



**MARS**  
**TERAFORMACE**  
EXPEDICE ARES

## Z PROJEVU ZMOCNĚNCE OSN

*V této chvíli bezprecedentní prosperity a pokroku, jehož jsme jako lidstvo dosáhli, jsme připraveni vykročit za doposud zdánlivě nepřekročitelné meze a najít nový domov mezi hvězdami. Mars nebude jen náš nový svět – jeho osídlení se stane prvním krokem z mnoha na od nynějška nikdy nekončící cestě k ovládnutí vesmíru jako celku.*

*Aby se tato skvělá budoucnost stala realitou, potřebujeme se plně soustředit na teraformaci Rudé planety. Vyzýváme všechny významné společnosti a korporace, aby se přidaly k výzkumu, stavební činnosti i dopravě cenných surovin na Mars, jakož i k jakékoli další aktivitě potřebné k tomu, aby se Mars stal novým živoucím domovem lidstva. Bude zapotřebí spojeného úsilí všech, ale výsledek bude stát za to – vytvoříme lepší budoucnost pro naše potomky.*

*Teri Ngo, Zmocněnec OSN pro hvězdné záležitosti, 10. 1. 2315*

## OBSAH

ÚVOD .....	2
HERNÍ MATERIÁL .....	3
POPIS HERNÍHO PLÁNU .....	4
POPIS KARET .....	5
POPIS DESKY HRÁČE .....	6
ZDROJE .....	7
ŽETONY A DESTIČKY .....	7
PŘÍPRAVA HRY .....	8
PRŮBĚH HRY .....	10
A. Plánování .....	10
B. Provedení jednotlivých fází .....	11
C. Konec kola .....	15
KONEC HRY .....	16
PŘEHLED SYMBOLŮ .....	17
KOOPERATIVNÍ REŽIM PRO DVA HRÁČE .....	18
SÓLOVÁ VARIANTA .....	19
STRUČNÝ PŘEHLED .....	20

## ÚVOD

Hra navazuje na principy známé z hry Mars: Teraformace. Máte-li s ní již zkušenosti, budou vám mechaniky, pojmy i symboly připadat důvěrně známé, i když jde o novou, samostatnou hru. Předchozí zkušenosti však nejsou ani v nejmenším podmínkou! Věříme, že i na nové hráče čeká stejně hluboký zážitek jako na zkušené matadory.

V této hře představuje každý hráč jednu korporaci přispívající přímo či nepřímo k zúrodnění Marsu (s cílem na tom také slušně vydělat). Budete dobírat a hrát karty představující rozličné projekty. Kdykoli se vám podaří zlepšit některý z hlavních faktorů (teplotu, obsah kyslíku v atmosféře a množství vody na planetě), zvýšíte si svůj tzv. teraformační rating (TR). Ten bude mít vliv na váš základní příjem a rovněž se Vám na konci hry započítá jako vítězné body (VB). Další VB bude možné získat realizací různých projektů a provedením různých akcí během hry.

Hra se hraje na kola, v nichž budete vybírat z 5 možných fází. Každé kolo tak může být jiné, v žádném se ani nemohou konat všechny fáze. Fáze zahrnují hraní karet projektů, provádění různých akcí, produkci zdrojů a dobírání nových karet. Každý hráč v každém kole tajně zvolí jednu z fází, která má v daném kole nastat, tu pak provedou všichni hráči. Hráč, kdo danou fázi zvolí, bude mít při jejím provádění určitou výhodu. V každé fázi hrají všichni hráči současně.

Hra končí, jakmile dosáhnou všechny hlavní faktory svého maxima – teplota je dostatečně vysoko nad bodem mrazu (+8 °C), v atmosféře je dostatečné množství kyslíku (14 %) a na Marsu je dostatek vody (všech 9 destiček oceánu leží lícem vzhůru). V takovém okamžiku je život na Marsu možný, ne-li dokonce pohodlný.

Vítězem se stane hráč, jenž dosáhne nejvyššího součtu vítězných bodů.



# HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán



4 desky hráčů



9 destiček oceánu



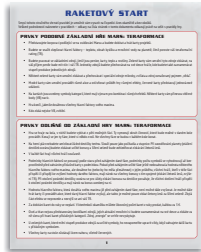
24 žetonů lesů  
(16 v hodnotě 1 VB a 8 v hodnotě 5 VB)



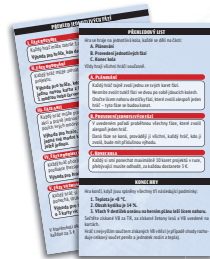
pravidla hry



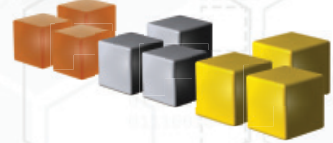
raketový start



4 přehledové listy



148 kostiček zdrojů  
(100 měděných, 24 stříbrných,  
24 zlatých)



4 sady po 5 kartách fázi (pro každého hráče 1 sada)



2 velké počítací kostky



53 obsazovacích kostiček hráčů  
(po 13 v každé barvě)



