

UPUSTVO ZA BRZI START

Upustvo za brzi start je osmišljeno tako da vam omogući da odmah počnete sa igrom. Ako ste upoznati sa igrom Teraformiranje Marsa prepoznaćete većinu simbola i terminologiju. Ako imate pitanja na koja ne možete da pronađete odgovor u ovom upustvu konsultujte pravila. Brojevi stranica u upustvu vam ukazuju na kojim stranama u pravilima se nalaze odgovarajući delovi.

SLIČNOSTI SA TERAFORMIRANJEM MARSA

- Predvodite korporaciju koja preduzima razne projekte, koji se plaćaju mega kreditima (MC).
- Povećavate globalne parametre tako što povećavate temperaturu, nivo kiseonika i okrećete pločice okeana, i za to dobijate rejting teraformiranja (RT).
- Postoje tri vrste resursa: toplota, biljke i MC. Zelene karte projekata vam donose proizvodnju resursa. Takođe uzimate MC jednak vašem RT. Koristićete tablu za igrača da biste pratili koliko imate resursa kao i njihovu proizvodnju.
- Plave karte projekata vam daju akcije i efekte, a crvene karte projekata su događaji.
- Sve karte mogu da imaju oznake, na koje se pozivaju druge karte zbog poena ili efekata.
- Igra se završava kada su temperatura i nivo kiseonika na maksimumu i kada su okrenute sve pločice okeana.

RAZLIKE U ODNOSU NA TERAFORMIRANJE MARSA

- Igra se sastoji od više rundi. Postoji pet različitih faza, ali samo faze koje su igrači odabrali će se odigrati u svakoj rundi. Nećete moći da odigravate karte ili proizvodite resurse u svakoj rundi!
- Ne postavljate pločice na tablu za igru. Ona se koristi samo za praćenje globalnih parametara i RT. Umesto toga dobijaćete pločice sa šumom koje donose poene, okrećete pločice sa okeanima i uzimati nagrade označene na njima.
- **Koraci i faze se odvijaju simultano.** Bitno je da svi igrači odigravaju iste korake i faze istovremeno.
- Kada parametar dostigne svoj cilj, igrači mogu da dobijaju RT na osnovu povećanja tog parametra samo još u toj fazi. Kada se okreće poslednja pločica okeana, igrači mogu da nastave da okreću pločice okeana u toj fazi (i samo u toj fazi) da bi dobili nagradu naznačenu na njoj i RT.
- Ne morate da plaćate karte projekata da biste ih uzeli u ruku, ali možete da odbacite kartu projekta u svakom trenutku i za nju da dobijete 3 MC.
- Čelik i titanijum nisu fizički resursi. Umesto toga oni umanjuju cenu odigravanja karata sa odgovarajućim oznakama. Energija ne postoji kao resurs niti postoje pločice gradova.
- Proizvodnja resursa koja zavisi od određenih oznaka koje imate, ažurira se svaki put kada odigrate kartu sa tom oznakom, umesto da se računaju samo oznake koje ste imali u trenutku kada je karta odigrana.

BRZA POSTAVKA (STR. 8)

- Izvadite sve komponente iz kutije. Postavite tablu za igru na sredinu stola i nasumično postavite sve pločice okeana, tako da se vidi narandžasta strana, na polja u sredini table.
- Svaki igrač dobija tablu za igrača, pet karata faza i 13 markera u svojoj boji. Igrači postavljaju po jedan svoj marker na polje „0“ svih šest proizvodnih skala na tabli za igrača.
- Svaki igrač počinje igru sa 5 RT, dobija 2 karte korporacija (zadržava 1) i 8 karata projekata (sve zadržava).
- **Napomena:** Za jednostavniju uvodnu partiju podelite svakom igraču po jednu kartu korporacija sa ★ pored broja karte u donjem desnom uglu. Takođe, pronađite 16 zelenih karata projekata koje imaju ★ pored broja karte. Promesajte ih i podelite svakom igraču po četiri te karte. Odbacite preostale karte. Ostale karte projekata su već promesane i podelite još četiri karte svakom igraču. Ove korake uradite umesto standardnog deljenja korporacija i karata projekata.
- Svaki igrač dobija startne resurse i sposobnosti svoje korporacije.
- **Napomena:** Celu listu komponenata, njihovu anatomiju i upustva za postavku pogledajte na stranama 3-9 pravila.

