

# TERRAFORMING MARS

ARES EXPEDITION

## ETT BUDSKAP OM HOPP:

*I dessa tider av välgång och oväntade teknologiska framsteg är vi äntligen rustade att ta steget bortom vad vi tidigare trodde var möjligt, och skapa oss ett nytt hem bland stjärnorna. Mars är inte bara en ny värld för vår ständigt ökande befolkning. Det är också ett första steg i vår livslånga vandring att som en gemensam mänsklighet omfamna potentialen i vårt universum.*

*Allt vi behöver göra för att nå denna fantastiska framtid är att vi gemensamt investerar i att terraforma den röda planeten. Och nu ber vi Jordens storföretag att förena sig med oss för att finansiera forskning, stödja konstruktion och export av viktiga resurser, och göra allt som krävs för att skapa en blomstrande ny värld för mänskligheten. För att lyckas med det här projektet måste hela mänskligheten göra en gemensam ansträngning, men vi tror att det är värt det för att säkra en bättre framtid för våra efterkommande.*

*Teri Ngo, astorsamordnare för Förenta Nationerna, 10 januari, 2315 AD.*

## ÖVERBLICK

**Terraforming Mars: Ares Expedition** är ett "engine-building"-spel där spelarna styr interplanetära företag med målet att göra Mars beboeligt (och lönsamt). Du gör detta genom att investera **megacrediter (MC)** i projektkort som direkt eller indirekt bidrar till terraformningsprocessen. För att vinna måste du försöka få en hög **terraformrankning (TR)** och så många **vinstpoäng (VP)** som möjligt. Spelare höjer sin TR genom att höja de globala parametrarna: **hav, syre och temperatur**. TR avgör också företagets grundinkomst, och i slutet av spelet räknas TR som VP. Extra VP och inkomst får man också när man spelar och använder projektkorten i spelet.

Spelet delas in i rundor, och varje runda får varje spelare välja en av fem möjliga faser som avgör vilka moment rundan kommer att innehålla. Detta betyder att rundorna kommer att se olika ut från gång till gång, men kan innehålla att man bygger nya projektkort, att man utför generella handlingar eller kort-specifika handlingar, att man producerar resurser (MC, värme, växter), eller forskar för att få nya projektkort. Alla spelare utför alla rundans faser, och man får en speciell bonus under den fas som man själv har valt. **För att spelet ska gå snabbare bör alla spelare utföra den aktuella fasen samtidigt!**

På spelplanen finns mätare för syre, temperatur och terraformrankning, och det finns platser där du lägger ut alla brickor som sedan vänds upp och blir hav under spelets gång. Spelet avslutas när det finns tillräckligt med syre (14%), när det finns tillräckligt med vatten för ett Jord-liket väder (9), och när temperaturen är en bit över köldgrader (+8°C). Då är det möjligt, men inte behagligt, att överleva utomhus på Mars!

Den som har flest VP i slutet av spelet vinner!

# SPELKOMPONENTER

1 spelplan



208 projektkort



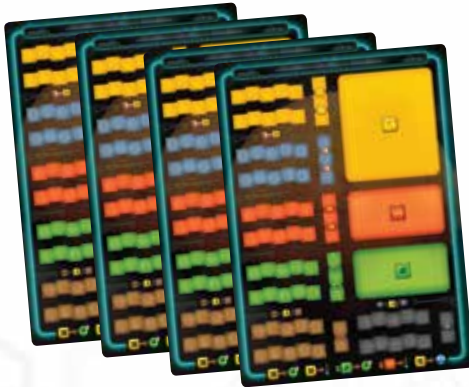
9 havsbrickor



24 VP-brickor för skogar  
(16 '1' VP-brickor och 8 '5'  
VP-brickor)



4 resurspaneler



12 företag



148 resurskuber  
(100 koppar, 24 silver, 24 guld)



20 faskort  
(5 kort var i de 4 spelarfärgerna)



52 spelarkuber  
(13 för varje spelare i de 4  
olika spelarfärgerna)



2 genomskinliga kuber  
(för temperaturmätaren  
och syremätaren)