208 karet projektů



5 destiček fázi



12 karet korporací



líc

rub

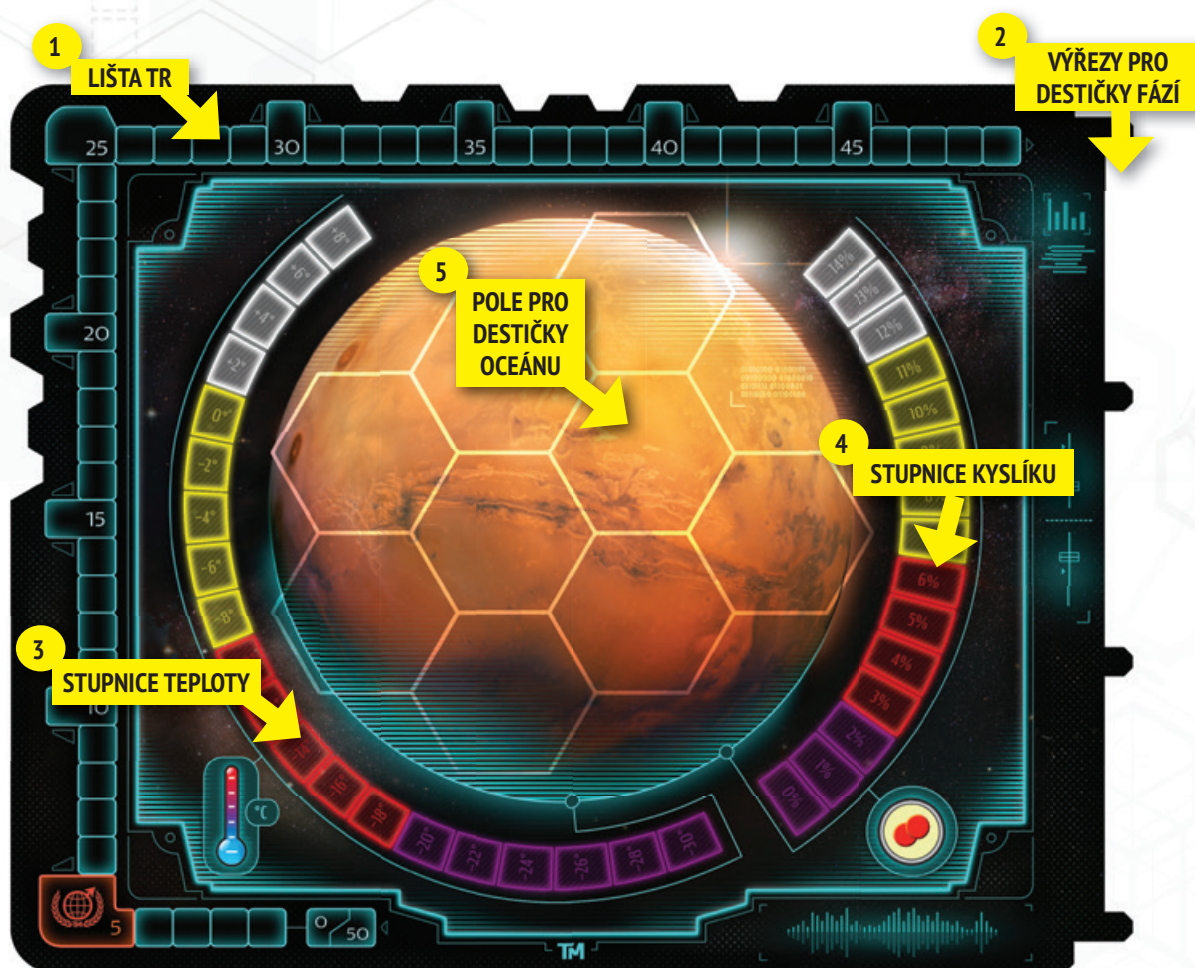
# POPIS HERNÍHO PLÁNU

Na herním plánu jsou vyznačeny následující prvky:

1. Lišta TR: slouží k zaznamenávání TR každého hráče
2. Výřezy pro destičky fází
3. Stupnice teploty
4. Stupnice kyslíku
5. Pole pro destičky oceánu

Teplota, obsah kyslíku a množství vody na planetě (tj. počet destiček oceánu ležících lícem nahoru) jsou hlavní faktory. Za každý stupeň, o který se vám podaří kterýkoli hlavní faktor zvýšit, se také zvýší váš TR o 1. Nezapomeňte toto zvýšení vždy zaznamenat.

Stupnice kyslíku a teploty jsou rozděleny na 4 barevná pásma. To má význam pro posuzování podmínek určitých karet projektů, jak se dozvíte dále.





# POPIS KARET

Karty různých druhů jsou základním pilířem celé hry.

## KARTY PROJEKTŮ

### 1. Název

2. **Náklady:** Toto číslo udává, jakou částku musíte uhradit, když chcete kartu zahrát z ruky.

3. **Podmínka:** Na určitých kartách je uvedeno, jaké podmínky musejí být splněny, abyste danou kartu směli zahrát. Podmínky platí pouze pro okamžik, kdy kartu vynášíte z ruky, později už splněny být nemusí. Podmínka je vždy popsána i v textovém poli karty.

4. **Kategorie:** Na kartách mohou být uvedeny až 3 symboly kategorií (velmi výjimečně se může i tentýž symbol opakovat). Mají význam pro kombinaci efektů různých karet.

5. **Barva:** Ve hře se vyskytují karty tří barev: zelené (působící automaticky a trvale), modré (umožňující mj. provedení různých akcí) a červené (jednorázové události).

- Zelené karty** umožňují produkci zdrojů ve fázi produkce nebo poskytují slevu při hraní jiných karet určitých kategorií (viz popis ocele a titanu na str. 12).
- Modré karty** mají efekt využitelný při splnění určitých podmínek nebo umožňují provedení určitých akcí ve fázi akcí.
- Červené karty** mají OKAMŽITÝ EFEKT (symbol ⚡), který se provádí jednou za celou hru, a to v okamžiku, kdy kartu zahránete. Také některé modré či zelené karty mohou mít efekt tohoto druhu.

6. **EFEKT:** Ve fialovém poli modrých karet je uveden EFEKT využitelný vždy při splnění určitých podmínek. Jsou-li podmínky splněny víckrát, je možné EFEKT využít opakovaně, a to i v témže kole či fázi. Některé karty mají více než 1 EFEKT.

7. **Produkce:** V oranžovém poli zelených karet je uvedeno, jaké zdroje umožňuje karta produkovat ve fázi produkce.

8. **Ocel, titan:** V šedém poli zelených karet je uvedeno, jakou slevu získáváte při hraní karet kategorie „stavby“ (🏠) za symboly ocel (🔱), resp. kategorie „vesmír“ (🌌) za symboly titan (🌠).

**POZOR! Tato sleva se vztahuje jen na karty, které budete hrát později. Pokud se efekt karty vztahuje i na ni samotnou, je to na ní vždy výslovně uvedeno formulací „(včetně této karty)“.**

9. **AKCE:** V modrém poli modrých karet jsou uvedeny akce, které můžete provádět ve fázi akcí. Poznáte je též podle červené šipky (➡). Pozor, na některých kartách je uvedeno více akcí než jedna, v takovém případě si musíte v každé fázi vybrat jen jednu z nich (libovolnou).

10. **Číslo fáze:** Udávají fázi, v níž daná karta působí.

11. **Textové pole:** Zde jsou podrobněji popsány všechny podmínky (🔒), OKAMŽITÉ EFEKTY (⚡) i působení dané karty.

12. **VB:** Některé karty vám přinesou vítězné body na konci hry. Výjimečně mohou být i záporné.

13. **Pořadové číslo karty.** Hvězdička označuje karty vhodné pro první partii.



## KARTY KORPORACÍ

- Název korporace**
- Logo**
- Kategorie:** Na kartách může být uveden jeden či více symbolů kategorií, mají význam pro kombinaci efektů různých karet.
- Počáteční nastavení:** Zde je uvedeno, s jakou hotovostí, množstvím dalších zdrojů, stupněm jejich produkce či schopností začínáte hru.
- EFEKT/AKCE:** Zde jsou v polích příslušných barev uvedeny efekty analogické kartám projektů.
- Pořadové číslo karty:** Hvězdička označuje karty vhodné pro první partii.