TOK IGRE (STR. 10)

Igra se sastoji od rundi. Tokom svakog koraka i faze, igrači igraju istovremeno. Svaka runda se sastoji od tri koraka:

- A. Planiranje**
- B. Odigravanje faza**
- C. Kraj runde**

A. PLANIRANJE (STR. 10)

Svi igrači istovremeno biraju jednu kartu faze koju će da odigraju i postavljaju je licem prema dole ispred sebe. Nije dozvoljeno da igrač odabere istu fazu dva puta za redom. **Počevši od druge runde, igrači će ovu kartu postavljati pod ugлом od 90° preko prethodno odabrane karte faze. Nakon što otkriju odabranu kartu faze, igrači će vratiti u ruku kartu faze koju su odabrali za prethodnu rundu.**

Kada su svi igrači odabrali karte faze, one mogu da se otkriju. Ove karte određuju koje će se faze igrati u toj rundi. Za svaku fazu koja je odabrana, okrenite odgovarajući token za praćenje faza, tako da se vidi naziv faze.

B. ODIGRAVANJE FAZA (STR. 11)

Tokom ovog koraka igrači odigravaju faze koje su odabrane u koraku planiranja. Odabrane faze se uvek odigravaju ustaljenim redosledom:

- I. Faza razvoja**
- II. Faza izgradnje**
- III. Akciona faza**
- IV. Proizvodna faza**
- V. Faza istrazivanja**



Svaki igrač će odigrati sve odabrane faze (i samo odabrane faze) jednom tokom runde. Igrači dobijaju bonus samo za fazu koji su odabrali. Bonusi su naznačeni u donjem delu karte faze.

I. FAZA RAZVOJA (STR. 11)

Tokom ove faze, svaki igrač može da odigra jednu zelenu kartu projekta iz ruke, plaćajući njenu cenu.

Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu cena karte koju ćete odigrati umanjena je za 3 MC.

II. FAZA IZGRADNJE (STR. 12)

Tokom ove faze, svaki igrač može da odigra jednu plavu ili jednu crvenu kartu projekta iz ruke, plaćajući njenu cenu.

Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu možete ILI da vučete kartu (pre ili posle odigravanja karte) ILI da odignite jednu dodatnu plavu ili crvenu kartu u ovoj fazi.

ODIGRAVANJE KARATA PROJEKATA (str. 12)

Cena odigravanja karata mora da se plati MC. Uslovi za odigravanje karte moraju da budu ispunjeni. Ako uslovi imaju veze sa globalnim parametrima, oni moraju da budu ispunjeni na početku faze.

Podsetnik: U svakom trenutku možete da odbacite kartu projekta iz ruke i uzmete 3 MC za nju.

Čelik i titanijum

 Čelik: Svaki pristup čeliku umanjuje cenu karte projekta sa oznakom Građevina (🚧) za 2 MC.

 Titanijum: Svaki pristup titanijum umanjuje cenu karte projekta sa oznakom Svetmir (🌟) za 3 MC.

Za primer odigravanja karte projekta pogledajte stranu 13 pravila.

III. AKCIONA FAZA (STR. 14)

Tokom ove faze svaki igrač može da odigra jedanput „Akciju“ (➡) na svakoj svojoj odigranoj plavoj karti.

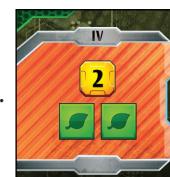
Tokom ove faze igrači mogu da koriste i standardne akcije označene na tablama igrača, koliko god puta žele.

Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu možete da odigrate „Akciju“ (➡) jedne vaše odigrane plave karte još jednom.

Važno pravilo: Na kraju akcione faze, ako imate dovoljno toplove ili biljaka da uradite standardnu akciju, morate da je odignite, osim u slučaju da je povezani parametar teraformiranja dostigao cilj.