5 fasbrickor

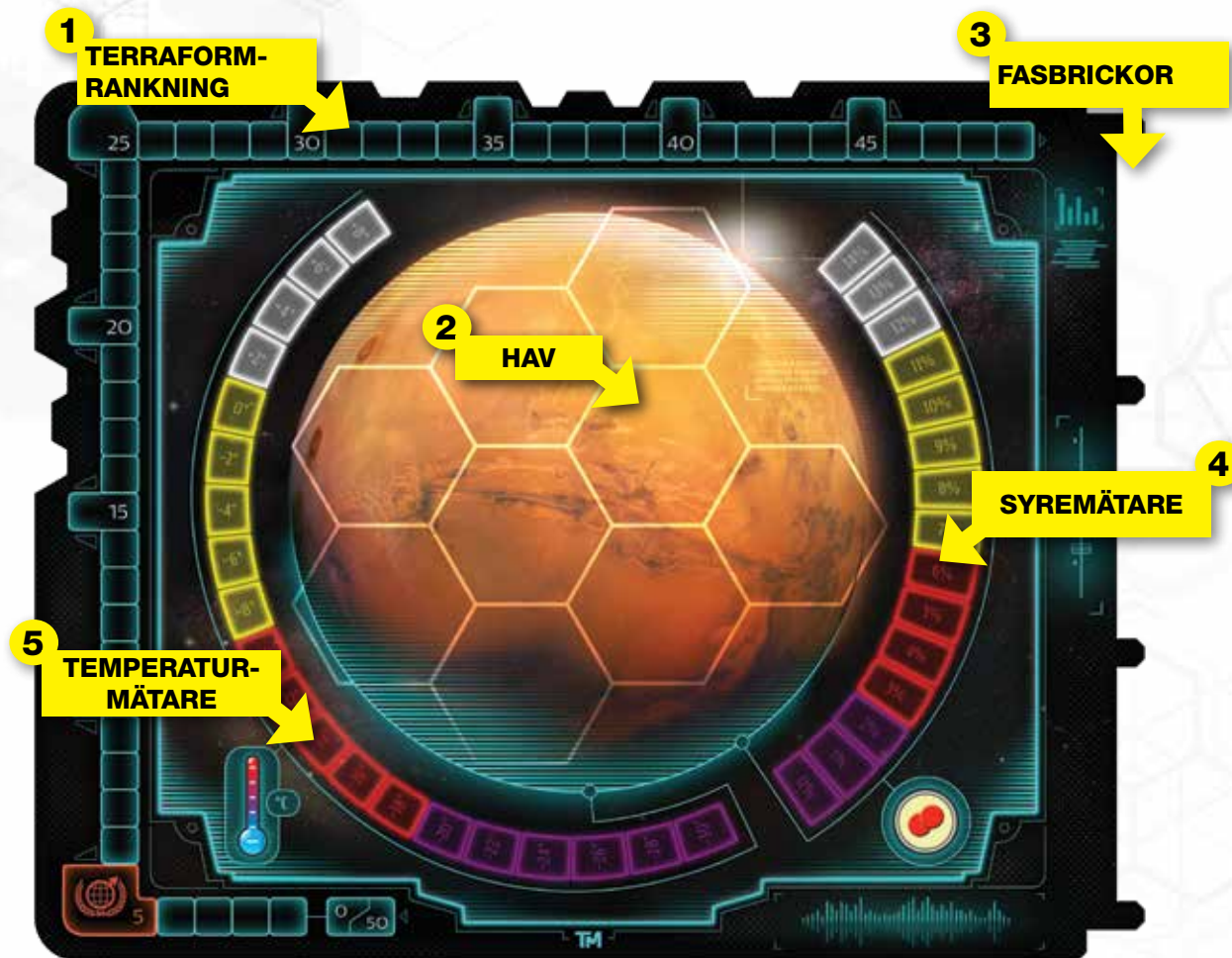


# SPELPLANEN

Spelplanen har fyra sektioner:

- 1. MÄTARE FÖR TERRAFORMINGRANKNING** - När du får 1 TR går du framåt 1 steg med din spelarkub på den här mätaren.
- 2. HAV** - Det är här du lägger havsbrickorna uppochned i början av spelet. När du sedan vänder upp en havsbricka får du 1 TR och belöningen som visas på brickan.
- 3. PLATS FÖR FASBRICKORNA** - Lägg fasbrickorna längs spelplanens sida.
- 4. MÄTARE FÖR SYRE** - När du höjer syret 1 steg flyttar du den genomskinliga kuben 1 steg på den här mätaren och får också 1 TR.
- 5. MÄTARE FÖR TEMPERATUR** - När du höjer temperaturen 1 steg flyttar du den genomskinliga kuben 1 steg på den här mätaren och får också 1 TR.

Mätarna för syre och temperatur är indelade i fyra färger: lila, röd, gul och vit. Vissa kort kräver att temperaturen eller syret är inom en viss färgzon.



# KORTENS UPPBYGGNAD

## PROJEKTKORTEN

Projektkorten är grunden till att bygga ett starkt företag och vinna spelet. Det är viktigt att känna till att du när som helst får slänga ett kort från din hand och få 3 MC. Projektkorten har följande information på sig:

- 1. NAMN**
- 2. KOSTNAD** - Det här är så många MC du måste betala för att få spela kortet.
- 3. KRAV** - Några kort har krav som måste uppfyllas för att du ska få spela dem. Det visas här och förklaras också i kortets förmåga (11).
- 4. TAGGAR** - Ett kort kan ha upp till tre taggar. Taggarna har ingen egen funktion, men kan användas av många korts förmågor.
- 5. FÄRG** - Det finns tre sorters kort: blå (aktiva), gröna (automatiserade), och röda (händelser).



- Blå kort har antingen effekter som triggar när vissa saker händer i spelet, eller så har de handlingar som man kan utföra under handlingsfasen.
  - Gröna kort ökar din produktion så att du kan få mer resurser under produktionsfasen, eller så ökar din kapacitet för stål och titan som gör att du får spela vissa kort billigare. Se sidan 12 för mer info om stål och titan.
  - Röda kort har effekter som händer omedelbart och påverkar sedan inte spelet längre förutom att deras taggar är synliga.
- 6. EFFEKT** (lila) - Finns bara på blå kort och visar en effekt som slår in om vissa kriterier möts. Om kravet för en effekt möts flera gånger utför man effekten flera gånger.
  - 7. PRODUKTION** (Orange) - Finns bara på gröna kort och visar vad kortet producerar under produktionsfasen.
  - 8. KAPACITET** (Grå) - Finns bara på gröna kort och visar att kortet har stål- eller titankapacitet.
  - 9. HANDLING** (Blå) - Finns bara på blå kort visar handlingar som du kan utföra under handlingsfasen.
  - 10. AKTIVA FASER** - Finns bara på gröna och blå kort. De romerska siffrorna visar under vilka faser man kan använda kortets förmåga.
  - 11. FÖRMÅGA** - Här står det vilka krav som måste uppfyllas för att få spela kortet (☑), vilka omedelbara effekter kortet har (⚡), och kortets förmåga förklaras.
  - 12. VP** - Här visas eventuella vinstpoäng som man räknar i slutet av spelet.
  - 13. KORTNUMMER**