## POPIS DESKY HRÁČE

Desky hráčů slouží jako zásobník jednotek (dále též J) zdrojů, které máte k dispozici, i jako počítadla aktuálního stupně jejich produkce. Kostičky zdrojů vždy pečlivě uchovávejte v příslušné oblasti na desce a stupeň produkce zaznamenávejte na počítadlech pomocí svých obsazovacích kostiček.

- Počítadla produkce:** Smíte-li zvýšit stupeň produkce určitého zdroje, posuňte svou kostičku na daném počítadle o políčko dále. Maximální stupeň produkce není nijak omezen, desítky zaznamenejte pomocí další kostičky v pravém sloupečku. V této hře existují čtyři základní zdroje: peníze (megakredity €) (1a), karty (1b), teplo (1c) a rostliny (1d). Ve fázi produkce získáte takové množství nových zdrojů, jaké odpovídá vašemu stupni jejich produkce.

**Příklad:** Je-li váš stupeň produkce rostlin 2, získáte v každé následující fázi produkce nové 2 J rostlin.

- Zásoba zdrojů:** Zde přechovávejte jednotky zdrojů představené kostičkami zdrojů v kovových barvách (2a, 2b, 2c). Měděné mají hodnotu 1 J, stříbrné 5 J, zlaté 10 J.

**Příklad:** Máte-li 6 J rostlin, budete mít v příslušném poli desky 6 měděných kostiček nebo 1 měděnou a 1 stříbrnou kostičku

## KARTY FÁZÍ

Tyto karty budete používat k volbě fázi v každém kole.

- Pořadí fáze**
- Název fáze**
- Působení:** Zde je uvedeno, co bude provádět každý hráč v dané fázi.
- Výhoda:** Zde je uvedeno, jakou výhodu má hráč, který danou fázi zvolí.



- Ocel a titan:** Zahrajete-li karty poskytující slevu za ocel/titan (může to být i vaše karta korporace), zaznamenejte si celkový stav na těchto počítadlech (ocel 3a, titan 3b).
- Standardní akce:** Stručný přehled všech standardních akcí, které můžete provádět ve fázi akcí.



# ZDROJE

## ZÁKLADNÍ ZDROJE (JINÉ NEŽ KARTY)



**PENÍZE (megakredity €)** slouží jako platidlo. Produkci tohoto zdroje říkáme příjem.



**TEPLO** se využívá ke zvýšení teploty, jednoho z hlavních faktorů. Jednou ze standardních akcí, kterou máte vždy ve fázi akcí k dispozici, je transformace 8 J tepla na zvýšení teploty (a také svého TR) o 1.

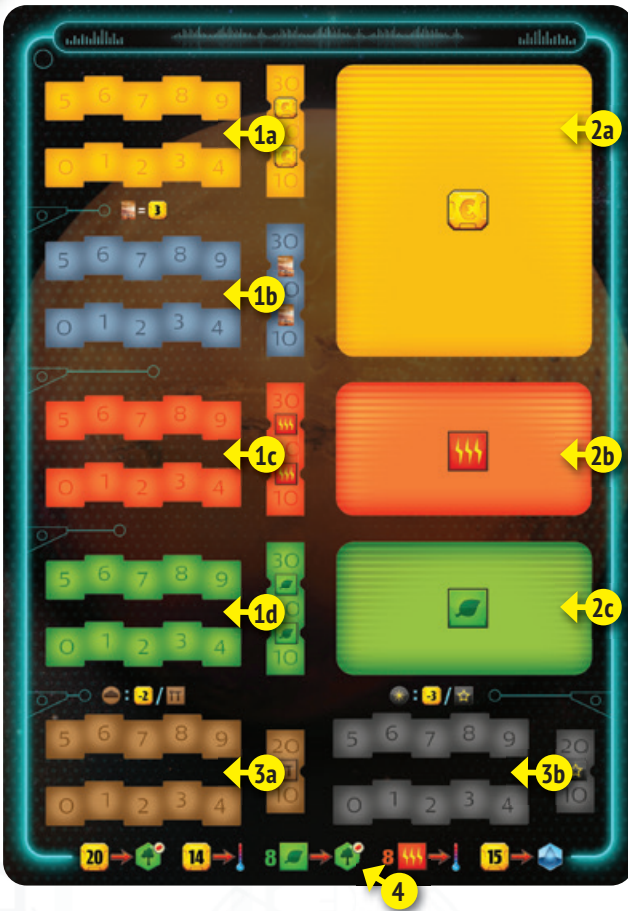


**ROSTLINY** lze transformovat na porosty zeleně představované žetony lesů, což zvyšuje další hlavní faktor, obsah kyslíku. Jednou ze standardních akcí, kterou máte vždy ve fázi akcí k dispozici, je transformace 8 J rostlin na získání 1 žetonu lesa a zvýšení obsahu kyslíku (a také svého TR) o 1.

## SPECIÁLNÍ ZDROJE



Určité karty vám umožní získávat i další zdroje – zvířata, mikroby a zdroje, který označujeme pojmem „věda“ (představuje všeobecné know-how). Takové karty umožní daný zdroj přechovávat přímo na nich nebo na jiných kartách. Podrobnosti jsou uvedeny přímo na příslušných kartách.



*Všechny zdroje se přechovávají na desce hráče, případně na konkrétních kartách (jedná-li se o speciální zdroje). Dejte pozor, aby se vám nepřetlo, která kostička představuje který zdroj.*

Na stupeň produkce zdrojů mohou mít vliv různé symboly kategorií na vašich kartách ve hře. Někdy se stupeň produkce může zvýšit i později zahrnou kartou, získaným žetonem lesa či otočením destičky oceánu. Dbejte, aby počítadla vždy zachycovala aktuální stav.

V každém okamžiku si můžete ověřit stav produkce zdrojů podle svých karet, u množství jednotek zdrojů to však možné není, proto je počítejte pečlivě.

## ŽETONY A DESTIČKY



**ŽETONY LESŮ** získáte v rámci transformace rostlin na zeleň, viz výše. Kdykoli máte získat žeton lesa, myslí se tím žeton v hodnotě 1 VB. V případě potřeby si můžete kdykoli rozměňovat.



**DESTIČKY FÁZÍ** slouží k zaznamenání, které fáze se budou v daném kole konat.



**DESTIČKY OCEÁNU** leží od začátku hry na herním plánu lícem dolů. Postupně zavodňování povrchu planety se znázorňuje tak, že je jednu po druhé budete otáčet lícem nahoru. Příslušný hráč získá bonus uvedený pomocí symbolů dole na lícové straně destičky. Destičky ležící lícem nahoru už není možné až do konce hry otočit zpět lícem dolů.

