

ЯКОБ ФРИКСЕЛИУС



ТЕРАФОРМИРАЙ МАРС ОБРАТИ

Въпреки множеството изпитания, като пясъчните бури и суровия климат, човешката цивилизация на Марс бавно върви напред. Главна роля играе Комитета по тераформацията, където корпорации и лобисти се борят за гласност на своите идеи. Настъпили са смутни времена и корпорациите трябва да лавират между природни бедствия, социални движения и политика на високо ниво!

Въведение

Това разширение на Тераформирай Марс въвежда нов вид карти, които засягат всички играчи - **глобалните събития** (видими 3 поколения напред). Тук играчите ще може да внедряват **делегати** в Комитета по тераформацията, за да трупат **влияние** и да решават коя **партия да дойде на власт** през следващото поколение. Партиите са 6, всяка с различен **управленски бонус** и **политика** (специален ефект или действие), които се прилагат, когато тя **поеме властта**. За да може да предостави тези бонуси на корпорациите, се налага Комитетът да **ревизира** тераформаторския рейтинг и играчите **губят по 1 TP** през всяко поколение!

Подготовка за игра (вижте диаграмата на следващата страница)

Тези стъпки се извършват след стъпка 2 от подготовката за игра:

- 1) **Табла:** Поставете **таблото на Комитета по тераформацията** и **таблото за глобални събития** до игралното поле. Ако ползвате игралното поле от базовата игра, подменете постижението Тераформатор с новата плочка, изискваща само 26 TP.
- 2) **Делегати:** Всеки играч взима **седемте делегата** в своя цвят и поставя по един в **лобито** на Комитета по тераформацията, а останалите шест в **резерва с делегати**. Поставете **неутрален** (сив) делегат на **мястото на председателя**, а останалите - в **резерва с неутрални делегати**. Всички делегати стоят на таблото на Комитета до края на играта.
- 3) **Глобални събития:**
 - a. Размесете картите с **глобални събития** и поставете тестето с лицето надолу на указаното за него място на **таблото за глобални събития**.
 - б. Разкрийте 1 карта от това тесте и я поставете на позицията за **предстоящо глобално събитие**. Поставете **неутрален делегат** на мястото за **партиен лидер** на партията, указана в **горния ляв ъгъл** на разкритата карта. Тази партия става **доминираща** (вижте стр. 4) - поставете **маркера за доминация** в **зоната за делегати** на тази партия.
 - в. Разкрийте още 1 карта, сложете я върху тестето с глобални събития (това представлява **далечно глобално събитие**) и поставете **неутрален делегат** на мястото за **партиен лидер** на партията, указана в **горния ляв ъгъл** на картата. Ако партията е същата като в предишната стъпка, вместо това го поставете в **зоната за делегати** на същата партия. **Внимание:** Не играете **текущо глобално събитие** през първото поколение.
- 4) Поставете шестте **плочки с политики** на купчинка на обозначеното място на таблото на Комитета, с плочката на **Зелените** най-отгоре. Те са първата **управляваща партия** (вижте стр. 4) и политиката **им е в сила** по време на предстоящата фаза Действия.
- 5) Размесете новите карти с проекти и корпорации от Обрати в съответните тестета.



Поставете неутрален делегат в зоната на партията на Келвинистите, когато тази карта бъде разкрита.

ГЛОБАЛНО
СЪБИТИЕ



Поставете неутрален делегат в зоната на партията на Червените, когато тази карта стане текущо събитие.