## FÖRETAGEN

De här korten visar vilket företag varje spelare har. Företagskortet har följande fem delar:

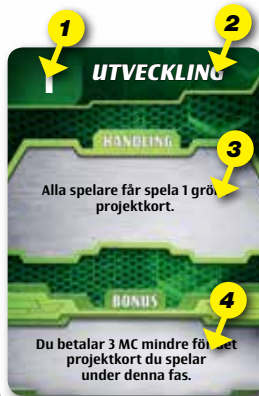


- 1. NAMN**
- 2. TAGGAR** - Taggarna har ingen egen funktion, men kan användas av många korts förmågor.
- 3. LOGGA**
- 4. STARTFÖRUTSÄTTNING** - Här får du reda på hur många megakrediter (MC) du får i början av spelet. Här får du också reda på om du har extra produktion, kapacitet eller andra förmågor.
- 5. EFFEKT/HANDLING** - Här visas om du har handlingar eller effekter som du kan använda i spelet.

## FASKORT

Spelarna använder faskort för att välja vilka faser de vill spela denna runda. Faskorten har fyra delar:

- 1. FASNUMMER** - Faserna utförs i nummerordning.
- 2. NAMN**
- 3. HANDLING** - Här visas vad alla spelare får göra under denna fas.  
Alla spelare får spela 1 grönt projektkort.
- 4. BONUS** - Här ser du den effekt som DU får under denna fas om DU valde att ni skulle ha denna fas denna runda.  
Du betalar 3 MC mindre för varje projektkort du spelar under denna fas.



## RESURSPANEL

På din resurspanel håller du koll på din produktion, din kapacitet och dina resurser. Resurserna läggs i deras respektive hållare, och spelarkuber används på produktionsmätarna.

- 1. MÄTARE FÖR PRODUKTION** - När du ökar din produktion av en resurs flyttar du din spelarkub ett steg på den mätaren. Lägg till en kub i den högra mätaren om du behöver. Det finns fyra sorters produktion: (a.) MC, (b.) kort, (c.) värme, och (d.) växter. Produktionsmätarna visar hur mycket du får av varje resurs under produktionsfasen.

*Exempel: Om du får två värmeproduktion under din första tur flyttar du din spelarkub på värmeproduktionsmätaren från 0 till 2.*

- 2. RESURSER** - När du får (a.) MC, (b.) värme, eller (c.) växter, lägger du koppar-, silver-, eller guldkuber i hållaren för den resurs du fått. Koppar betyder 1, silver är 5, och guld är 10.

*Exempel: Om du producerar 6 växter lägger du 1 koppar och 1 silver i hållaren för växter till höger om produktionsmätaren på din resurspanel.*

- 3. KAPACITET** - När du får (a.) stål- eller (b.) titan-kapacitet flyttar du motsvarande spelarkub på mätaren. Lägg till en kub i den högra mätaren om du behöver.
- 4. STANDARDHANDLINGAR** - Under handlingsfasen får spelarna utföra så många av dessa handlingar som de vill så många gånger de vill.



**Kom ihåg:** Alla resurser finns på resurspanelen eller på kort om det är en specialresurs. Använd koppar-, silver-, eller guldkuber för att visa hur många resurser det är. Koppar är värt 1, silver är 5 och guld är 10.

**NOTERA:** En del gröna kort säger att du ska öka din produktion för varje tagg du har av en specifik sort. När du spelar ut nya kort med sådan tagg ska du öka den produktionen.

**NOTERA:** Du kan alltid kontrollera att din produktion och kapacitet stämmer genom att se vilka kort du har spelat ut. Resurspanelen är bara ett mer överskådligt sätt att visa detta.

## RESURSER

Det finns fyra sorters resurser i **Terraforming Mars: Ares Expedition**: megakrediter, värme, växter, och specialresurser.



**MEGAKREDITER (MC)** - MC används för att spela kort och aktivera handlingar.



**VÄRME** - Värme används för att höja temperaturen på Mars. Under handlingsfasen får du betala med 8 värme för att höja temperaturen och få 1 TR.



**VÄXTER** - Växter används för att skapa skogar som höjer syret på Mars. Under handlingsfasen får du betala med 8 växter för att få en skogs-VP-bricka, öka syret 1 steg och få 1 TR.



**SPECIALRESURSER** - Några kort låter dig lägga specialresurser på det specifika kortet (djur, mikrober, forskningsresurser). Dessa resurser fungerar på det sätt som kortet säger.



## ANDRA BRICKOR



**VP-BRICKOR FÖR SKOG** - Du får dessa om du skapar skog. Värda 1 VP i slutet av spelet. Det finns 5-VP-brickor om ettorna tar slut.



**FASBRICKOR** - Visar vilka faser som har valts för rundan.



**HAVSBRICKOR** - Under spelförberedelserna lägger du dessa brickor med den orange sidan uppåt. När du sedan vänder upp havsbrickan får du det som visas på brickan. Om du till exempel vänder upp brickan här till vänster får du 2 växter. När man väl har vänt upp en havsbricka kan den inte vändas ner igen.

