



A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

 **MARS**
TERRAFORMÁLÁSA
KOCKAJÁTÉK



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

ÁTTEKINTÉS

A Mars terraformálása: Kockajáték egy kártyavezérelt kockajáték, amelyben speciális dobókockákkal fejleszthetitek a cégbirodalmaitokat, és az emberiség számára új otthonot teremtve terraformálhatjátok a Marsot.

A dobókockák olyan erőforrásokat jelképeznek, amelyek elköltésével kártyákat játszhattok ki, egyéb akciókat hajthatok végre. A játék során növelitek a kockatermeléseket, terraformáltok, város- és növényzetlapkákat helyeztek a játéktáblára, továbbá különféle bónuszokhoz juttok. Minden körben vagy új kockákat termeltek (termelés), vagy akciókat hajtotok végre (akció).

Minden alkalommal, amikor terraformáljátok a Marsot (növelitek az oxigénszintet, a hőmérsékletet, vagy óceánlapkát helyeztek le), 2 **győzelmi pontot** (GyP) kaptok. Ezen kívül a lapkák lehelyezéséért, kártyák kijátszásáért, továbbá díjak megnyerésekor és mérőöldkövek elérésekor is GyP-hez juttok.

A játék akkor ér véget, amikor a 3 globális jellemző közül 2 eléri a célértéket (oxigénszint/ hőmérséklet/óceán). Az lesz a győztes, aki a legtöbb GyP-vel rendelkezik a játék végén.



ELŐKÉSZÜLETEK

1) A játéktábla: Helyezzétek a játéktáblát a választott oldallal felfelé a játéktér közepére. Helyezzétek egy áttetsző jelölőt az oxigénsáv 0% mezőjére, egy másikat pedig a hőmérsékletsáv -32°C mezőjére. Alkossatok a 7 óceánlapkából egy paklit a játéktáblán az óceán szimbólumos mezőn. Válasszatok mindnyájan egy-egy játékoszint, és helyezzétek a saját színű jelölőket a pontozósáv 0 GyP mezőjére.

2) Kockakészlet: Helyezzétek az összes dobókockát a játéktábla mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre. Ez az úgynevezett kockakészlet. Helyezzétek az összes univerzális jelölőt és lapkát a közelébe.



3) Projektpakli: Keverjétek meg a projektkártyákat és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett. Hagyjatok helyet a pakli mellett a dobópakli számára.

4) Bónuszkártyák: Keverjétek meg a bónuszkártyákat, és válasszatok ki véletlenszerűen 4 kártyát (1-2 fős játék esetén), 6 kártyát (3 fős játék esetén) vagy 8 kártyát (4 fős játék esetén). A kiválasztott kártyákból, azok megtekintése nélkül, alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett, a többi bónuszkártyát pedig helyezétek vissza a játék dobozába. Amikor a pontozósávon bónuszt értek el (5 és 12 GyP), egy-egy bónuszkártyához juttok.

5) Díjak: Vegyetek el minden színből 1-1 dobókockát, majd válasszatok ki közülük 3-at véletlenszerűen. Dobjatok ezekkel a dobókockákkal, és helyezzétek őket a játéktábla 3 díjmezőjére. A játék során egymással versengve próbáltok minél többet összegyűjteni a kijátszott kártyáitok költségeinél ezekből a szimbólumokból.

6) Mérföldkövek: Válasszatok ki véletlenszerűen 3 mérföldkölapkát, és helyezzétek azokat a játéktáblára, a többit pedig helyezétek vissza a játék dobozába. Amelyikőtök elsőként éri el valamelyik mérföldkö célját, azonnal ingyen megkapja a megfelelő lapkát. Mindegyik mérföldkölapka 4-4 GyP-t ér a játék végén.

7) Játékosrend: Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb nyert meg egy A Mars terraformálása játszmat (bármelyik változatát). Vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányban halad.

8) Projektek és cégbirodalmak: Osszatok mindenkinek 5-5 projektkártyát. Ez lesz a kezdőkészletetek. Keverjétek meg a cégbirodalom-kártyákat és osszatok mindenkinek 2-2 cégbirodalmat. A kapott 2 cégbirodalom közül válasszatok 1-et, amit megtartotok, az összes többi cégbirodalmat helyezétek vissza a játék dobozába.