Маркер за доминация



Политика на управляващата партия

Място за председателя

Място за партийния лидер

Зона за делегати

Управленски бонус



ТАБЛО НА КОМИТЕТА ПО ТЕРАФОРМАЦИЯТА



Стъпка Обрати
в Соларната
фаза
(след фаза
Производство,
вижте стр. 7)





ТАБЛО ЗА ГЛОБАЛНИТЕ СЪБИТИЯ

ПРАВИЛА И КОНЦЕПЦИИ

ЛОБИРАНЕ (ново действие): Това действие не е стандартен проект, но може да се извършва **неограничен** брой пъти в рамките на едно поколение. Преместете 1 свой делегат от **резерва** (струва 5 М€) или от **лобито (безплатно)** в **зоната за делегати** на избраната от вас партия на таблото на Комитета по тераформацията.

 **ДЕЛЕГАТ:** Този символ изобразява **делегат** и отговаря на **фигура във ваш цвят** . Ако имате **1 или повече** делегати в **зоната на доминиращата партия**, това ви носи **1 точка влияние**. Един делегат може да бъде също така и **партиен лидер** или **председател**.

 **ПАРТИЕН ЛИДЕР:** Първият поставен делегат във всяка партия **автоматично** става **партиен лидер** и се поставя на **мястото за партиен лидер** в зоната на партията на таблото на Комитета. Ако в една партия делегатите **от даден цвят** (вкл. неутрален) станат **повече** от делегатите **в цвета на партийния лидер**, играчът в този цвят **заменя** партийния лидер с един от **своите делегати от тази партия** (старият партиен лидер остава в партията като **обикновен делегат**). Партийният лидер **се брои като делегат** в партията. Партийният лидер **на доминиращата партия** носи **1 точка влияние** и ще стане **председател** в стъпка Обрати от следващата Соларна фаза.

 **ПРЕДСЕДАТЕЛ:** Когато доминиращата партия **поеме властта**, нейният **партиен лидер автоматично** става **председател** (делегатът се премества на мястото на председателя) и играчът в този цвят получава **1 ТР**. Председателят също носи **1 точка влияние**.

ДОМИНИРАЩА ПАРТИЯ: Доминиращата партия е тази с **най-много делегати** и това се отбелязва чрез поставяне на **маркера за доминация** в **зоната за делегати** на тази партия. Ако някоя партия стане с **повече** делегати от доминиращата, тя се превръща в доминираща и маркера за доминация се мести върху нея.

Доминиращата партия ще **поеме властта** и ще бъде управляваща в следващото поколение. Когато дадена партия поема властта, делегатите в нея се **връщат** в съответния резерв и маркера за доминация се мести в зоната на новата партия с **най-много делегати** (стр. 7, Обрати 3в и 3д). В случай на равенство, доминираща става партията, която се намира най-близо **по посока на часовниковата стрелка** до партията, която току що е поела властта.


УПРАВЛЯВАЩА ПАРТИЯ: Най-горната **плочка с политика** обозначава коя партия е **на власт** в момента. **Ефектът** или **действието** на тази плочка е в сила **само по време на фаза Действия**. Когато дадена партия **поема властта**, се назначава **нов председател** и се прилага **управленския бонус** на тази партия (вижте по-долу).

СМЯНА НА ВЛАСТТА: В точка 3 (**Ново правителство**) от стъпка Обрати в Соларната фаза **доминиращата партия поема властта**, заменяйки **предишната** управляваща партия. Поставете **плочката с политика** на новата управляваща партия **най-отгоре** на купчината (Обрати 3а) - тя ще бъде **активна** през следващата фаза Действия. След това **управленският бонус** на новата партия на власт се прилага за **всички** играчи (Обрати 3б). Предишният председател, както и всички делегати (без партийния лидер) от новата управляваща партия се **връщат** в съответния резерв (Обрати 3в). **Партийният лидер** става новият **председател** - преместете го на мястото за председателя, а играчът, в чийто цвят е той, получава **1 ТР** (Обрати 3г). Тъй като зоната на партията на власт се опразва, нова партия става доминираща - преместете маркера за доминация в зоната на новата партия с най-много делегати (Обрати 3д, вижте също Доминираща партия по-горе). Накрая се допълва **лобито** (Обрати 3е).