# FÖRBEREDELSE

1. Sätt upp spelplanen mitt på bordet
2. Lägg fasbrickorna bredvid spelplanen med den stängda sidan uppåt.
3. Lägg alla VP-brickor och alla koppar-, silver-, och guldkuber bredvid spelplanen.
4. Lägg de två genomskinliga kuberna på -30°C på temperaturmätaren och 0% på syremätaren.
5. Ge alla spelare varsin resurspanel och de 13 spelarkuberna i deras färg. Spelarna lägger en kub på 0 på varje produktions- och kapacitetsmätare. Spelarna lägger också en kub var på '5' på TR-mätaren på spelplanen. Övriga spelarkuber används om du får mer än 10 produktion eller kapacitet.
6. Blanda havsbrickorna och lägg de med den orange sidan uppåt på spelplanens 9 rutor.
7. **Första gången du spelar spelet** kan du, istället för att utföra steg 7 här nedan, leta fram de 16 gröna projektkort som har en liten stjärna ★ bredvid kortnumret. Blanda dessa och ge 4 av dessa till varje spelare. Lägg resten av korten med ★ i slänghögen. Resten av korten är redan blandade. Dela 4 av dessa till varje spelare.

Blanda alla projektkort och lägg de uppochner i en draghögen. Ge 8 kort till varje spelare. Du behåller alla dessa 8 kort. Dela upp draghögen i två högar så att alla kan nå att dra kort själva.

8. **Första gången du spelar spelet** kan du istället för att utföra steg 8 dela ut ett företag med en liten stjärna ★ bredvid kortnumret till varje spelare.

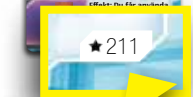
Blanda alla företagskort och ge 2 till varje spelare. Spelarna väljer nu 1 av dessa och lägger bort det andra i lådan.

**Avancerat spel:** När du har fått dina företag, men innan du har valt vilket företag du vill spela, får du slänga valfritt antal projektkort och dra lika många nya projektkort.

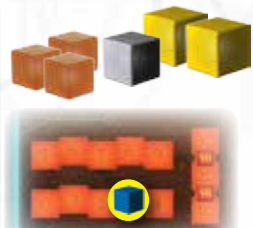
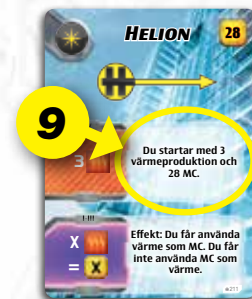
9. Alla spelare får nu de startresurser och förmågor som företaget visar.
10. Dela ut faskorten till varje spelare. 5 faskort med kortbaksida som motsvarar spelarens färg.
11. Börja spela.



**FÖRSTA SPELET**



**FÖRSTA SPELET**







# SPELETS GÅNG

Spelet delas in i rundor. Varje runda har följande steg:

- A. PLANERINGSSTEGET** (sid. 10)
- B. UTFÖRANDESTEGET** (sid. 11-15)
- C. AVSLUTNINGSTEGET** (sid. 16)

Varje steg och varje fas utförs av alla spelare samtidigt. Alla faser utförs inte varje runda. Varje runda börjar med planeringssteget när spelarna avgör vilka faser som ska ingå i runden.

## A. PLANERINGSSTEGET

Alla spelare väljer ett faskort och lägger det uppochned på bordet framför sig.

Från och med andra rundan lägger spelarna sina valda faskort uppochned och med 90° vinkel ovanpå deras senast valda faskort. Detta gör man för att man inte får välja samma faskort två gånger efter varandra. När man har visat sitt nya faskort tar man tillbaka det gamla faskortet till handen igen.

När alla har valt sitt nya faskort visar man dem. Dessa kort avgör vilka faser som ska ingå i runden. Vänd på de fasbrickor vid spelplanen som ska ingå i runden så att namnet syns.



**En spelare får inte välja samma faskort två gånger på raken.**

## B. UTFÖRANDESTEGET

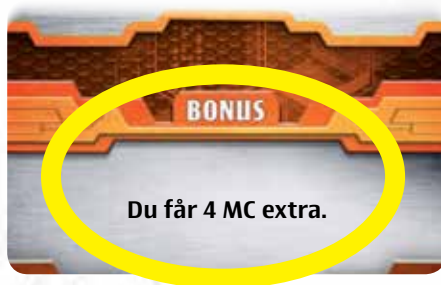
Under det här steget utför man de faser som har valts för rundan. Faserna utförs alltid i följande ordning:

- I. UTVECKLINGSFAS** (sid. 11)
- II. KONSTRUKTIONSFAS** (sid. 12)
- III. HANDLINGSFAS** (sid. 14)
- IV. PRODUKTIONSFAS** (sid. 15)
- V. FORSKNINGSFAS** (sid. 15)

Alla spelare utför de faser som har valts för rundan (bara de faser som har valts för rundan). Spelarna gör det de ska göra på fasen samtidigt. När alla spelare är klara med en fas går man vidare till nästa fas och utför den.

Om flera spelare har valt samma fas utför man den fasen bara en gång ändå. Om en av faserna inte har valts under en runda så utför ingen av spelarna den fasen.

När du har valt en fas kommer du att få en specifik bonus som står längst ner på faskortet. Du får bonusen när du utför den fasen.