# PŘÍPRAVA HRY

1. Položte herní plán doprostřed stolu.
2. K výřezům vyložte všech 5 destiček fází lícem dolů.
3. Vytvořte na stole obecný bank žetonů lesů a kostiček zdrojů.
4. Jednu počítací kostku položte na pole  $-30^{\circ}\text{C}$  stupnice teploty, druhou na pole 0 % stupnice kyslíku na herním plánu.
5. Každý hráč si vezme desku a všech 13 obsazovacích kostiček ve své barvě, po jedné kostičce položí na pole 0 každého z počítadel produkce zdrojů na své desce, jednu svou kostičku pak každý hráč položí na pole 5 lišty TR na herním plánu (začínáte s TR 5).
6. Zamíchejte destičky oceánu lícem dolů a položte je na vyznačená pole na herním plánu – stále lícem dolů.
7. Zamíchejte všechny karty projektů a rozdejte každému hráči 8 (ostatním je neukazujte). Ze zbylých karet vytvořte dobírací balíček lícem dolů (můžete ho i rozdělit na několik balíčků, je-li to pro vás pohodlnější).

Ve vaší první partii vám doporučujeme vytrídít nejprve 16 zelených karet s ★ u jejich čísla a každému hráči rozdat 4. Případné přebývající odhodte, budou tvořit základ odhazovací hromádky karet projektů. Poté dodejte hráčům po 4 dalších kartách z dobíracího balíčku.

Odhazovací hromádka se v této hře tvoří lícem dolů.

8. Zamíchejte všechny karty korporací a rozdejte každému hráči 2 (ostatním je neukazujte). Každý hráč si jednu zvolí (též s přihlédnutím ke kartám projektů, které dostal v předchozím kroku) a vyloží ji před sebe na stůl lícem nahoru. Všechny ostatní karty korporací můžete poté vrátit do krabice, nebude jich už zapotřebí.

Ve vaší první partii vám doporučujeme každému hráči rozdat jednu z karet s ★ u jejího čísla.

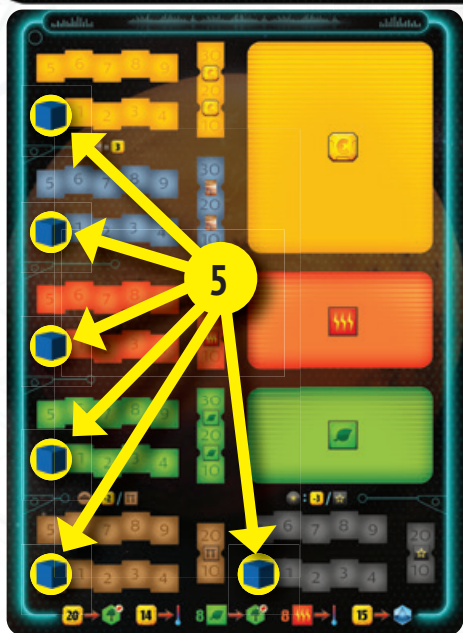
**Alternativní pravidlo**, které doporučujeme zkušenějším hráčům: Můžete se rozhodnout, že ještě před výběrem karty korporace umožníte každému hráči jednorázově odhodit libovolné množství rozdaných karet projektů a vzít si místo nich stejný počet jiných z dobíracího balíčku.

9. Každý hráč si zaznamená svoje počáteční množství zdrojů a případně i počáteční stupeň jejich produkce, jak je uvedeno na jeho kartě korporace.
10. Každý hráč obdrží sadu 5 karet fází ve své barvě.
11. Jste připraveni zahájit hru.\*

\* Pokud si máte dobírat karty nebo je otáčet v rámci počátečního nastavení dle karty korporace, jde až o poslední krok těsně před zahájením hry.







# PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na jednotlivá kola, každé se dělí na následující části:

- A. PLÁNOVÁNÍ
- B. PROVEDENÍ JEDNOTLIVÝCH FÁZÍ
- C. KONEC KOLA

Ve všech částech i jednotlivých fázích můžete hrát všichni současně.

## A. PLÁNOVÁNÍ

V této části každý hráč tajně zvolí jednu ze svých karet fází a položí ji před sebe na stůl lícem dolů – daná fáze se pak v tomto kole bude konat.

Počínaje 2. kolem budete mít na výběr vždy jen ze 4 karet – karta fáze z předchozího kola ještě bude ležet před vámi na stole lícem nahoru. Není totiž dovoleno, abyste si zvolili stejnou fázi dvakrát po sobě. Novou kartu můžete položit naležato na kartu z předchozího kola.

Jakmile zvolili kartu fáze všichni, můžete je všichni současně otočit lícem nahoru (a kartu z předchozího kola si vzít do ruky).

U herního plánu vyložené destičky těch fází, které si zvolil alespoň jeden hráč, otočte lícem nahoru. Tyto fáze se budou konat. Může se stát, že více hráčů zvolí tutéž fázi, teoreticky třeba všichni. V takovém krajním případě se pak v daném kole bude konat jen tato jedna fáze.



**Žádný hráč nesmí zvolit tutéž fázi, kterou zvolil v bezprostředně předcházejícím kole.**



## B. PROVEDENÍ JEDNOTLIVÝCH FÁZÍ

V této části proběhnou v uvedeném pořadí všechny fáze, které zvolil alespoň jeden hráč.

- I. FÁZE ROZVOJE
- II. FÁZE BUDOVÁNÍ
- III. FÁZE AKCÍ
- IV. FÁZE PRODUKCE
- V. FÁZE VÝZKUMU

Opakujeme, že v každé fázi hrají všichni současně.

Zvolená fáze se koná a provádí vždy jen jednou, bez ohledu na to, kolik hráčů ji zvolilo. Ovšem každý hráč, který si danou fázi zvolil, bude mít v průběhu jejího provádění k dispozici příslušnou výhodu.



*Kdykoli během hry má každý hráč možnost odhodit (prodat) libovolný počet karet projektů z ruky, za každou získá 3 €.*

### I FÁZE ROZVOJE

V této fázi může každý hráč zahrát (vyložit z ruky před sebe na stůl lícem nahoru) 1 zelenou kartu projektu.