CÉGBIRODALOM

9) Cégbirodalmak felfedése: Játékosrendben fordítsátok meg a cégbirodalmatokat, és helyezzétek magatok elé képpel felfelé. Vegyétek magatokhoz a piros mezőben látható kezdőbónuszotokat (ebben a példában 3 univerzális jelölőt), majd takarjátok le azt a saját színű lapkátokkal.

10) Kezdőtermelés: Vegyétek magatokhoz a barna mezőben látható termelészeteket (ebben a példában 2 sárga és 1 piros kockát), dobjatok az elvett kockákkal, és helyezzétek azokat magatok elé a készletetekbe, ezek a saját erőforrásaitok. A játék során termelés végrehajtásával több erőforráshoz juthattok.

11) A kezdőjátékos büntetése: A kezdőjátékos válassza ki az egyik erőforrását, és adja azt a játékosrend utolsó játékosának (egyszemélyes játék esetén hagyj ki ezt a lépést). Ezt követően a kezdőjátékos kezdje el a játékot.



JÁTÉKMENET

Játékosrendben haladva, amikor egy játékos sorra kerül, végrehajtja a teljes körét, mielőtt a tőle balra ülő játékos következne. Ez a játék folyamán végig így halad, amíg a 3 globális jellemző közül 2 eléri a célértéket, ekkor a játék véget ér.

Amikor sorra kerülsz, új erőforrásokat termelhetsz (termelés) vagy akciókat hajthatsz végre (akció).

TERMELÉS

- 1) Tarts meg a jelenleg készletedben lévő erőforráskockák közül legfeljebb 3-at (az univerzális jelölők nem kockák), a többit pedig helyezd vissza a kockakészletbe.
- 2) Eldobhatod bármennyi kézben tartott kártyádat.
- 3) Ha 5-nél kevesebb kártya van a kezedben, húzz annyit, hogy 5 legyen a kezedben.
- 4) Termelj új erőforrásokat: Vedd magadhoz a cégbirodalom-kártyád barna mezőjében, valamint a játékban lévő zöld projektkártyáidon látható dobókockákat a kockakészletből és dobj velük. Amennyiben nincs elegendő dobókocka a kockakészletben, vegyél el annyit, amennyit tudsz, majd kapsz 1 univerzális jelölőt (a hiányzó dobókockák számától függetlenül csak 1 jár).
- 5) Fordítsd vissza a használt kék projektkártyáidat, ezeket a kártyákat most már újra használhatod.

AKCIÓ

Amikor a körödben akciót hajtasz végre, az 1 támogató akcióból és az azt követő 1 akcióból áll:



TÁMOGATÓ AKCIÓ



- Kapsz 1 általad választott dobókockát a kockakészletből, amivel rögtön dobnod kell.
- Fizess erőforrásokat, hogy más dobókockákat tetszőleges oldalukra fordítsd át.
- Fizess erőforrásokat, hogy húzz 2 kártyát.

...vagy használd arra a támogató akciód, hogy használd egy még nem használt (azaz nem elfordított) kék kártyádat. Ezt követően fordítsd el, ezzel jelezve, hogy használtad.




FŐ AKCIÓ



- Játszd ki egy kézben tartott kártyádat, kifizetve annak kijátszási költségét. (Részletek a következő oldalon.)
- Hajtsd végre egy másik támogató akciód fő akcióként.
- Költs el 3 hő erőforrást, hogy növeld a hőmérsékletet 1 értékkel.
- Költs el 3 víz erőforrást, hogy lehelyezz 1 óceánlapkát.
- Költs el 4 palánta erőforrást, hogy lehelyezz 1 növényzetlapkát (és növeld az oxigénszintet 1 értékkel).
- Költs el 3 város erőforrást, hogy lehelyezz 1 városlapkát.
- Költs el 3 M€ (megakredit) erőforrást, hogy azonnal kapj 2 GyP-t.

...vagy használd arra a fő akciód, hogy használd egy még nem használt kék kártyádat. Ezt követően fordítsd el, ezzel jelezve, hogy használtad.