### I UTVECKLINGSFASEN:

Under den här fasen får man spela ut ett grönt kort från handen genom att betala dess kostnad. Se sidan 12 om hur man spelar projektkort. **Bonus: Om DU har valt denna fas får du rabatt med 3 MC när du betalar för ditt gröna kort.**

**Glöm inte att uppdatera din resurspanel när du ökar din produktion eller kapacitet.**



**Kom ihåg: Man får när som helst slänga ett projektkort från handen för att få 3 MC. När man slänger kort läggs de uppochned i en slänghög bredvid draghögen.**

## II KONSTRUKTIONSFASEN:

Under den här fasen får man spela ett blått eller ett rött projektkort från handen genom att betala dess kostnad. **Bonus: Om DU har valt denna fas får du antingen dra ett nytt projektkort FÖRE eller efter du spelar ut ditt projektkort, eller så får du spela ut ett extra blått eller rött projektkort under denna fas.**



**Tips för att få plats på bordet:** Lägg dina utspelade gröna kort längs din resurspanel. Du kan överlappa korten så att bara taggarna och produktionsrutorna syns.

Lägg de blå korten ovanför de gröna korten. Överlappa dem så att bara taggarna och deras förmågor syns.

Överlappa de röda korten så att bara taggarna syns.

## SPELA PROJEKTKORT

Kostnaden för korten måste betalas med MC. Du kan använda MC-kuber som du har och/eller slänga kort från handen för 3 MC styck. **(Exempel: Du vill spela ett projektkort för 8 MC. Du kan betala detta genom att slänga 2 kort och betala 2 MC, eller så kan du välja att slänga 3 kort och får då 1 MC tillbaka.)**

### KRAV

En del kort har krav som måste uppfyllas för att man ska få spela dem. Alla kort med krav har en liten symbol under kostnaden (👉) och ikoner bredvid kostnaden som visar vad kravet är. Detta krav är sedan listat i texten längre ner på kortet, tillsammans med en bock (✅). **Om ett kort har ett krav som gäller hav, syre, eller temperatur, så måste det kravet vara uppfyllt i början av den aktuella fasen för att du ska få spela kortet.** Om kraven inte är uppfyllda får du inte spela kortet.

### STÅL OCH TITAN

Kostnaden för ett projektkort (oavsett färg) med en byggtagg (🏗️) reduceras med 2 MC för varje stålkapacitet du har 🏠.

Kostnaden för ett projektkort (oavsett färg) med rymdtagg (🚀) reduceras med 3 MC för varje titankapacitet du har 🌟.

**Kostnaden för ett kort kan inte reduceras under 0.**

**Du får spela kort som ökar parametrar som redan nått sitt max, och du får spela kort som ger dig specialresurser som du inte har möjlighet att göra något med. Du får då inte nytta av de effekterna, men det kan finnas andra anledningar till att du vill spela de korten.**

**Exempel:** Bob vill spela *Microprocessorer* som är ett grönt kort och kostar 17 MC. Kortet har en byggtagg (🏗️). **1** Bob har två stålkapacitet så kostnaden reduceras med 4 MC.

**2** Bob väljer faskort 1 "Utvecklingsfas" den här rundan, så kostnaden för *Microprocessorerna* reduceras med ytterligare 3 MC. Alltså behöver Bob betala  $17-4-3=10$ .

**3** Bob har 4 MC-kuber som han kan använda för att betala med, så det fattas 6 MC. Då kan Bob slänga 2 projektkort från handen för 3 MC styck och betala med detta.

**4** Bob väljer alltså att slänga två kort och betala 4 MC, och spelar ut *Microprocessorer*.

**5** Bob utför den omedelbara effekten som säger "dra två kort. Släng sedan ett kort". Sedan är Bob klar med utvecklingsfasen.



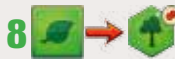



### III HANDLINGSFASEN:

Under den här fasen får alla spelare utföra de handlingar som deras blå kort ger dem. Man får utföra varje korts handling en gång. Man får också utföra standardhandlingarna så många gånger man vill under den här fasen. **Bonus: Om DU valde den här fasen, får du utföra en av dina handlingar en gång extra.**



#### STANDARDHANDLINGAR

Under handlingsfasen får spelarna utföra standardhandlingarna som är listade längst ned på resurspanelen. Det här är standardhandlingarna:

-  • Betala 8 växter för att få en VP-bricka och öka syret ett steg.
-  • Betala 20 MC för att få en VP-bricka och öka syret ett steg.
-  • Betala 8 värme för att höja temperaturen ett steg.
-  • Betala 14 MC för att höja temperaturen ett steg.
-  • Betala 15 MC för att vända upp en havsbricka. När du gör det får du belöningen som står på brickan.

**Kom ihåg:** När du höjer syret, höjer temperaturen, eller vänder upp en havsbricka får du också 1 TR. Detta händer för varje steg du höjer parametrarna.

Under samma fas som en global parameter når sitt max (temperatur blir +8°C, syret blir 14%, eller när 9 havsbrickor har vänts upp), får alla spelare fortsätta spela kort eller utföra handlingar som höjer den parametern, och de får då TR och VP för detta. Den som vänder upp ytterligare havsbrickor får den bonus som den sista uppvända havsbrickan visar (förutom TR).

När en parameter har nått sitt max och fasen har tagit slut, kan spelare inte längre få någon belöning eller TR/VP för att höja den parametern. Spelare kan fortfarande få VP-brickor efter detta, men de får inte längre TR för att höja syret.

