre o ridurre ogni tipo di Risorsa e di Produzione.

5) Gioca per 14 Generazioni (indicate con "solo").

Per poter vincere, devi completare la terraformazione (cioè incrementare al massimo i tre Parametri Globali) prima della fine della quattordicesima Generazione. Dopo la Generazione numero 14, puoi convertire le Piante in tessere Vegetazione secondo le normali regole ma senza incrementare il livello di Ossigeno, e infine conta i tuoi PV (con l'obiettivo di ottenere il più alto punteggio possibile). Se non completi la terraformazione prima della fine della quattordicesima Generazione, la partita è persa.

Draft

Se desideri maggiore interazione tra i giocatori, puoi utilizzare la variante Draft. Durante la fase di Ricerca, i giocatori effettuano un draft di 4 carte da acquistare, invece di pescarne semplicemente 4.

Ogni giocatore pesca innanzitutto 4 carte e ne sceglie 1, mettendola da parte e passando il resto al giocatore successivo. In questo modo ti rimangono in mano 3 carte: scegline 1, mettila da parte e passa il resto alla tua sinistra (o a destra, vedi sotto). Quindi metti da parte 1 delle 2 carte che ricevi, passa l'ultima carta, e infine ricevi la quarta e ultima carta. Ora esamina le 4 carte che hai messo da parte ("draftato") e scegli quali comprare (al prezzo di 3 M€ ciascuna) e quali scartare.

Il draft non è utilizzato durante la prima Generazione, dato che la fase di Ricerca viene saltata (vedi la Preparazione). Le carte vengono passate in senso orario durante le Generazioni pari, e in senso antiorario durante le Generazioni dispari.

Questa variante consente ai giocatori di influire sulle carte a cui avranno accesso gli avversari, e accresce la tua capacità di perseguire una certa strategia o di prevedere quali parametri verranno innalzati prima.

La Variante Draft allunga la durata del gioco e non è raccomandata per i nuovi giocatori di *Terraforming Mars*.

A proposito dell'autore

Jacob Fryxelius ha ottenuto il dottorato in chimica presso l'Università di Stoccolma nel 2006. Scoprendo la sua passione per l'analisi e la descrizione di come funzionano le cose, ha iniziato a lavorare come insegnante di scienze alle scuole superiori e all'università, ottenendo il suo diploma da insegnante nel 2011.

Appassionato di *board game* sin dall'infanzia, egli ha sviluppato diversi giochi nel corso degli anni. Nel 2011 ha co-fondato la FryxGames con i fratelli Enoch, Daniel e Jonathan, e nello stesso anno è uscito il suo gioco "Space Station".

Tra il suo lavoro d'insegnante, la FryxGames, i figli, e un'adorabile moglie, la sua vita è veramente intensa!



SIMBOLOGIA

Punti Vittoria



Vinci il gioco se alla fine della partita possiedi il maggior numero di Punti Vittoria (PV). I PV si ottengono grazie al Tasso di Terraformazione (TT), alle tessere sulla mappa, alle *Milestone* e ai Riconoscimenti e grazie a molte delle carte giocate durante la partita.

Parametri

Terraforming Mars è un gioco incentrato sul rendere Marte sufficientemente simile alla Terra da poterci vivere tranquillamente. Ci sono 4 parametri sulla plancia di Gioco connessi a tale processo: il Tasso di Terraformazione (TT), la Temperatura, il livello di Ossigeno e l'estensione degli Oceani.



Il TT misura il tuo contributo al processo di terraformazione. **Ogni volta che innalzi il livello di Ossigeno, la Temperatura, o quando collochi una tessera Oceano, il tuo TT sale di conseguenza.** Ogni livello del TT vale 1 PV alla fine del gioco, e il Comitato per la Terraformazione ti conferisce entrate sulla base del TT. Il livello di partenza è 20.



La **Temperatura** media all'equatore viene innalzata di 2°C alla volta, da -30°C fino a 8°C. In questo modo viene creata una zona equatoriale dove l'acqua può permanere allo stato liquido. Questo simbolo indica che innalzi la Temperatura di 1 livello (+1 livello = +2°C), e quindi incrementi di 1 anche il tuo TT.