**Výhoda pro hráče, kdo danou fázi zvolil: Máte slevu 3 €.**



## PRAVIDLA HRANÍ KARET PROJEKTŮ

### 1. ÚHRADA NÁKLADŮ

Při vyložení karty musíte vždy uhradit náklady uvedené na kartě. V důsledku různých efektů může být jejich výše upravena:

#### Ocel, titan

Při hraní karet se symbolem 🏠 získáte slevu 2 € za každý symbol 🏠 na vašich vyložených kartách zahranič dříve (v šedém poli každé vaší zahraniční zelené kartě či na kartě korporace – stav by měl být též zaznamenán na počítadle oceli na vaší desce, viz výše).

Obdobně při hraní karet se symbolem 🌟 získáte slevu 3 € za každý symbol 🌟.

Kromě těchto efektů a výhody hráče, který tuto fázi zvolí (tyto efekty budou náklady ovlivňovat nejčastěji), se mohou vyskytnout i další. Vždy platí, že náklady nemohou být záporné, je však možné, že klesnou na 0.

### 2. PODMÍNKY



Jsou-li na kartě uvedené podmínky, je třeba, aby byly splněny, jinak danou kartu nesmíte zahrát. Vzhledem k tomu, že hrají všichni hráči současně a hlavní faktory se mohou v průběhu hry měnit, vždy platí, že podmínky hlavních faktorů se posuzují podle stavu **před zahájením dané fáze**. Podmínky počtu vašich symbolů se vyhodnocují až bezprostředně před zahráním příslušné karty s podmínkou.

Podmínky jsou uvedeny v levém horním rohu karty a dále podrobně popsány a označeny symbolem 📄 v textovém poli (viz popis karet projektů výše).

Po zahrání karty pravděpodobně dojde ke změně vašeho stavu produkce některých zdrojů, nezapomeňte ho vždy pečlivě zaznamenat na počítačcích na své desce.

V důsledku efektů zahraničních karet může také dojít ke změně hodnot hlavních faktorů. Vždy platí, že je možné hrát karty (a provádět akce), které daný faktor zvyšují, i když jeho hodnota už dosáhla maxima už před zahájením aktuální fáze – příslušná část efektu se však neprovede a vaše TR se nezvýší (viz podrobněji dále na str. 14). Pokud máte někde umístit jednotky speciálních zdrojů, ale není kam, prostě je neumístíte, ostatní efekty platí normálně.

### Příklad

Hráč A ve fázi zelených karet hodlá zahrát kartu „Mikroprocesory“ č. 163, jejíž náklady jsou 17 €. Na kartě je symbol  a hráč A má na své dřívě zahrané zelené kartě 2 symboly , za něž získá slevu 4 € **1**. Hráč A fázi zelených karet zvolil, má tedy další slevu 3 € **2**. Celkové náklady karty „Mikroprocesory“ jsou tedy  $17 - 4 - 3 = 10$  €.

Hráč A má jen 4 € **3**. Může odhodit 2 karty z ruky a uhradit tak zbytek nákladů **4**.

Karta „Mikroprocesory“ č. 163 má OKAMŽITÝ EFEKT: „Doberte si 2 karty. Poté odhodte 1 kartu.“ **5**  
Hráč A tento efekt hned provede, čímž pro něj fáze rozvoje končí.



The diagram illustrates the sequence of events for a player using the 'Mikroprocesory' card. On the left, a 'FÁZE ROZVOJE' (Development Phase) card is shown with a 'PŮSOBNÍ' (Effect) section. A yellow circle labeled '1' highlights the 'SLEVA: Máte slevu 4 € při zahrání karet se symbolem 

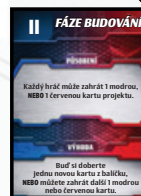
A yellow circle labeled '2' highlights the text 'Máte slevu 3 €.' in the 'PŮSOBNÍ' section. To the right, a 'Mikroprocesory' card is shown with a cost of 17 and a green circle with a brown chip icon. A yellow circle labeled '3' points to the cost. A plus sign indicates the player has 4 € (represented by four brown cubes) and two cards in their hand (represented by two cards with a white hand icon). A yellow circle labeled '4' points to the two cards. A yellow circle labeled '5' points to the 'OKAMŽITÝ EFEKT' text on the card: 'Doberte si 2 karty. Poté odhodte 1 kartu.' Below this, the player is shown discarding one card (represented by one card with a white hand icon).



## II FÁZE BUDOVÁNÍ

V této fázi může každý hráč zahrát 1 modrou, nebo 1 červenou kartu projektu. Pro hraní těchto karet platí všechna pravidla uvedená v předchozím odstavci.

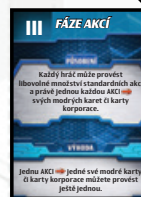
**Výhoda pro hráče, kdo danou fázi zvolil: Buď si doberte jednu novou kartu z balíčku (předtím, než svou zvolenou kartu zahrajete, nebo potom), nebo můžete zahrát další 1 modrou nebo červenou kartu (bez ohledu na barvu karty předchozí).**



## III FÁZE AKCÍ

V této fázi může každý hráč provést libovolné množství standardních akcí (i opakovaně) a právě jednou každou AKCI (→) uvedenou v modrých polích svých modrých karet či karty korporace.

**Výhoda pro hráče, kdo danou fázi zvolil: Jednu AKCI (→) jedné své modré karty či karty korporace můžete provést ještě jednou (celkem tedy max. 2×). Umožňuje-li modrá karta více možných AKCÍ (→), můžete si pro opakované provedení vybrat jinou.**



### STANDARDNÍ AKCE



• Můžete transformovat 8 J rostlin na zeleň – odhodte 8 J rostlin a vezměte si 1 žeton lesů, obsah kyslíku se zvyšuje o 1.



• Za 20 € si můžete koupit 1 žeton lesů, obsah kyslíku se zvyšuje o 1.



• Můžete odhodit 8 J tepla a zvýšit teplotu o 1.



• Za 14 € můžete zvýšit teplotu o 1.



• Za 15 € můžete otočit 1 destičku oceánu lícem nahoru. Při tom hned získáte bonus uvedený na její lícové straně.

Nezapomeňte, že při zvýšení hlavního faktoru se odpovídajícím způsobem automaticky zvyšuje váš TR.

Pokud před zahájením určité fáze ještě nedosahovala hodnota některého hlavního faktoru svého maxima, ale dosáhne ho (nebo by ho měla přesáhnout) v průběhu dané fáze, všichni hráči, kteří v téže fázi přispěli či přispějí ke zvýšení hodnoty daného faktoru, mají nárok na všechny bonusy s tím spojené (získání žetonů lesů, zvýšení TR). Při otočení poslední destičky oceánu se pro účely získání bonusu na destičce považuje, že všichni dotčení hráči přispěli k otočení poslední destičky a mají nárok na bonus uvedený na ní. Pokud se během takové fáze otáčí více destiček než jedna, domluvte se sami, kterou budete pro tento účel považovat za poslední otočenou, hraji sice formálně všichni současně, ale ničemu nevádí, když se destičky otáčejí postupně jedna po druhé, jak plyne z přirozeného průběhu hry.