**Viktig regel:** I slutet av handlingsfasen måste du betala växter och värme för att höja syret och temperaturen om du kan, utom om dessa parametrar redan har nått sitt max.

## IV PRODUKTIONSFASEN:

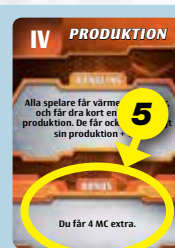
Under den här fasen får alla spelare de resurser som deras gröna kort, företagskort, och deras plats på TR-mätaren visar. **Bonus: Om DU valde denna fas får du nu 4 MC.**



Du får lika många MC som du har MC-produktion + din TR. Du får så många värme och växter som dina mätare för dessa visar. Lägg koppar (1), silver (5), och guld (10) i behållarna för att visa hur många resurser du har. För varje steg på kort-produktionen du har får du dra ett nytt kort under den här fasen.



**Exempel:** Bob har spelat de fyra kort som du ser här nedan. När han spelade dessa kort uppdaterade han sin resurspanel genom att öka produktionen av dessa resurser. Under planeringssteget valde han att spela produktionsfas-kortet. Under produktionsfasen kommer Bob då att få alla de resurser som hans produktionsmätare visar, plus lika många MC som hans TR visar på TR-mätaren. Han kommer då att få följande:



1. 4 MC för sin MC-produktion och 6 MC för sin TR
2. 1 kort
3. 3 värme
4. 1 växt
5. 4 MC som bonus för att han valde att spela produktionsfas-kortet.



## V FORSKNINGFASEN:

Alla spelare drar två kort. Man behåller det ena och slänger det andra. **Bonus: Om DU valde den här fasen får du dra ytterligare tre kort och också behålla ytterligare ett kort. Du drar då totalt fem kort och behåller 2 av dessa.**

Om en spelare behöver dra ett kort men det är slut i draghögen, så får man blanda slänghögen och skapa en ny draghögen av denna.



## C. AVSLUTNINGSGSSTEGET

Under det här steget ska spelarna slänga kort så att de inte har fler än 10 projektkort på handen. För varje kort du slänger på det här sättet får du 3 MC.

Vänd sedan alla fasbrickor så att de har baksidan uppåt och börja nästa runda.

## SPELETS SLUT

Spelet kommer att avslutas när följande tre mål har nåtts

- 1. De nio havsbrickorna har vänts upp.**
- 2. Temperaturen har nått +8°C.**
- 3. Syret har nått 14%.**

När allt detta har hänt får spelarna spela klart den fasen de håller på med, och fortsätter sedan till poängräkningen. Man spelar alltså inte resterande faser under rundan. Till exempel: Om de här målen har nåtts under konstruktionsfasen kommer man inte att utföra handlingsfasen under den rundan, även om någon har valt att handlingsfasen ska ingå i rundan.

**Tips:** Om spelet tar slut under handlingsfasen vill du troligen slänga dina oanvända kort så att du får MC och kan betala för standardhandlingar för att få extra TR..

## POÄNGRÄKNING:

Spelarna får VP för följande:

- 1. 1 VP per TR**
- 2. 1 VP för varje VP-bricka.**
- 3. lika många VP som visas på de projektkort man har spelat, inklusive de kort med varierande VP som visas med asterisk\*.**

Spelaren med högst VP vinner spelet. Om man hamnar på delad förstaplats vinner den som har flest värme, MC, och växter. Se till att ni har slängt era kort för att få MC innan detta.

**Exempel:** I slutet av spelet räknar Bob ut sina poäng:

Han har 25 TR vilket syns på TR-mätaren.

Han har 6 VP-brickor.

Han har fyra projektkort med VP, som blir 9 VP tillsammans.

Han har också ett projektkort som ger honom 1 VP per 2 djur. Han har 6 djur på det kortet (1 silver och 1 koppar), så det blir 3 VP.

Bobs slutpoäng blir  $25+6+9+3=43$ .







# SYMBOLER

Alla förfrågningar och krav för ett kort visas med både symboler och förklarande text. Här nedan förklaras de olika symbolerna som kan finnas på projektkorten.

## VINSTPOÄNG OCH TERRAFORMRANKNING

 **VINSTPOÄNG (VP)** - Poäng som kommer att räknas i slutet av spelet. En del kort har bestämda VP medan vissa kort har en asterisk\* som betyder att vinstpoängen varierar (till exempel att du får 1 VP per 2 djur på kortet). Du vinner spelet om genom att ha flest VP i slutet av spelet. *Du kommer att bli belönad i slutändan om du terraformar hållbart och miljömedvetet, om du skapar imponerande strukturer, och bringar vackra varelser till vår nya planet.*

 **TERRAFORMRANKNING (TR)** - Poäng som både ger dig MC under spelets gång och ger dig VP i slutet av spelet. TR är ett mått på hur mycket du har bidragit till att terraforma. Varje gång du höjer temperaturen, höjer syret, eller vänder upp en havsbricka ökar din TR. *Varje terraformande steg är en vinst i sig själv, men som en extra bonus kan du ta del av de stipendier och belöningar som myndigheterna delar ut till de som strävar mot att göra Mars beboeligt.*

## PARAMETERAR

Det finns tre parametrar som mäter hur mycket Mars har terraformats: temperatur, syre och hav. Du och dina medspelare tävlar om att bidra mest till att terraforma Mars. De här symbolerna visar att du höjer dessa parametrar ett steg. Varje gång du höjer en av dessa parametrar ett steg får du 1 TR. *Alla aspekter av att förbereda vårt nya hem är lika viktiga. Atmosfär och havsnivåer måste tas noga om hand innan vi är beredda att skeppa hit våra invånare.*



**TEMPERATUR** - Höjer temperaturen 2°C. Värme, MC, eller effekter på kort kan användas för att höja temperaturen. Temperaturen startar på -30°C och kan höjas 2°C per steg upp till +8°C. Detta kommer att skapa en område kring ekvatorn där vatten håller sig flytande.