Ingyenes akció  bizonyos kék kártyákon ingyenes akció látható, amit bármikor végrehajthatsz a körödben, a támogató vagy fő akciód előtt, után, de akár a termelésed előtt vagy után is. Hajtsd végre a hatást, majd fordítsd el a kártyát, ezzel jelezve, hogy használtad. Minden használt kék kártyád visszaáll (és újra használható lesz), amikor a körödben termelést hajtasz végre.

EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Kártyát a fő akciód keretében játszatsz ki, amikor a körödben akciót hajtasz végre, így ügyelj arra, hogy **előbb támogató akciót hajtsd végre**. Ahhoz, hogy a kézen tartott kártyáid közül kijátszhass egyet, először fizesd ki maradéktalanul erőforrásokkal a kártya bal felső sarkában látható ikonokat (az ikonoknak egyezniük kell). A kifizetéshez használt erőforrásokat helyezd vissza a kockakészletbe. Az univerzális jelölökkel tetszőlegesen választott erőforrásokat fizethetsz ki.

Miután kifizetted a kártya költségét, hajtsd végre a kártya hatásait tetszőleges sorrendben. Amennyiben egy hatást nem tudsz végrehajtani, hagyj figyelmen kívül azt (a szabálytiszttázásokat lásd a 10. oldalon).

Minden **ZÖLD KÁRTYÁN** barna termelésmező látható a jobb felső sarokban. Ezeknek a kártyáknak a kijátszásakor nem történik semmi. Helyezd ezeket a kártyákat egymásra egy kicsit elcsúsztatva úgy, hogy minden zöld kártyád költsége és a barna termelésmező látható maradjon. A barna mezőkben látható összes dobókockát akkor kapod meg, és akkor dobodsz velük, amikor a körödben termelést hajtasz végre.

Amikor **PIROS KÁRTYÁT** játszol ki, a kártyán lévő hatásokat azonnal végre kell hajtani. Minden ezen látható dobókockát azonnal megkapsz, és azonnal dobod is velük, az eredményeik az erőforrásaidd közé kerülnek. Helyezd ezeket a kártyákat egymásra egy kicsit elcsúsztatva úgy, hogy minden piros kártyád költsége látható maradjon (ezek a segítségedre lehetnek díjak megnyerésében a játék végén).

Amikor **KÉK KÁRTYÁT** játszol ki, nem történik semmi, egyszerűen csak helyezd azt külön a többi kártyád mellé. Ezeken a kártyákon olyan akció található (támogató akció, fő akció vagy ingyenes akció), amit csak te használhatsz. Amikor egy kék kártyán lévő akciót használod, fizesd ki annak a nyíl bal oldalán látható költségét (ha van), majd megkapod a nyíl jobb oldalán látható jutalmat. Ezt követően fordítsd el a kártyát, ezzel jelezve, hogy használtad. Az összes használt kék kártyád visszafordul abban a körben, amikor termelést hajtasz végre, utána újra használhatók lesznek.

ZÖLD KÁRTYÁK: Amikor a körödben termelést hajtasz végre, a barna mezőkben lévő dobókockákat szerezheted meg. Ebben a példában 3 sárga, 2 kék és 1 piros dobókockával dobhatsz.



PIROS KÁRTYA: Amikor kijátszod ezt a kártyát, kapsz egy sárga dobókockát, amivel rögtön dobnod kell, kapsz egy piros dobókockát, amit a °C oldalára kell fordítanod, továbbá növeled a hőmérsékletet 1 értékkel a játéktáblán (amiért 2 GyP-t kapsz).



KÉK KÁRTYA: Ezt a kártyát egy fő akciód során tudod kijátszani, és a későbbiekben egy fő akció keretében 1 acél befizetésével egy óceánlapkát helyezhetsz a játéktáblára. Ezt követően fordítsd el ezt a kártyát. Addig nem használhatod, amíg újra vissza nem fordítod egy termelés során.

FONTOS TUDNIVALÓK

Nincs újradozás: A dobókockákat sohasem dobhatod újra ebben a játékban.

Minden terraformálás 2 győzelmi pontot (GyP) ad:

Minden alkalommal, amikor terraformálsz (óceánlapkát helyezel a táblára, növeled a hőmérsékletet vagy az oxigénszintet), azonnal kapsz 2 GyP-t, azaz a pontozósávon kettővel lépteted a jelölődet.