ЛОБИ: През всяко поколение всеки играч започва с **1 делегат** в зоната на **лобито** на таблото на Комитета по тераформацията. Този делегат може да бъде поставен в **избрана** от играча партия **безплатно** чрез действието **Лобирание**. В края на всяко поколение, ако през фаза Действия сте използвали своя делегат от лобито, поставяте 1 нов делегат от резерва в лобито (Обрати Зе). Ако нямате повече делегати в свой цвят в резерва, **не може** да добавите нов делегат в лобито.

НЕУТРАЛНИ ДЕЛЕГАТИ: Глобалните събития поставят **неутрални делегати** в Комитета. Сивите неутрални делегати не принадлежат на никой играч, но се броят за отделен, неутрален играч. Неутралният делегат може да стане както **партиен лидер**, така и **председател**.

ИЗИСКВАНИЯ НА КАРТИТЕ С ПРОЕКТИ: Изискванията са обяснени в текста на съответните карти. Ако дадено изискване съдържа символ на някоя от партиите в Комитета, може да изиграете картата, **само ако** тази партия е **управляваща** в момента (вижте активната плочка с политика) ИЛИ имате **поне 2 делегата** в тази партия.

 **ВЛИЯНИЕ:** Играчите може да имат от **0 до 3 точки влияние** и това се определя по следните критерии:

- а.** Собственикът на **председателя** получава **1 точка влияние**;
- б.** Собственикът на **лидера** на **доминиращата** партия получава **1 точка влияние**;
- в.** Притежаването на 1 или повече **делегати** (без лидера) в **доминиращата** партия носи **1 точка влияние**.

МАКС 5: При изиграване на глобално събитие, което изисква да се брои нещо (ресурси, производство, карти, плочки, етикети, ТР и т.н.), се отброява до **максимум 5**. Това е означено в текста на картите, но не и чрез символите. Полученото число (не по-голямо от 5) може да бъде модифицирано надолу или нагоре (дори над 5) чрез точките влияние (.

Пример 1: Глобалното събитие „Щедро финансиране“ носи по 2 М€ за всеки 5 ТР, които имате над 15. Ким има 42 ТР, а това е 5 пъти по 5 ТР над 15. Той контролира председателя и 2 делегата, които не са лидер в доминиращата партия, което му носи 2 точки влияние. Ким изчислява $5+2=7$ по 2 М€ равно на общо 14 М€.



Пример 2: Глобалното събитие „Бунтове“ кара играчите да загубят по 4 М€ за всяка плочка с град, която имат. Стенли има 7 града и 3 делегата в доминиращата партия, които не са лидер, носещи му 1 точка влияние. Той отброява първо 5 града (заради правилото макс 5) и след това намалява това число с 1 стъпка заради влиянието си. Стенли трябва да плати 4 пъти по 4 М€ = 16 М€ на банката. Ох!

РЕВИЗИЯ НА ТР: В началото на стъпка Обрати от Соларната фаза всички играчи губят по 1 ТР, което симулира ревизирането на вашия ТР от Комитета и това, че старите заслуги губят значението си с времето. Не забравяйте, че Комитетът раздава щедри бонуси и за да може да ги финансира, част от бюджета се налага да бъде орязан.

ДАЛЕЧНО ГЛОБАЛНО СЪБИТИЕ: Когато първоначално разкриете глобално събитие, поставете **неутрален делегат** в партията, обозначена в **горния ляв ъгъл** на картата. Ефектът на глобалното събитие в долната част на картата се случва **след 3 поколения**.

ПРЕДСТОЯЩО ГЛОБАЛНО СЪБИТИЕ: Когато **предстоящото** глобално събитие стане **текущо**, поставяте **неутрален делегат** в партията, указана със символ в **средата на картата**.