Il livello di **Ossigeno** è misurato come percentuale per la pressione di 1 atm (= 101325 Pa), confrontandolo con il 21% corrispondente al caso della Terra. Al 14% l'atmosfera assomiglia a quella terrestre a 3000m di altitudine. Questo simbolo indica che innalzi l'Ossigeno di 1 livello (+1 livello = +1%), e quindi incrementi di 1 anche il tuo TT.



Ogni **tessera Oceano** rappresenta l'1% di estensione dell'Oceano. Con il 9% della superficie ricoperto da oceani, Marte sarebbe dotato di un ciclo idrologico, creando piogge e fiumi. Questo simbolo indica che collochi 1 tessera Oceano, e quindi incrementi di 1 anche il tuo TT (oltre a ottenere eventuali bonus di Posizionamento, si veda a pag. 5).

Risorse

Tutte le Risorse sono rappresentate da cubetti Risorsa. Questi ultimi rappresentano tre possibili quantità di Risorse: 1 (Rame), 5 (Argento) e 10 (Oro), e possono essere usati al posto di qualunque tipologia di Risorsa. Il loro posizionamento dipende da ciò che essi rappresentano. Le sei Risorse standard sono i MegaCrediti, l'Acciaio, il Titanio, le Piante, l'Energia e

il Calore: esse vengono accumulate sulla plancia Giocatore. Alcuni tipi di carta consentono l'accumulo di specifiche Risorse (tipicamente le carte Animale e Microbo, si vedano i simboli alla pagina successiva). Se una carta fa guadagnare una Risorsa non-standard, quest'ultima viene tipicamente collocata sulla carta stessa.



I **MegaCrediti (M€)** rappresentano la moneta impiegata per comprare e giocare carte e per poter utilizzare progetti Standard, *Milestone* e Riconoscimenti.



L'**Acciaio** costituisce il materiale per le costruzioni su Marte: di solito questo coincide con qualche tipo di lega di magnesio. L'Acciaio è utilizzato per giocare le carte *Edificio*: ogni unità vale 2 M€.



Il **Titanio** è la Risorsa legata allo spazio e all'industria spaziale. Il Titanio viene impiegato per giocare le carte *Spazio*: ogni unità vale 3 M€.



Le **Piante** sfruttano la fotosintesi. Come azione, 8 risorse Pianta possono essere convertite in una tessera Vegetazione che collochi sulla plancia di Gioco. Ciò incrementa l'Ossigeno (e il tuo TT) di 1 livello. Ogni tessera Vegetazione vale 1 PV e fornisce 1 PV aggiuntivo ad ogni tessera Città adiacente (si vedano le regole sulla mappa a pag. 5).



L'**Energia** è usata da molte Città e Industrie. Il suo utilizzo può avvenire o tramite un'azione su una carta blu, o tramite un decremento nella produzione di Energia. L'Energia in avanzo viene convertita in Calore.



Il **Calore** riscalda l'atmosfera marziana. Come azione, 8 Risorse di tipo "calore" possono essere spese per incrementare la Temperatura (e il tuo TT) di 1 livello.



Altre Risorse (inclusi gli Animali e i Microbi) vengono accumulate sulle rispettive carte, che definiscono altresì il loro ruolo.



La **produzione** di Risorse è raffigurata con il simbolo di una Risorsa all'interno di un riquadro marrone "Produzione". In questo esempio il simbolo indica che incrementi il Parametro relativo alla tua produzione di Piante sulla plancia Giocatore di 1 livello. Questo a sua volta ti fornirà un'entrata fissa di risorse Pianta. **La Produzione non è limitata a 10:** se la tua Produzione supera 10, lascia un segnalino sul 10 e aggiungi un nuovo segnalino (il cui valore andrà sommato a 10). Soltanto la produzione di M€ può assumere un valore negativo (mai inferiore a -5, in ogni caso); tuttavia, dato che il TT viene sommato alla Produzione, le tue entrate non saranno mai negative.