**SYRE** - Höjer syret 1%. Växter, MC, eller effekter på kort kan användas för att höja syret. Syret startar på 0% och kan höjas 1% åt gången upp till 14%. Vid 14% motsvarar det syrenivån på Jorden på 3000m höjd.



**HAV** - Vänder upp en havsbricka. MC eller effekter på kort kan användas för att vända upp havsbrickor. Varje havsbricka motsvarar 1% hav på Mars. Hav börjar på 0% och kan höjas 1% åt gången upp till 9% (9 havsbrickor). Vid 9% hav kommer Mars att få hydrologiska cykler som skapar regn och floder.

## RESURSER

Det finns fyra sorters resurser som kan användas i ditt företags arbete att terraforma Mars: MC, växter, värme, och specialresurser (djur, mikrober och forskning).



**MEGAKREDITER (MC)** - Detta är valutan som gäller under det 25e århundradet, och med detta betalar du för att färdigställa dina projekt och använda vissa handlingar.



**VÄXTER** - Växter representerar det viktiga arbete ditt företag gör för att öka växtligheten på Mars. Växter är en resurs du kan använda för att bygga skogar och öka syret.



**VÄRME** - Värme representerar ditt företags strävan att skapa en temperatur på Mars som är bra för växtligheten. Värme är en resurs som du kan använda för att höja temperaturen 2°C.



**SPECIALRESURSER** - Ditt företag kan investera i djur, mikrober och forskning för att skapa ett framtida hem för mänskligheten. Dessa tre specialresurser samlar man på projektkort som har specifik användning för dem.

## KAPACITET FÖR STÅL OCH TITAN

En del gröna kort ger dig stål- eller titan kapacitet som gör det billigare för dig att köpa kort. Rätt byggmaterial är nödvändigt när man påbörjar ett dyrt projekt!



**STÅL** - Detta representerar byggmaterial som används på Mars. Varje stålkapacitet sänker kostnaden för projekt som har byggtagg (🏠) med 2 MC.



**TITAN** - Detta representerar byggnadsmaterial som används i rymden. Varje titan kapacitet sänker kostnaden för projektkort med rymdtagg (🚀) med 3 MC.

## TAGGAR

Projektkort kan ha upp till tre taggar som sedan kan påverka effekterna på andra kort.



**BYGG**: Dessa projekt handlar om konstruktioner på Mars, och blir billigare om du har stålkapacitet.



**RYMD**: Detta projekt handlar om rymdteknologi och blir billigare om du har titan kapacitet.



**ENERGI**: Detta projekt handlar om att skapa energi och omvandling av energi till andra resurser.



**FORSKNING**: Detta projekt handlar om utveckla ny teknologi för att strömlinjeforma terraformningsprocessen.



**JUPITER**: Detta projekt representerar infrastruktur i den yttre delen av solsystemet.



**JORD**: Detta projekt har kopplingar till aktiviteter på Jorden.



**VÄXT**: Dett projekt handlar om växter eller andra organismer som använder sig av fotosyntes.



**MIKROB**: Detta projekt handlar om att introducera olika sorters mikrober i de nya ekosystemen på Mars.



**DJUR**: Detta projekt handlar om att introducera olika sorters djur i de nya ekosystemen på Mars. Dessa kort genererar VP.



**HÄNDELSE**: Detta projekt är en engångs-operation på Mars. Alla kort med händelsetagg är röda kort.



**ASTERISK**: När en symbol har en asterisk bredvid sig (\*) betyder det att det finns en specialregel som du måste läsa om i texten på kortet.

## CO-OPERATIVT SPEL FÖR 2

I den här spelvarianten för två spelare jobbar ni tillsammans för att terraforma Mars innan tiden tar slut. Alla övriga spelregler är samma men med följande undantag:

### FÖRBEREDELSE

När ni är klara med att ställa upp spelet lägger ni 27 kopparkuber och 3 spelarkuber i en färg som ni inte använder själva uppe till höger på spelplanen.

### SPELET

Spelarna borde ge varandra råd och uppmuntran! Vi rekommenderar att ni inte diskuterar specifika kort på er hand, utan att ni ger varandra generella råd i stil med "Jag har massa värmeproduktion så jag kan ta hand om temperaturer", eller "Jag kommer att välja produktionsfasen den här rundan".

Efter att spelarna har visat sina faskort för rundan så tar de nu var sin kub från högen på spelplanen. Om du tar en kopparkub blir det 1 MC. Om du valde en spelarkub får du nu lägga bort den och byta ett av dina projektkort från din hand mot ett av din medspelares projektkort från dennes hand.

### SPELETS SLUT

Spelet tar slut när den sista kuben i högen är tagen, alltså efter 15 rundor).

Om Mars har terraformats helt efter denna runda och om ni har nått minst 80 VP tillsammans så vinner ni! Annars förlorar ni. Skriv upp erat resultat och försök bättra på det nästa gång ni spelar.