ТЕКУЩО ГЛОБАЛНО СЪБИТИЕ: Текущото глобално събитие се **изпълнява в стъпка Обрати** в края на всяко поколение. Имайте предвид, че ако глобално събитие дава възможност на стартовия играч да извърши някакво действие (например да постави плочка с океан), той **не получава бонуси за поставяне** или ТР от това. Не забравяйте, че през първо поколение **няма** текущо глобално събитие.

ЧАСТНИ СЛУЧАИ: Ако глобален параметър е достигнал **максимум**, той вече **не може** да бъде **намаляван** до края на играта. Ако глобалното събитие „Вулканични изригвания“ задейства **бонус стъпката** за поставяне на **океан** при температура **0°C**, стартовият играч **решава** къде да постави океана, но **не получава** бонуси от това. Ако глобалното събитие „Снежна покривка“ намали температурата под 0°C, не се случва нищо, но бонус стъпката за океан **може да се задейства втори път**, когато температурата стигне отново 0°C!

ФИНАЛНО ТОЧКУВАНЕ: Играта приключва в стъпка 1 от Соларната фаза, затова стъпка 4 Обрати **не се извършва** през последното поколение. Като последна стъпка на финалното точкуване, **партийните лидери и председателят** носят по 1 ТП на собствениците си.

ПЪРВО МАРС



Фокусират се върху развитието на Марс и се борят за независимост.

УПРАВЛЕНСКИ БОНУС: Всеки играч получава по 1 М€ за всеки свой етикет на сграда.

ПОЛИТИКА: Когато поставяте плочка на Марс, получавате 1 ресурс стомана.

УЧЕНИ



Технологията е врата към бъдещето, а учените ще направят всичко, за да я отворят.

УПРАВЛЕНСКИ БОНУС: Всеки играч получава по 1 М€ за всеки свой научен етикет.

ПОЛИТИКА: Платете 10 М€, за да изтеглите 3 карти. Може да се ползва само **по веднъж** на играч за поколение!

КЕЛВИНИСТИ



Насърчават бързото тераформиране, най-вече чрез топлинна стратегия.

УПРАВЛЕНСКИ БОНУС: Всеки играч получава по 1 М€ за всяко ниво на производство на топлина, което има.

ПОЛИТИКА: Платете 10 М€, за да повишите производствата си на топлина и енергия с по една стъпка всяко. Може да се ползва многократно от всеки играч.

ЧЕРВЕНИ



Искат да опазят Червената планета, но е трудно да се преборят за това.

УПРАВЛЕНСКИ БОНУС: Играчът с най-нисък ТР получава 1 ТР. Равенствата са поделени. В соло игра получавате 1 ТР, ако имате 20 ТР или по-малко.

ПОЛИТИКА: Губите по 3 М€ за всяка стъпка, с която показвате своя ТР. Ако имате по-малко от 3 М€, не може да повишавате своя ТР.

ЕДИНСТВО



Целят просперитет за човечеството из цялата Слънчева система.

УПРАВЛЕНСКИ БОНУС: Всеки играч получава по 1 М€ за всеки свой етикет на Венера, Земя и Юпитер.

ПОЛИТИКА: Всеки ресурс титан струва с 1 М€ повече.

ЗЕЛЕНИ



Искат да видят следващата „Земя“ възможно най-скоро.

УПРАВЛЕНСКИ БОНУС: Всеки играч получава по 1 М€ за всеки свой етикет на растение, микроб и животно.

ПОЛИТИКА: Когато поставяте плочка с растителност, получавате 4 М€.

Соларна фаза:

Соларната фаза се извършва в няколко стъпки **след** фаза Производство.

СТЪПКА 1: Проверка за край на играта

Първо проверявате дали условието за край на играта е изпълнено (глобалните параметри температура, кислород и океани да са на максимум) и ако това е така, играта приключва по стандартен начин: обменят растения за плочки с растителност и следва финалното точкуване. Не се извършват повече стъпки от Соларната фаза.