Folytasd a terraformálást:

Ha az oxigénszint, a hőmérséklet és az óceán is elérte a maximális célértéket, továbbra is terraformálhatod ezeket a globális jellemzőket. Bár azok nem növekszenek, cserébe kapsz **1-1 GyP-t** (a szokásos 2 GyP helyett).

A 3-ból 2 célérték elérésekor vége a játéknak:

Amikor a globális jellemzők közül a második is eléri a célértéket, a játék a végéhez közeledik. Ezt követően minden játékosnak van még egy utolsó köre (beleértve azt a játékost is, akinek a körében a második globális jellemző elérte a célértéket).

Azonnali GyP-k és játék végi GyP-k:

Azonnal GyP-t kapsz terraformálásakor, bizonyos lapkák lehelyezésekor (lásd a lapkák játéktáblára helyezése részt), és amikor olyan kártyát játszol ki, amelyen zöld szalagos GyP szimbólum van. Azonnal léptesd a jelölődet a pontozósávon.

A piros szalagos GyP szimbólumaid értékét a játék végén számolod össze. Emellett pedig a játék végén GyP-t kaphatsz a mérföldkövek és a díjak után.

Lapkák játéktáblára helyezése:

Azok a hatszögletű ikonok, amelyeken óceán, növényzet, város vagy speciális lapka látható, lehetővé teszik, hogy adott szimbólumos lapkát helyezz a játéktáblára. Minden területre egyetlen lapka tehető.

Helyezd le a lapkát, és azonnal megkapod a területre nyomtatott lehelyezési bónuszt (amit letakarasz a lapkával).



Óceán: Helyezz egy óceánlapkát egy óceánok számára fenntartott területre (a játéktáblán késsel jelölve). Ezekre az óceánok számára fenntartott területekre nem helyezhető másmilyen lapka. Azonnal kapsz 2 GyP-t, hiszen ez terraformálásnak számít.



Növényzet: Helyezz egy növényzetlapkát a játéktábla egy területére, majd az ezzel a növényzetlapkával szomszédos városok mindegyikéért 1-1 GyP-t kapsz. **Növeled az oxigénszintet 1 értékkel**, és mivel ez terraformálásnak számít, kapsz 2 GyP-t.



Város: Helyezz egy városlapkát a játéktábla egy olyan területére, ami nem szomszédos egyetlen másik várossal sem. A városlapka lehelyezéséért 2 GyP-t kapsz, továbbá minden ezzel a lapkával szomszédos növényzetért 1-1 GyP-t kapsz.



Speciális lapkák: Helyezd a megfelelő szimbólumos barna lapkát a játéktábla egy területére.

A globális jellemzők bónuszai: Az oxigénszint és a hőmérséklet globális jellemzők sávjain bónuszok találhatóak. Ha te növeled úgy valamelyik jellemzőt, hogy az elér egy ilyen bónuszt, azonnal megkapod azt.





Bónuszkártyák: Amikor a pontozósáv bónuszértékeit eléred a jelölőddel (5 GyP és 12 GyP), a köröd végén kapsz egy bónuszkártyát. Titokban nézd meg az összes elérhető bónuszkártyát, válaszd ki az egyiket, majd azonnal játszd ki ingyen. A többi bónuszkártyát tedd vissza képpel lefelé, majd a tőled balra ülő játékos köre következik.

A bónuszkártyák ugyanúgy működnek, mint a többi zöld, piros vagy kék kártya, és a mérföldkövekbe is beleszámítanak.

Dobókockák és erőforrások:

5 különböző kockaszín van. Mindegyiken 3 különböző erőforrás-szimbólum jelenik meg. Fontos figyelembe venni, hogy mindegyiken van egy gyakori erőforrás (a dobókocka 3 oldalán jelenik meg), egy nem gyakori erőforrás (2 oldalon) és egy ritka erőforrás (1 oldalon).

GYAKORI					
	megakredit	palánta	energia	acél	hő
NEM GYAKORI					
	tudomány	mikroba	víz	titán	esemény
RITKA					
	Föld	állat	oxigén	város	nukleáris

A kockaikon () jelzi a dobókocka színét. Vegyél magadhoz egy adott dobókockát, azonnal dobj vele, majd a dobott értéket (a dobókocka felső lapját) erőforrásként megkapod (pl. palántát )

A kérdőjel (?) az adott színből egy tetszőleges erőforrást jelent.