Hodnota žádného hlavního faktoru však nemůže překročit své maximum. Je-li tomu tak již před zahájením fáze, není možné hodnotu dále zvyšovat.

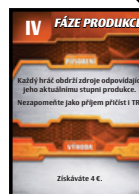
Je možné dále hrát karty či provádět akce, které daný hlavní faktor zvyšují, ale takto je možné pouze získat žetony lesů za šíření zeleně. Zbývá část efektu se neprovede a nezvýší se ani váš TR.

**POZOR! Pokud není hodnota příslušného hlavního faktoru na svém maximu, musí každý hráč na konci fáze akcí provést transformaci jednotek rostlin na zeleň a jednotek tepla na zvýšení teploty v maximálním rozsahu, jehož je schopen (neboli provést dané standardní akce).**

## IV FÁZE PRODUKCE



V této fázi každý hráč obdrží zdroje odpovídající jeho aktuálnímu stupni produkce (dle svých zelených karet, karty korporace či stavu TR, mělo by být zároveň zachyceno na počítadlech na desce).



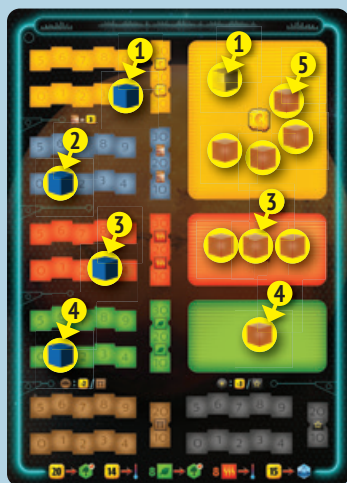
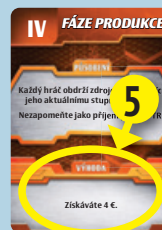
Výhoda pro hráče, kdo danou fází zvolil: Získáváte 4 €.

**POZOR: Váš celkový příjem peněz je dán součtem hodnoty TR a stupněm příjmu zaznamenaným na vaší desce hráče! Nezapomeňte si hodnotu TR přičíst. U ostatních zdrojů získáte tolik nových jednotek, kolik odpovídá vašemu stupni produkce. U karet si doberete příslušný počet karet projektů z balíčku.**

### Příklad

Hráč A má zatím ve hře tyto zelené karty. Vždy správně aktualizoval stavy na počítadlech na své desce. V tomto kole zvolil fázi produkce. Získá následující zdroje:

1. 4 € uvedené v oranžových polích zelených karet plus 6 € za svůj TR, celkem 10 €.
- 1 kartu.
- 3 J tepla.
- 1 J rostlin.
- 4 € jako výhodu za zvolení této fáze.





## V FÁZE VÝZKUMU

Každý hráč si prohlédne 2 karty z balíčku, z nich si jednu ponechá, druhou odhodí.

**Výhoda pro hráče, kdo danou fází zvolil: Prohlédněte si o 3 karty víc (celkem tedy 5) a ponechte si z nich o 1 kartu víc (celkem tedy 2).**

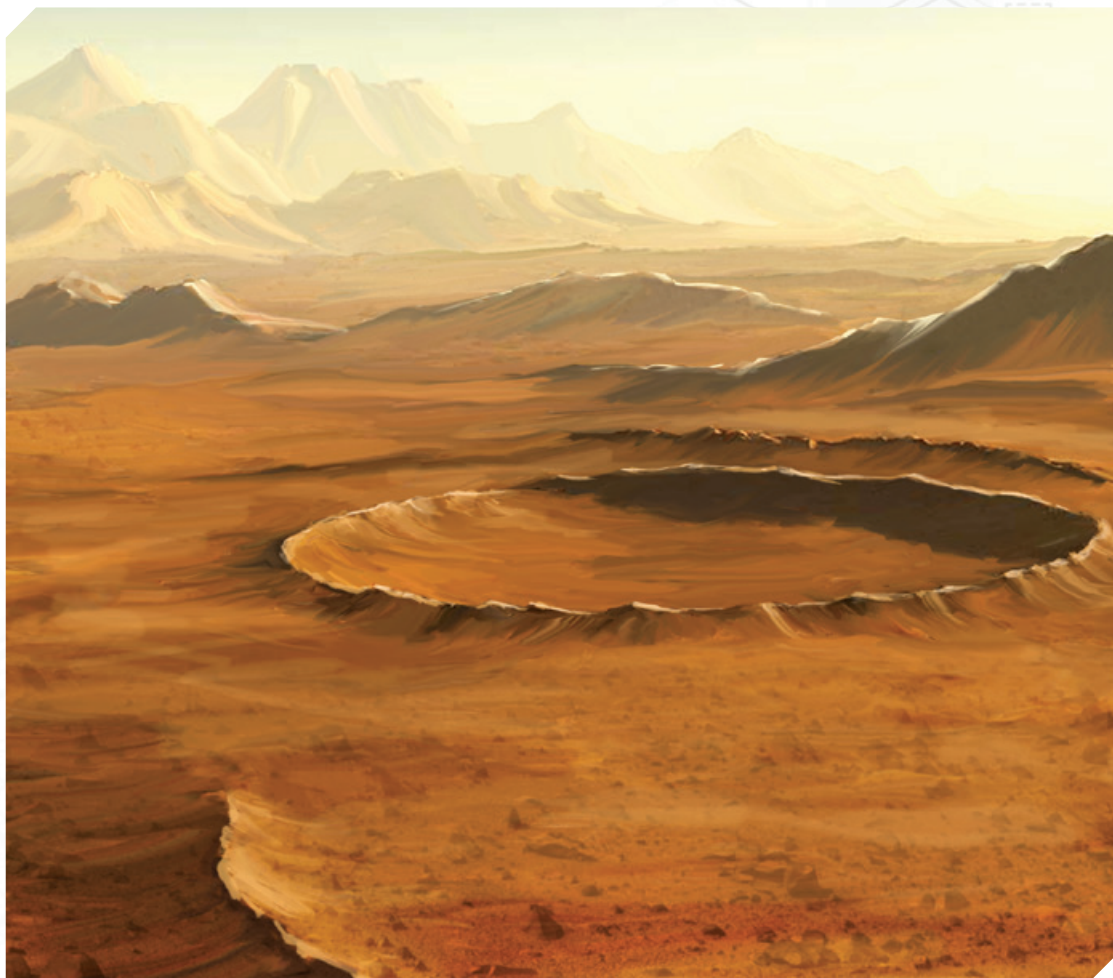
Dojde-li dobírací balíček karet projektů, vytvořte nový zamícháním odhazovací hromádky.