# SPELA SOLO

Målet med solospelet är att helt terraforma Mars innan tiden har tagit slut.

Alla regler i spelet är desamma, men med dess tre undantag:

## FÖRBEREDELSE

- 1.** Ta fram en extra uppsättning faskort från en spelarfärg som du inte använder själv. Blanda dessa och lägg uppochned på bordet i en hög. Detta är "**de extra faskorten**".
- 2.** Lägg en spelarkub i samma färg som de extra faskorten på 1 på TR-mätaren.
- 3.** Välj en svårighetsgrad: Nybörjare, Avancerad, eller Expert.

## SPELET

Efter att du har valt faskort under planeringssteget drar du det översta kortet av de extra faskorten. Det kortet gäller också denna runda (utan bonus). Fortsätt sedan att spela rundorna och dra ett kort från de extra faskorten varje runda.

När alla fem av de extra faskorten har tagit slut blandar du om dessa och skapar en ny hög av dessa. Varje gång du blandar om de extra faskorten på detta sätt flyttar du spelarkuben 1 steg upp på TR-mätaren. När spelarkuben har nått 5 spelar du en sista omgång med 5 rundor. I denna sista omgång med rundor får du välja i vilken ordning de extra faskorten ska komma (du får ändra ordningen mellan rundorna, men precis som under tidigare omgångar försvinner kortet efter att det har spelats). Efter att alla faskort har spelats den omgången tar spelet slut (spelet har totalt 25 rundor).

**SVÅRIGHETSGRAD:** Att spela solo kan vara ett bra sätt att lära sig spelet, men det är inte lätt att vinna om du inte är van vid alla strategier som spelet erbjuder. Om du inte är en van spelare rekommenderar vi att du börjar på en av de lägre svårighetsgraderna. I de lägre nivåerna kommer Mars att terraformas varje gång de extra faskorten blandas om (4 gånger under spelet) och det hjälper dig att nå målet. **Notera - när Mars terraformas på det här sättet ger det inte TR eller VP-brickor.**

**NYBÖRJARE:** Höj syre och temperatur 2 steg var varje gång de extra faskorten blandas om.

**AVANCERAD:** Höj syre och temperatur 1 steg var varje gång de extra faskorten blandas om.

**EXPERT:** Ingen terraformning sker när de extra faskorten blandas om.

## SPELETS SLUT

När de extra faskorten har blandats om 4 gånger och man har spelat klart den femte omgången (totalt 25 rundor) avslutas spelet. Om Mars är terraformat då vinner du spelet, annars förlorar du. Räkna dina VP och försök nå så hög poäng som möjligt!

*Såg du reglerna för att spela två spelare co-operativt?*

# SPELÖVERSIKT

Man spelar spelet i flera rundor, varje runda består av följande tre steg:

## A. PLANERINGSSTEGET

Alla spelare väljer ett faskort och lägger detta uppochned på bordet.

**En spelare får inte välja samma faskort två rundor på raken.**

## B. UTFÖRANDESTEGET

Under detta steg utför man de faser som har valts för rundan. Det är ingen turordning, utan alla spelare löser varje fas samtidigt. Alla spelare utför alla faser som har valts för rundan, men man får bara bonusen om det är man själv som har valt den fasen. Bonusen står längst ned på faskorten.

Faserna spelas alltid i följande ordning:

### I. UTVECKLINGSFAS

- Varje spelare får spela ut ett grönt kort om de betalar för det.

### II. KONSTRUKTIONSFAS

- Varje spelare får spela ut ett blått kort eller ett rött kort om de betalar för det.

### III. HANDLINGSFAS

- Varje spelare får utföra alla handlingar de har på blå kort en gång per kort. De får också utföra standardhandlingarna så många gånger de önskar (visas längst ned på resurspanelen).

### IV. PRODUKTIONSFAS

- Varje spelare får MC som motsvarar deras TR och producerar de olika resurserna baserat på vad de olika produktionsmätarna visar.

### V. FORSKNINGSFAS

- Varje spelare drar två kort och behåller det ena.

## C. AVSLUTNINGSTEGET

Under det här steget slänger man projektkort från hand så att man inte har fler än 10. För varje kort du slänger på detta sätt får du 3 MC.

Vänd alla fasbrickor så att baksidan är uppåt.

Spelet avslutas när alla globala parametrar har nått sina mål. Spelaren med mest VP vinner!

Speldesign: Nick Little, Sydney Engelstein, Jacob Fryxelius

Utvecklingskonsult: Will Sobel

Grafisk design: Bill Bricker, Jason D. Kingsley

Illustrationer: Bill Bricker, Garrett Kaida, Nio Mendoza, Andrei Stef, Naomi Robinson, and Justine Nortjé

3D assets: Renham, Pandoraskitten

Art Direction: Bill Bricker

Redaktör: Anna Russell

Speltestare: Travis Worthington, Peyton Worthington, Rhet Eikleberry, Hayley Nielsen, Adam Ping, Marc Martinez, Katie Martinez, Ryan Bruxvoort, Aaron and Kimberly Myerson, Anna Russell, Will Sobel, Stephen Buonocore, Chad Krizan, Geoffrey Engelstein, Brian Engelstein, James Williams, Jeffrey Tabler, Donnie Smith, Brandon Basham, Troy Lopez, and Alexis Lopez

Översättning: Isaac Fryxelius