A fehér erőforrásikonos kérdőjel egy tetszőleges szín tetszőleges erőforrását jelenti.



A fehér dobókocka egy tetszőleges színű dobókockát jelöl.



FORDÍTS ÁT EGY DOBÓKOCKÁT! Ha egy dobókocka körül rózsaszín nyilak láthatók, az azt jelenti, hogy az egyik erőforráskockádat egy tetszőleges oldalára átfordíthatod.



Univerzális jelölők: Az univerzális jelölőket egy-egy általad választott erőforrásként költheted el.

Piros keret az erőforrások körül: Ha egy erőforrásikon körül piros keret látható, előtte pedig egy kivonás jel, akkor minden **ellenfélnek** el kell veszítenie egyet az adott erőforrásból (amennyiben lehetséges). Az itt látható példában minden ellenfélnek választania kell egy zöld erőforráskockát, amit elveszít.



Nincs elérhető dobókocka a kockakészletben: Ha nincs elegendő dobókocka a kockakészletben ahhoz, hogy végrehajtsd a körödben a termelést, **kapsz 1 univerzális jelölőt** (1-et és nem többet), továbbá érvényesítsd a lehető legteljesebb módon a termelésedet. Minden egyéb helyzetben minden hiányzó erőforrás vagy dobókocka egyszerűen elveszik mindenféle kompenzáció nélkül.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a 3 globális jellemző (óceán/hőmérséklet/oxigénszint) közül 2 eléri a célértéket. Ezt követően minden játékosnak (annak is, akinek a körében a 2. jellemző elérte a célértéket) van 1 utolsó köre. Fontos, hogy a 3. jellemző növelése továbbra is 2 GyP jutalommal jár, a már teljesült jellemzők további növelése pedig 1-1 GyP-t ér.

Amikor mindenki végzett az utolsó körével, minden megmaradt erőforrást, illetve kézben tartott kártyát el kell dobni mindenféle hatás nélkül. Mindenki megkapja a díjából, mérőöldkövekből és kártyákból származó GyP-ít, ezzel kialakítva a végeredményt:

Díjak: Minden díj esetében számoljátok össze, hogy mennyi adott ikonnal rendelkeztek az összes kijátszott kártyátok költségei között. A legtöbb adott ikonnal rendelkező játékos 5 GyP-t kap, a második helyezett pedig 3 GyP-t. Döntetlen esetén minden érintett megkapja a teljes pontszámot, tehát ha többen is megnyeritek a díjat, mind 5-5 GyP-t kaptok, azonban ilyenkor a második helyezett nem kap pontot. Ha többen is második helyezést értek el, mind megkapjátok a 3-3 GyP-t. Fontos, hogy 2 fős játék esetén nem jár GyP a második helyezését.

Mérőöldkövek: Minden mérőöldkölapka 4-4 GyP-t ér. A mérőöldkövekhez a játék folyamán lehet hozzájutni, azonnal jár, amint az egyik lapkának a feltételét teljesíti valaki. A mérőöldkövek áttekintése a szabálykönyv hátlapján található.

Kártyákról származó GyP-k: Mindnyájan számoljátok össze a kijátszott kártyáitokon lévő összes piros szalagos érmében látható GyP-iteket (a kártyák jobb alsó sarkában található).



A legtöbb GyP-vel rendelkező játékos a győztes.

Döntetlen esetén az érintettek közül a legmagasabb kockatermeléssel rendelkező játékos a győztes (a cégbirodalom- és projektkártyákon lévő összes barna mezős szimbólumot figyelembe kell venni). Ha még mindig döntetlen az állás, meg is van az apropó egy visszavágóra.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Mindig pontosan 50 kört játszol le az egyszemélyes játszmaid során, a cél pedig, hogy mind a 3 globális jellemzővel (óceán/hőmérséklet/oxigénszint) elérd a célértéket. Amennyiben ezt sikeresen teljesíted, számold ki a végső pontszámod. Ha elbuksz, a pontszámoknak nincs jelentősége.