## C. KONEC KOLA

Každý hráč zkontroluje počet karet projektů v ruce. Každý si smí ponechat maximálně 10, případné přebývající musíte odhodit (zvolit si můžete libovolně), ale jako obvykle za každou dostanete 3 €.

Na úplný závěr kola otočte všechny destičky fází zase lícem dolů.



# KONEC HRY

Hra končí, když jsou splněny všechny tři následující podmínky:

- A. TEPLOTA JE +8 °C.**
- B. OBSAH KYSLÍKU JE 14 %.**
- C. VŠECH 9 DESTIČEK OCEÁNU NA HERNÍM PLÁNU LEŽÍ LÍCEM NAHORU.**

Dohraje se právě probíhající fáze a následuje závěrečné vyhodnocení.

**POZOR: Případné zbylé fáze aktuálního kola se nedohrávají!**

**Pokud hra končí ve fázi akcí, nezapomeňte ještě provést všechny dostupné standardní akce s využitím případného prodeje karet, které by mohly zvýšit váš TR.**

## ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Sečtete všechny získané VB:

- A. TR – KONEČNÝ STAV TR UDÁVÁ ZÁKLADNÍ POČET ZÍSKANÝCH VB.**
- B. VB ZA ZÍSKANÉ ŽETONY LESŮ.**
- C. VB UVEDENÉ NA KARTÁCH, VČETNĚ TĚCH, JEJICHŽ HODNOTA JE PROMĚNLIVÁ.**

Hráč s nejvyšším dosaženým součtem VB se stává vítězem! V případě shody vítězí ten, kdo má více peněz, jednotek rostlin a tepla (počítáno vše dohromady). Nezapomeňte včas prodat případné zbylé karty v ruce.

### Příklad

Hráč A sečte své získané VB takto:

1. Jeho TR je 25, to znamená 25 VB.
2. 6 VB za žetony lesů.
3. 9 VB vyznačených na jeho kartách.
4. Má také kartu, která mu dává 1 VB za každé 2 J zvířat skladované na dané kartě. Hráč A má na této kartě 6 J zvířat, získává za ně tedy 3 VB.

**Konečné skóre hráče A:  $25 + 6 + 9 + 3 = 43$  VB.**





# PŘEHLED SYMBOLŮ

## VÍTĚZNÉ BODY A TR



### VÍTĚZNÉ BODY

Tento symbol znamená zisk vyznačeného množství VB, počítají se při závěrečném vyhodnocení. Na určitých kartách je vyznačena proměnlivá hodnota závislá na počtu jednotek určitých zdrojů či určitých karet. Hru vyhraje, kdo získá nejvíce VB.



### TERAFORMAČNÍ RATING

Hodnota TR udává základní počet VB při závěrečném vyhodnocení a v průběhu hry je jednou složkou vašeho příjmu. Připomínáme, že kdykoli zvýšíte hodnotu kteréhokoli hlavního faktoru, zvýšíte zároveň stejně tak svůj TR.

## HLAVNÍ FAKTORY

Tyto faktory představují hlavní parametry vyjadřující obyvatelost Marsu. Hra končí, jakmile všechny dosáhnou svého maxima, a kdykoli přispějete ke zvýšení některého z nich, vzroste i váš TR.



### TEPLOTA

Tento symbol znamená zvýšení teploty o 1 (1 políčko stupnice představuje 2 °C, nenechte se zmást).



### OBSAH KYSLÍKU

Tento symbol znamená zvýšení obsahu kyslíku o 1 (1 políčko stupnice představuje 1 %).



### MNOŽSTVÍ VODY

Tento symbol znamená, že máte otočit 1 destičku oceánu lícem nahoru (při tom získáte bonus uvedený na lícové straně destičky).

## ZDROJE

Všechny zdroje jsou znázorněny jednotně týmiž kostičkami zdrojů. Dejte velký pozor, aby se vám nepomíchaly a neztratili jste přehled. Mezi základní zdroje řadíme peníze, karty, rostliny a teplo, speciální zdroje jsou zvířata, mikrobi a věda.



### PENÍZE

Platidlem v této hře jsou megakredity €.



### TEPLO

Lze ho využít ke zvýšení teploty.



### ROSTLINY

Lze jich využít pro transformaci na zeleň (k zisku žetonů lesů).







### SPECIÁLNÍ ZDROJE

Zvířata, mikrobi a věda se také zaznamenávají pomocí kostiček zdrojů, ale nepřečouvávají se na desce hráče, nýbrž na kartách, které jejich přečouvání umožňují.





## OCEL, TITAN

Určité zelené karty a karty korporací vám umožní získat slevu při hraní karet se symboly  (symboly ) , resp. se symboly  (symboly ).





### OCEL

Za každý symbol  na vašich vyložených kartách (v šedém poli každé vaší zahraniční zelené kartě či na kartě korporace) máte slevu 2 € při hraní karet se symbolem .



### TITAN

Za každý symbol  na vašich vyložených kartách (v šedém poli každé vaší zahraniční zelené kartě či na kartě korporace) máte slevu 3 € při hraní karet se symbolem .

## KATEGORIE A JEJICH SYMBOLY

Slouží pro tematické řazení karet do skupin a jako odkaz pro kombinaci efektů různých karet. Najdete je jak na kartách projektů (až 3), tak na kartách korporací. Ve výjimečných případech se může tentýž symbol na kartě vyskytovat víckrát.



### STAVBY

Představují stavby na Marsu, jejich náklady lze snižovat pomocí oceli.



### VESMÍR

Představují různé projekty a technologie ve volném vesmíru, jejich náklady lze snižovat pomocí titanu.



### ENERGIE

Tyto projekty se zaměřují na produkci a užití energie.



### VĚDA

Projekty této kategorie prohlubují vaše vědecké poznání.



### JUPITER

Zde se jedná o infrastrukturu ve vnější Sluneční soustavě.



### ZEMĚ

Projekty vztahující se k mateřské planetě Zemi.



### ROSTLINY

U těchto projektů jde o rostlinné či obecně fotosyntetizující organismy.



### MIKROBI

Tyto projekty využívají mikrobů k různým účelům.



### ZVÍŘATA

Projekty této kategorie zahrnují živočichy. Karty s těmito symboly vám obvykle přinesou VB.



### UDÁLOSTI

Všechny červené karty s jednorázovým efektem. Jde o dvojí označení téže mechaniky.