СТЪПКА 2: Световното правителство тераформира

Тази стъпка се извършва само ако се играе с разширението Следва Венера. Стартовият играч (редът на играчите все още не е сменен) влиза в ролята на Световното правителство, избира глобален параметър, който не е на максимум, и го повишава с една стъпка или поставя плочка с океан. С това действие обаче играчът **не** получава ТР или други бонуси (от бонус стъпки върху скълите или бонус за поставяне). От друга страна някои ефекти на карти може да бъдат активирани, например „Арктични *Водорасли*“ или корпорацията „*Aphrodite*“.

Вариант: Пропуснете тази стъпка за по-дълга игра.

СТЪПКА 3: Производство на колонии

Тази стъпка се извършва само ако се играе с разширението Колонии. Върнете всички търговски флотилии от плочките с локации обратно върху таблото с търговския пристан. Придвигжете всички бели маркери от скълите на плочките с локации с 1 стъпка напред.

СТЪПКА 4: Обрати

1) **Ревизия на ТР** - Всички играчи губят по 1 ТР (стр.6).

2) **Глобално събитие** - Изпълнете ефекта на текущото глобално събитие, като вземете предвид влиянието (стр. 5).

3) Ново правителство

- а. Доминиращата партия поема властта. Сменете плочката с политика.
- б. Изпълнете управленския бонус на партията, идваща на власт (засяга всички играчи).
- в. Върнете предишния председател и всички делегати (без лидера) от доминиращата партия в съответния резерв.
- г. Партийният лидер от доминиращата партия става председател и носи 1 ТР.
- д. Маркерът за доминация се мести на новата доминираща партия (при равенство - на по-близката по часовниковата стрелка, спрямо новата управляваща партия).
- е. Допълнете лобито от резерва, така че всички играчи да имат по 1 делегат.

4) Смутни времена

- а. Поставете предстоящото глобално събитие върху текущото глобално събитие. Добавете неутрален делегат в партията, указана в средата на картата.
- б. Преместете далечното глобално събитие на позицията за предстоящото.
- в. Обърнете най-горната карта от тестето с глобални събития, добавете неутрален делегат в партията, указана в горния ляв ъгъл и прочетете тематичния текст.

СОЛО вариант с Обрати: Комбинирайте правилата на Обрати с всички соло правила от основната игра и разширенията, които включите. Имайте предвид, че бонусът за управляващата партия и някои глобални събития имат специални ефекти в соло игра. Преди подготовката за игра трябва да решите дали искате да изпълните целите на глобалните параметри или да достигнете до 63 ТР (ако играете с разширението Прелюдия).



Компоненти:

Тази книжка
16 карти с проекти
5 карти с корпорации
6 плочки с политики
2 референтни карти
31 карти с глобални събития
35 делегата (по 7 от цвят)
14 неутрални делегата
1 плочка - Тераформатор
Табло за глобалните събития
Табло на Комитета по
тераформацията

СЪЗДАТЕЛИ НА ИГРАТА:

Разработка: Якоб ФРИКСЕЛИУС
Графичен дизайн: Исаак ФРИКСЕЛИУС
Допълнителен дизайн: FryxGames

СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ:

На нашите издатели и тестовите играчи, на техните
игрални групи - хиляди благодарности за усърдните
тестове и обратната връзка!

ОЩЕ ПО-СПЕЦИАЛНИ БЛАГОДАРНОСТИ:

На Създателя на Земята, Марс, Венера и всичко останало!

© FryxGames AB www.fryxgames.se

Българско издание
Фантазмагория ООД

Превод: Николай Жеков

Редакция: Красимира Димитрова, Леда Герова

Оформление: Леда Герова

+359 895 61 88 10

kingdom@fantasmagoria.bg

Онлайн магазин: www.BigBag.bg
facebook.com/fantasmagoria.bg



FANTASMAGORIA
GAMES

FRYXGAMES