Alapvetően a megszokott, többszemélyes szabályok vannak érvényben az alábbi változtatásokat figyelembe véve:

1) **A játéktábla előkészítése:** Helyezz 1 városlapkát a 3 GyP lehelyezési bónuszt biztosító terület egyikére. Ezt követően helyezz egy óceánlapkát az imént lehelyezett városlapkával szomszédos területre, továbbá egy növényzetlapkát úgy, hogy az mindkét már lehelyezett lapkával szomszédos legyen. Az oxigénszint 2%-on, a hőmérséklet pedig -28°C-on kezd.

Megjegyzés: Az előkészületek során letakart pontokat, bónuszokat nem kapod meg.

2) **Díjak:** A megszokott módon válassz véletlenszerűen 3 díjat. Ahhoz, hogy egy díjat megnyerj a játék végén, legalább 6, 8 vagy 10 megfelelő szimbólummal kell rendelkezned attól függően, hogy az adott szimbólum ritka, nem gyakori vagy gyakori. Minden megnyert díj 5-5 GyP-t jelent számodra a játék végén. Ha egy díj esetében már csak egy szimbólum hiányozna a teljesítéshez (5, 7 vagy 9), akkor 3 GyP-t kapsz azért.

3) **Mérföldkövek:** Helyezz 3 véletlenszerűen választott mérföldkövet a játéktáblára. Ha nem tudod őket időben teljesíteni, el kell távolítani őket (lásd lejjebb a mérföldkövek határidejeit).

4) **Bónuszkártyák:** Használj 4 bónuszkártyát. A kezdőtermelés után nézd meg ezeket a bónuszkártyákat, és válassz közülük 1-et, amit játsz ki azonnal. A játék folyamán további 2-t fogsz elvenni, az utolsót pedig egyáltalán nem fogod használni a játék során.

5) **Időjelölő:** 50 kör áll a rendelkezésedre a teljes terraformálási folyamat elvégzéséhez. Jelöld az idő múlását egy nem használt játékosjelölővel, amit az előkészületek során helyezz a pontozósáv 0 mezőjére, majd minden következő köröd végrehajtása előtt mozgasd 1 mezővel előre, így tudod követni, hogy aktuálisan melyik körödet fogod végrehajtani. Fontos, hogy ne felejtss el minden köröd végén egygel előrébb léptetni az időjelölőt.

6) **A mérföldkövek határidejei:** A 16. köröd után távolítsd el a legfelső mezőn lévő mérföldkövet (ha még nem szerezted meg). A 20. és a 24. köröd után pedig távolítsd el a középső, illetve az alsó mezőn lévő mérföldköveket (ha még ott vannak). Az 50. kör után a játék azonnal véget ér.

Emlékeztetőképpen ezek a határidők pontokkal vannak megjelölve a játéktábla pontozósávján.

Mennyi lett a pontszámod?

110+		Lehetséges ez egyáltalán?
100-109		Páratlan győzelem!
95-99		Nagyszerű!
90-94		Nagyon jó!
85-89		Nem is rossz.
80-84		Átlagos.
70-79		Kezdesz belejönni.
60-69		Tudsz te ennél jobbat!
<60		Ennyi erővel akár veszíthetnél is volna.

Sikertelen terraformálás: Próbáld újra!

A CÉGBIRODALMAK KORA ÉS A PROMÓCIÓS CSOMAG

A Cégbirodalmak Kora kiegészítő, illetve a Promóciós Csomag új kártyákat, új mérföldköveket és néhány új egyszerű szabályt hoz a játékba. A Cégbirodalmak Kora kiegészítő összes kártyáján a bal alsó sarokban sárga jelzés látható, a Promóciós Csomag kártyáin pedig lila pontok láthatók a bal alsó sarokban.

Megjegyzés: a Promóciós Csomag nem része a kereskedelmi kiadásnak.

Újdonságok

A cégbirodalmaknak és a kék kártyáknak hatásai és kedvezményei lehetnek. A **KEDVEZMÉNY** azt jelenti, hogy az adott erőforrásból mindig eggyel kevesebbre van szükség, amikor fizetsz egy kártya kijátszásáért.

A **HATÁS** meghatározza, hogy milyen játékbeli történésre reagál. Pl. a Minőségellenőrzés bónuszkártya esetében minden alkalommal, amikor zöld kártyát játszol ki, azonnal kapsz 1 GyP-t.