### HVĚZDIČKA

Symbol znamená, že platí nějaká zvláštní pravidla či výjimky podrobně popsané na příslušné kartě.

## KOOPERATIVNÍ REŽIM PRO DVA HRÁČE

V tomto režimu dva hráči spolupracují na zúrodnění Marsu dříve, než vyprší vyměřený čas. Hraje se podle všech obvyklých pravidel, s následujícími výjimkami:

### PŘÍPRAVA HRY

Po dokončení standardní přípravy hry vytvořte speciální zásobu 27 měděných kostiček a 3 obsazovacích kostiček neutrální barvy.

### PRŮBĚH HRY

Měli byste si radit a pomáhat, ale neměli byste si přímo ukazovat své karty. Můžete si poskytovat informace typu: „Mám dost karet produkujících teplo,“ nebo „V tomto kole zvolím fázi produkce.“

Po otočení zvolených karet fázi si vezme každý z hráčů jednu kostičku ze speciální zásoby. Měděné kostičky přidejte do zásoby svých peněz, vezmete-li si jednu z obsazovacích kostiček v neutrální barvě, můžete si s partnerem vyměnit kartu projektu – kus za kus (kostičku poté vraťte do krabice).

### KONEC HRY

Hra končí po 15 kolech (poznáte to podle toho, že dojdou kostičky ve speciální zásobě). Dosáhnou-li všechny hlavní faktory maximální hodnoty a zároveň součet dosažených VB obou hráčů dosáhne alespoň 80, vyhráli jste! V opačném případě jste prohráli. Zapište své skóre a příště se můžete pokusit dosáhnout lepšího výsledku.



# SÓLOVÁ VARIANTA

Cílem je dokončit teraformaci Marsu dříve, než vyprší čas.

Hraje se podle všech obvyklých pravidel, s následujícími výjimkami:

## PŘÍPRAVA HRY

1. Připravte jednu neutrální sadu karet fázi pro virtuálního soupeře. Karty zamíchejte a vytvořte balíček lícem dolů.
2. Položte jednu kostičku v barvě virtuálního soupeře na pole 1 stupnice TR.
3. Zvolte si jednu ze 3 úrovní obtížnosti: nízkou, střední, vysokou.

## PRŮBĚH HRY

Jakmile si zvolíte fázi, otočte vrchní kartu z balíčku karet fázi soupeře. Daná fáze se bude (také) hrát, virtuální soupeř nezískává žádnou výhodu.

Jakmile dojdou karty v balíčku karet fázi virtuálního hráče, vytvořte nový opětovným zamícháním všech 5 karet a posuňte kostičku virtuálního hráče na liště TR o jedno políčko dále. Jakmile dosáhne 5. pole, hraje se ještě posledních 5 kol. V nich si můžete zvolit libovolně, v jakém pořadí budete karty fázi virtuálního hráče hrát. Celá partie tak bude mít přesně 25 kol.

### ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI

Sólová hra může být dobrou cestou, jak se s hrou seznámit, ale zvítězit v ní může být obtížné, než si osvojíte strategie, které hra nabízí. Na nižších úrovních obtížnosti budou čtyřikrát během partie automaticky stoupat hodnoty hlavních faktorů – v takových případech vaše TR nestoupá, ani nezískáváte žetony lesů.

#### NÍZKÁ ÚROVEŇ

Po každém posunu kostičky virtuálního hráče na liště TR zvyšte teplotu nebo množství kyslíku o 2.

#### STŘEDNÍ ÚROVEŇ

Po každém posunu kostičky virtuálního hráče na liště TR zvyšte teplotu nebo množství kyslíku o 1.

#### VYSOKÁ ÚROVEŇ

K žádným automatickým zvyšováním hodnot hlavních faktorů nedochází.

## KONEC HRY

Hra končí po 25 kolech (poznáte to podle toho, že jste zahráli všech 5 karet fázi virtuálního hráče pětikrát).

Dosáhnou-li všechny hlavní faktory maximální hodnoty, vyhráli jste! V opačném případě jste prohráli. Zapište své skóre a příště se můžete pokusit dosáhnout lepšího výsledku.

# STRUČNÝ PŘEHLED

Hraje se na jednotlivá kola, každé se dělí na následující části:

## A. PLÁNOVÁNÍ

Každý hráč tajně zvolí jednu ze svých karet fází a položí ji před sebe na stůl lícem dolů.

**Není možné zvolit tutéž fázi ve dvou bezprostředně po sobě jdoucích kolech.**

## B. PROVEDENÍ JEDNOTLIVÝCH FÁZÍ

V této části proběhnou v uvedeném pořadí všechny fáze, které zvolil alespoň jeden hráč. Fáze provádějí všichni, a i když fázi zvolí více hráčů, provádí se jen jednou. Kdo fázi zvolil, získá výhodu uvedenou na kartě fáze.

### I. FÁZE ROZVOJE

Každý hráč může zahrát 1 zelenou kartu. Musí uhradit náklady a splnit podmínky.

### II. FÁZE BUDOVNÍ

Každý hráč může zahrát 1 modrou, nebo 1 červenou kartu. Musí uhradit náklady a splnit podmínky.

### III. FÁZE AKCÍ

Každý hráč může provést libovolné množství standardních akcí (i opakovaně) a **právě jednou** každou AKCI → svých modrých karet či karty korporace.

### IV. FÁZE PRODUKCE

Každý hráč obdrží zdroje odpovídající jeho aktuálnímu stupni produkce (nezapomeňte v případě € přičíst svůj TR).

### V. FÁZE VÝZKUMU

Každý hráč si prohlédne 2 karty, jednu si ponechá, druhou odhodí.

## C. KONEC KOLA

Každý hráč si smí nechat nejvýše 10 karet projektů, přebytečné musí prodat po 3 € jako obvykle.

Otočte všechny destičky fází lícem dolů.

Hra končí, když všechny hlavní faktory dosáhnou maximální hodnoty. Kdo získá nejvíce VB, zvítězí!

## TIRÁŽ

**Autoři:** Jacob Fryxelius, Nick Little, Sydney Engelsteinová

**Vývoj:** Will Sobel

**Grafický design:** Bill Bricker, Jason D. Kingsley, Isaac Fryxelius

**Ilustrace:** Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef, Naomi Robinsonová, Justine Nortjeová

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /\_mindok\_

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10



Indie Game Studios  
Oakland, CA 94610  
Email: info@StrongholdGames.com  
And visit our website at: StrongholdGames.com  
© 2021 Indie Game Studios  
All Rights Reserved

Český překlad: Karel Vlasák  
Odborný dohled: Petr Stadlbauer  
Korektury: MINDOK