IV. PROIZVODNA FAZA (STR. 15)

Tokom ove faze, svaki igrač uzima onoliko resursa koliko pokazuju njihove proizvodnje na njihovim zelenim kartama projekata, karti korporacije i RT skali, a koje se prate na tabli igrača.
Proizvodnja se nalazi u narandžastom polju u donjem levom uglu zelenih karata projekata.



Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu uzimate 4 MC.

V. FAZA ISTRAŽIVANJA (STR. 15)

Svaki igrač vuče dve karte, jednu zadržava, a drugu odbacuje.

Bonus: Ako ste odabrali ovu fazu vucite tri dodatne karte i zadržite jednu dodatnu kartu. Što znači da ukupno vučete pet karata, zadržavate dve i odbacujete preostale tri.

Ako u bilo kom trenutku, igrač treba da vuče kartu projekta, a nema više karata u šipilu, promešajte sve odbačene karte projekata i formirajte novi šipil.

C. KRAJ RUNDE (STR. 16)

Tokom ovog koraka svaki igrač koji ima više od 10 karata u rukama, mora da odbaci onoliko karata koliko je neophodno da bi imao 10 karata. Za svaku kartu koju odbace na ovaj način, igrači dobijaju 3 MC kao i inače.

KRAJ IGRE (STR. 16)

Igra se završava kada se ispune sva tri uslova:

- 1. Svih devet pločica okeana je okrenuto na plavu stranu.**
- 2. Temperatura je dostigla +8°C.**
- 3. Nivo kiseonika je 14%.**

Jednom kada se ispune ova tri uslova, igrači završavaju trenutnu fazu, a zatim prelaze na završno bodovanje. Na primer, ako su svi globalni parametri dostigli svoj cilj tokom faze izgradnje, a akciona faza i proizvodna faza su takođe izabrane za ovu rundu, one se neće odigrati.

Savet: Ako se igra završi tokom akcione faze, igrači će verovatno želeti da pretvore sve svoje karte u ruci i MC u standardne akcije koje će im doneti RT.

ZAVRŠNO BODOVANJE (STR. 16)

Igrači dobijaju poene za:

- 1. Rejting teraformiranja (RT).**
- 2. Pločice sa šumama.**
- 3. Karte projekata koje imaju naznačene poene na sebi, uključujući i karte sa simbolom zvezdice (*) koje donose poene na različite načine.**

Igrač sa najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač koji ima više toplove, biljaka i MC ukupno. Budite sigurni da su svi igrači prethodno pretvorili karte projekata u MC.

KOOPERATIVNA VARIJANTA (STR. 18)

Tokom postavke postavite 27 bakarnih kocki i 3 markera igrača, u boji koju ne koristite, na gomilu. Nakon što otkrijete karte faza u svakoj rundi, svaki igrač mora da uzme jednu kocku sa gomile. Bakarna kocka se pretvara u MC. Ako uzme marker igrača, igrač može da zameni jednu svoju kartu iz ruke sa kartom iz ruke saigrača. Marker igrača se odbacuje.

Igra se završava na kraju runde u kojoj su uzete poslednje dve kocke (15. runda). Na kraju igre ako su svi globalni parametri dostigli cilj i igrači imaju zajedno 80 poena, ili više, igrači su pobedili!

SOLO VARIJANTA (STR. 19)

Formirajte špil od pet karata faza veštačkog protivnika, postavite jedan marker igrača u boji koju ne koristite, na prvo pollje RT skale. U svakoj rundi odigrajte jednu kartu faze veštačkog protivnika, bez bonusa. Kada je odigrano svih pet karata veštačkog protivnika, promešajte ih i pomerite njegov marker igrača jedno polje napred na RT skali. Takođe, povećajte temperaturu ili nivo kiseonika 2 stepena (početnički) ili 1 stepen (napredni) bez dobijanja RT i pločica sa šumom. Ekspertska nivo nema nikakav bonus.

Kada marker veštačkog igrača stigne do polja 5, namestite njegov špil karata faza, za poslednjih pet rundi, kako god želite. Igra se završava posle 25 rundi. Pobedili ste ako su globalni parametri dostigli cilj.

Pridemage Games

Josifa Runjanina 3

Novi Sad, Srbija

Poseti naš website: drustveneigre.rs

© 2021Mipl, Sva prava zadržana.