A kedvezménnyel és hatással bíró kártyákat nem kell elfordítani, azok mindig aktívak.

A **lapkák körüli piros keret** reakciót jelent minden adott típusú lapka lehelyezésére, **akár más játékos** helyezte le azt, **akár te**. A Sarkkörüi algák esetében pl. azonnal kapsz 1 zöld dobókockát, amikor valaki óceánlapkát helyez a játéktáblára. (Sarkkörüi algák, Ökoépítések, Marsjáróépítés)

Az univerzális jelölők és a GyP-k termelése. Bizonyos kártyák univerzális jelölőt vagy azonnali GyP-t termelnek, ezeket minden alkalommal megkapod, amikor a körödben termelést választasz. (Elismerés, Támogatott akadémia, Bioanyagok, Inventrix)

Tárolás: Ahelyett, hogy a megszokott módon csak 3 dobókockát tartanál meg a termelés során, bizonyos kártyák lehetővé teszik, hogy több dobókockát tárolj el, ez a plusz mennyiség a kártyákon lévő dobozszimbólumok számával egyezik meg (Logisztika, Hatékony raktározás).



TOVÁBBI RÉSZLETEZÉST IGÉNYLŐ KÁRTYÁK

Minden kártya kijátszható: Egy kártya kijátszásához mindössze ki kell fizetned a kijátszási költségét. Ha a kijátszott kártya egy vagy több hatását nem tudod érvényesíteni, érvényesíts annyit, amennyit tudsz. Néhány példa erre:

Mangrove: Egy növényzetlapkát kell egy óceánnal szomszédosan helyezned. Amennyiben ezt nem tudod megtenni, egyáltalán nem helyezheted le a lapkát, így az oxigénszint sem növekszik, emiatt pedig GyP-t sem kapsz érte.

Városi területek: Amennyiben ezt a várost nem tudod egy másik várossal szomszédosan helyezni, akkor egyáltalán nem helyezheted le ezt a várost, így ezért GyP-t sem kapsz.

HA: Ha olyan kártyát játszol ki, amin az szerepel, hogy kapsz valamit, **HA** teljesül valamilyen feltétel, ezt kizárólag egyszer veheted figyelembe. A **Félsziget** esetében pl. 2 kék dobókockát kapsz, ha egy növényzetlapkát óceánlapkával szomszédosan helyezel le. Ha ezt a növényzetlapkát 2 óceánnal szomszédosan helyezed le, akkor is csak 2 kék dobókockát kapsz. (Mocsár, Félsziget, Bevándorlóváros, Mohole-tó, Fordulópont, Lakefront Resorts).

CÉGBIRODALMAK

Lakefront Resorts (promó): Ha egy lapkát óceánnal szomszédosan helyezel le, kapsz 2 sárga dobókockát. Ha a lehelyezett lapka több óceánnal is szomszédos, akkor is csak 2 sárga dobókockát kapsz.

Manutech (promó): Amikor zöld kártyát játszol ki, azonnal megkapod a kijátszott kártya barna mezőjében látható termelést.

Tharsis Köztársaság: Amikor felfeded ezt a cégbirodalmat, helyezz egy városlapkát a játéktáblára, és megkapod a 2 GyP lehelyezési bónuszt is.

Terralabs (promó): Amikor a körödben termelést hajtasz végre, akkor a megszokottól eltérően annyi kártyát húzol, hogy végül 7 legyen a kezekben (5 helyett).

Vitor (promó): Amikor GyP-t érő (piros szalagos) kártyát játszol ki, kapsz egy általad választott sárga erőforrást. Amikor negatív GyP-t érő kártyát játszol ki, akkor nem kapod meg ezt a bónuszt, és ha 1 GyP-nél többet érő kártyát játszol ki, akkor is csak 1 sárga erőforrást kapsz.

PIROS KÁRTYÁK

Főváros (promó): Városként 2 GyP-t ér, minden szomszédos növényzetért 1-1 GyP-t ad, továbbá 1-1 GyP-t ad minden szomszédos óceánlapka után.

Egyenlítői mágnesezés: Minden lapka számít, ami a középső sorban van, legfeljebb 7 zöld dobókocka lehet.

Termékeny földek: Igen, 2-szer növeli az oxigénszintet.