Le **Carte** rappresentano le enormi imprese che i giocatori devono intraprendere. Le carte hanno da 0 a 3 diversi simboli che ne descrivono alcuni aspetti tematici e che possono essere

utilizzati in combinazione con certe altre carte. Comprare una carta da aggiungere alla propria mano durante la fase di Ricerca costa 3 M€, mentre giocare una carta dalla propria mano ha un costo variabile. Quando trovi questo simbolo significa che devi pescare una carta da aggiungere alla tua mano (senza dover pagare nulla).

Simboli

Le carte hanno da 0 a 3 simboli che le descrivono da un punto di vista tematico e che consentono loro di interagire con altre carte. Non vi sono regole speciali per i vari simboli.



Edificio: un Progetto con questo simbolo riguarda una costruzione su Marte. L'Acciaio può essere usato per giocare questa carta.



Spazio: questo Progetto utilizza tecnologia spaziale. Il Titanio può essere usato per giocare questa carta.



Potenza: questo Progetto è focalizzato sulla Produzione o sulla gestione dell'Energia.



Scienza: questo Progetto migliora le tue conoscenze scientifiche. Alcune carte richiedono il simbolo Scienza.



Gioviano: significa letteralmente "relativo a Giove", ma si riferisce a infrastrutture nella parte esterna del sistema solare.



Terra: questo Progetto è legato ad attività sulla Terra.



Pianta: questo Progetto riguarda il ciclo vitale delle piante o di altri organismi in grado di effettuare la fotosintesi.



Microbo: questo Progetto coinvolge Microbi per scopi specifici.



Animale: questo Progetto riguarda gli Animali; genera PV.



Città: questo Progetto consente di collocare una tessera Città; ciò richiede spesso produzione di Energia e produce M€.



Evento: questo Progetto è un Evento che può essere utilizzato una sola volta. Tutti gli Eventi sono carte rosse che vengono voltate a faccia in giù dopo essere state giocate.

Tessere

La plancia di Gioco contiene una mappa dove vengono collocate le tessere. Quando collochi una tessera, potresti ricevere un **bonus di Posizionamento** stampato sull'area corrispondente (più 2 M€ per ogni tessera Oceano adiacente). Ci sono 4 tipi di tessera:



Questo simbolo indica di collocare una tessera Oceano. Ciò incrementa il tuo TT di 1 livello. Ci sono 12 aree sulla plancia di Gioco che sono **riservate per le tessere Oceano**: le tessere Oceano possono essere collocate solo in questi spazi, e in questi spazi nessun altro tipo di tessera può essere collocato. Le

tessere Oceano non sono di proprietà di alcun giocatore, ma generano un bonus di Posizionamento di 2 M€ ciascuna per ogni giocatore che in seguito collochi una tessera adiacente ad esse.



Questo simbolo indica di collocare una **tessera Vegetazione**, ponendovi sopra un segnalino Giocatore che ne indichi il possesso (ciò incrementa anche il livello di Ossigeno e il TT, come indicato dal simbolo dell'Ossigeno). La tessera deve essere collocata accanto ad un'altra di tua proprietà, se possibile; se non possiedi tessere, o se non c'è spazio disponibile attorno alle tue, puoi posizionarla in una qualunque area disponibile. Le tessere Vegetazione valgono 1 PV alla fine della partita, e forniscono anche PV a tutte le Città adiacenti (si vedano le regole per le tessere Città).



Questo simbolo indica di collocare una **tessera Città**, insieme ad un segnalino Giocatore che ne indichi il possesso. La tessera non può essere collocata vicino ad un'altra tessera Città. Ogni tessera Città vale 1 PV per ogni tessera Vegetazione adiacente (indipendentemente da chi possieda la tessera Vegetazione) alla fine del gioco.



Il simbolo di una tessera in colore marrone indica di collocare la **tessera Speciale** descritta sulla carta corrispondente, insieme ad un segnalino Giocatore che ne indichi il possesso. Eventuali regole speciali e restizioni sul posizionamento sono specificate sulla carta.



Icone con bordo rosso

Quando un'icona è circondata da un bordo rosso, indica che può avere come bersaglio un qualunque giocatore (tu o un avversario).

Una carta che rimuove Risorse con bordo rosso può rimuovere tali Risorse da un qualunque giocatore (questo effetto può anche essere risolto solo in parte, o non essere risolto affatto).

Un effetto di una carta che riduca la produzione di una Risorsa con bordo rosso deve essere risolto; pertanto se i tuoi avversari non hanno una produzione non nulla di tale Risorsa devi necessariamente diminuire la tua Produzione, altrimenti non puoi giocare la carta.

Una carta con l'icona di una tessera dotata di bordo rosso ha come bersaglio le tessere di un qualunque giocatore o di tutti i giocatori.

Una carta con un simbolo dotato di bordo rosso ha come bersaglio tutte le carte con quel simbolo, sia che appartengano a te, sia che appartengano ad altri giocatori.

* Asterisco

Quando un'icona presenta un asterisco (*), vi è una regola speciale che devi leggere sulla parte esplicativa della carta.

Lista componenti

1 Regolamento
1 Plancia di Gioco
5 Plance dei Giocatori
17 Carte *Corporation*
(di cui 5 *Beginner* e 2 dell'espansione
Corporate Era)
208 Carte Progetto
(137 base, 71 dell'espansione
Corporate Era)
8 Carte Riassuntive
200 Segnalini dei Giocatori
(cubetti di plastica trasparenti in 5 colori)
200 Segnalini delle Risorse
(cubetti di plastica opachi color Oro,
Argento e Rame di misure differenti)
3 Segnalini della Plancia di Gioco
(cubetti grandi di plastica bianchi)
9 Tessere Oceano
60 Tessere Vegetazione/Città
11 Tessere Speciali
1 Segnalino Primo Giocatore

Riconoscimenti

Autore: Jacob Fryxelius

Grafica: Isaac Fryxelius

Assistenza autore: FryxGames

Traduzione italiana: Paolo Mastrolia

Revisione: Ghenos Games

Fryxgames ringrazia: I nostri partner, amici e la famiglia (specialmente mamma e papà) per il playtesting e i commenti. Siamo riconoscenti nei confronti di Kim Stanley Robinson per essere stato una enorme fonte di ispirazione con la sua trilogia "Red Mars". E, ovviamente, eterna gratitudine al Creatore di Marte e di tutto il resto.

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

Tutte le immagini sono accreditate in base al nome. Qualsiasi immagine che sia stata da noi modificata è contrassegnata da un "+" dopo il nome.

Stampato da LudoFact, Germania.

© 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

© Ghenos Srl

www.ghenosgames.com

JACOB FRYXELIUS



TERRAFORMING MARS
PRELUDE

FRYXGAMES

www.fryxgames.se



GHENOS
GAMES

www ghenosgames.com

Preparazione

Durante la Preparazione del gioco, mescola le 7 nuove carte Progetto nel mazzo dei Progetti e le 5 nuove carte Corporation nel mazzo Corporation. Sulle carte in basso a sinistra, l'icona , identifica le carte dell'espansione Prelude. Mescola le 35 carte Prelude per formare un mazzo a sé stante: queste 35 sono le uniche carte definite "carte Prelude".

Varianti: distribuisce ad ogni giocatore 1 carta Corporation presa da Prelude e 1 presa dal mazzo delle altre Corporation. Se vuoi giocare una partita senza le carte Prelude, puoi comunque utilizzare le 7 nuove carte Progetto e le 5 nuove Corporation.