Infrastruktúra: A játéktáblán lévő minden városlapka után kapsz egy-egy szürke dobókockát, ezekkel dobj azonnal.

Mohole-tó: Ha ezt az óceánlapkát növényzet vagy város szomszédságába helyezed, 2 extra GyP-t kapsz, tehát összesen 4 GyP-t (függetlenül attól, hogy hány növényzettel vagy várossal lesz végül szomszédos).

Fordulópont: Növeld a hőmérsékletet vagy az oxigénszintet, és ezért megkapod a GyP-t. Ha a sáv miatt is bónuszhoz jutsz, 2 extra GyP-t kapsz (4% oxigén, 10% oxigén, -24°C, -16°C, 0°C).

KÉK KÁRTYÁK

Kereskedelmi negyed: Fordítsd át legfeljebb 3 erőforrásodat.

Lebontók: Költs el egy tetszőleges zöld erőforrást, hogy kapj egy palántát és 1 azonnali GyP-t.

Fejlesztési központ: Költs el tetszőleges mennyiségű tudomány erőforrást, hogy ugyanannyi másmilyen általad választott erőforrást kapj a kockakészletből.

Elektrokatapult: Kapsz 3 tetszőleges dobókockát a kockakészletből, dobj velük azonnal (ne fordítsd őket tetszőleges oldalra).

Ipari mikrobák: Kapsz egy általad választott szürke erőforrást (acél/titán/város).

Lobbizás: Költs el egy tetszőleges sárga erőforrást, hogy kapj egy tetszőleges dobókockát, amivel dobj azonnal, majd kapsz 1 azonnali GyP-t.

Szigorított védelmi terület: Dobj el a kézben tartott kártyáid közül 2-t, hogy azonnal kapj 2 GyP-t.

Robotizált munkaerő: Egy olyan körödben, amikor akciót hajtasz végre, költs el 1 acél erőforrást, hogy 1 extra fő akciót kapj a megszokott fő akciód után.

BÓNUSZKÁRTYÁK

Koordinátor: Játssz le azonnal egy újabb teljes kört (amiben termelsz vagy akciót hajtasz végre).

Hatékonyaság (promó): Hajts végre egy ingyenes támogató akciót a körödben bármikor (akár termelsz, akár akciót hajtasz végre).

MÉRFÖLDKÖVEK



Legenda: Legyen 6 kijátszott piros kártyád.



Bányász: Legyen 5 kijátszott zöld kártyád.



Tudós: Legyen 3 kijátszott kék kártyád.



Mogul: Legyen 12 kijátszott kártyád. Mind a 3 szín beleszámít, de a cégbirodalom-kártya nem számít bele.

Monopólium: Legyen 7 ugyanolyan színű dobókocka-erőforrásod.



Polihisztor: Legyen legalább 1-es termelésed minden kockaszínből.



Filantrop: Legyen kijátszva 4 olyan kártyád, amin játék végi GyP van (a negatív GyP nem számít).



Terraformáló: Legyen legalább 16 GyP-d a pontozósávon.



A CÉGBIRODALMAK KORA-MÉRFÖLDKŐ



Híresség: Legyen kijátszva 3 olyan kártyád, aminek legalább 5 erőforrás a kijátszási költsége.

Milliárdos: Legyen legalább 13 dobókocka-erőforrásod. Minden szín számít, az univerzális jelölők azonban nem.



Díjra jelölt: A kijátszott kártyáidon legyen legalább 5 olyan ikon a költségek között, ami megegyezik a 3 díj EGYIKÉVEL. Ha megnyered ezt a mérföldkövet, akkor jó eséllyel az adott díjat is megnyered.



= Növeld az oxigénszintet, 2 GyP.



= Azonnali GyP.



= Növeld a hőmérsékletet, 2 GyP.



= Játék végi GyP.



= Helyezz egy óceánt a számára fenntartott területre, 2 GyP.



= Támogató akció.



= Helyezz le egy várost, 2 GyP + 1 GyP minden szomszédos növényzet után.



= Fő akció (egy kártya kijátszása szintén fő akció).



= Helyezz le egy növényzetet, 1 GyP minden szomszédos város után. Növeld az oxigénszintet, 2 GyP.



= Ingyenes akció.

Ne felejtse el elfordítani a kék kártyáidat, miután használtad őket!