Carte Prelude

Quando distribuisce le carte durante la Preparazione (vedi Regolamento Gioco Base, pag. 7, punto 5), consegna ad ogni giocatore anche 4 carte Prelude. I giocatori scelgono 2 carte Prelude da tenere nello stesso momento in cui scelgono le carte Progetto e la carta Corporation (punto 6). Le carte Prelude non prevedono alcun costo da pagare. Dopo che tutte le Corporation sono state rivelate e le carte Progetto acquistate (punto 7), si effettua un ulteriore step (punto 7b) in cui ognuno gioca, in ordine di turno, la coppia di carte Prelude selezionata e scarta le altre due. Le carte Prelude funzionano come le carte Progetto verdi, e rimangono in gioco in modo che i loro simboli siano sempre visibili.

Poi, il primo giocatore dà inizio alla fase delle Azioni (punto 8). Nota che la Preparazione è interamente considerata come parte della prima Generazione.



Simbolo Jolly

Dopo averlo giocato, un Jolly rappresenta un simbolo a tua scelta quando compi un'azione. Ciò significa che non si attiva quando viene messo in gioco e non conta per i Riconoscimenti, ma puoi utilizzarlo in un'azione (ad esempio, per rivendicare una Milestone).

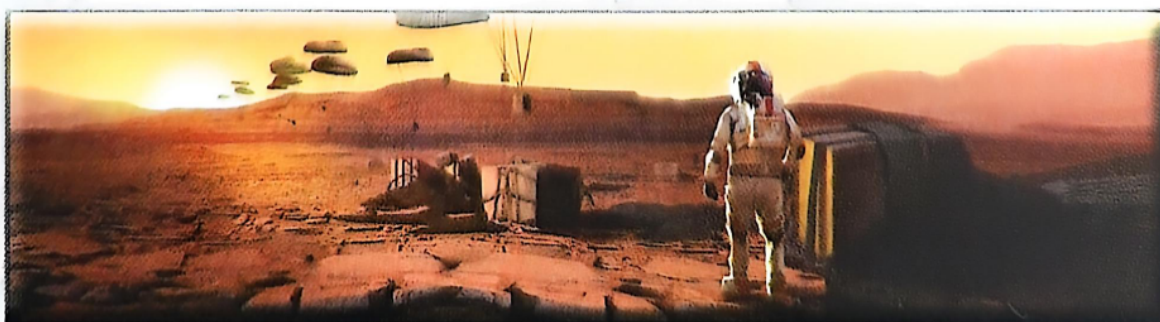
Gioco in solitaria con Prelude

Quando utilizzi le carte Prelude nel gioco in solitaria, hai soltanto 12 Generazioni per completare la terraformazione. Indicalo ponendo un cubo di colore Oro accanto alla Generazione 12.

TT in solitaria (nuova variante)

La nuova variante è usabile con qualunque espansione. Il tuo obiettivo non è più quello di portare al massimo tutti e tre i Parametri Globali, ma quello di raggiungere un TT pari a 63 in 14 Generazioni (o 12 Generazioni, se stai usando le carte Prelude). Evidenzia il valore "63" con un cubo di colore Oro sul tracciato del TT.

Con la variante TT in solitaria viene introdotto un nuovo Progetto Standard, GAS TAMPONE, che costa 16 M€ e fa avanzare il TT di 1 livello. Per il resto, si applicano tutte le normali regole del gioco in solitaria.



CONSEGNA DI RIFORNIMENTI di GARETT W. KAIDA



RICONOSCIMENTI

Autore: Jacob Fryxelilus

Grafica: Isaac Fryxelilus

Cover del regolamento: turbine della falda acquifera di Bill Bricker

Traduzione italiana: Paolo Mastrolia

MEGARICONOSCIMENTI

Ai nostri zelanti publishing partner e artisti, in special modo Bill Bricker per le sue immagini. A mamma e papà, e ai nostri betatester:

Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Cornelius Cremin, Jorrit Sminia, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Tomas Gjåls & Mikael Wicktor e Trollet Eriksson, oltre che ai loro gruppi di gioco: un milione di grazie per il playtesting scrupoloso e per tutti i feedback!

RICONOSCIMENTI

Al Creatore del nostro Sistema Solare. Che possiamo essere sempre buoni amministratori dei Suoi Mondi!