



ЯКОБ ФРЮКСЕЛІУС

# ТЕРАФОРМУВАННЯ МАРСА КОЛОНІЇ

*На горизонті — зовнішня Сонячна система. На супутниках Сатурна починають розквітати колонії. Хмари Юпітера тепер в межах досяжного. Навіть Плутон можна використати для потреб людства! Це ідеальна нагода для корпорацій почати торгівлю з колоніями, використовувати їхні ресурси і навіть засновувати колонії власноруч.*

## Вступ

У цьому доповненні до «Тераформування Марса» ви зможете відвідати різні супутники та карликові планети, представлені жетонами колоній. Тут ви зможете будувати колонії та торгувати, щоб отримувати певні бонуси.



## Підготовка

Поряд з ігровим полем розмістіть поле для флотів. Візьміть по одному торговельному флоту кожен (☐) та покладіть їх на це поле, помістивши всередину фішки свій кубик гравця (див. зображення).

Перетасуйте жетони колоній і візьміть стільки, скільки є гравців, плюс 2, та покладіть їх поряд із основним ігровим полем. Виняток: для гри **удвох** візьміть 5 жетонів. Покладіть по одному білому кубуку на підсвічену другу клітинку на треку жетона колонії. Цей кубик вказує, що саме можна тут отримати за торгівлю. ТИТАН, ЕНЦЕЛАД і МРАНДА входять у гру з цим білим кубиком на зображенні супутника, а не на треку; щойно в гри з'являється карта, яка може накопичувати відповідний ресурс, кубик переміщується на підсвічену другу клітинку треку. Ви не можете будувати тут колонію чи торгувати, доки цього не станеться.

Затасуйте карти проектів у базову колоду проектів, а корпорації «Колоній» разом із іншими корпораціями.

Варіант: роздайте всім по одній корпорації «Колоній» та одній іншій корпорації, із яких гравці залишать одну на вибір.



## Будівництво колонії (стандартний проект)

Ви можете за дію збудувати колонію. Заплатіть за цей стандартний проект 17 М€ і розмістіть свій кубик гравця на найлівішу вільну клітинку на треку жетона колонії (посуньте білий кубик на крок вправо за необхідності, він не заважає будувати колонію). Отримайте бонус розміщення, зазначений на самому треку (у випадку з Каллісто (зображення зліва) зелений гравець підвищує виробництво енергії на 1).

На жетоні колонії може бути лише 3 колонії — без винятків! Кожен гравець може мати лише одну свою колонію на кожному з жетонів колоній (якщо на карті не вказано інше).



## Торгівля з колонією (нова дія — не стандартний проект)

Ви можете використати свою дію, щоб поторгувати з жетоном колонії. Заплатіть ціну: 9 М€, або 3 ресурси енергії, або 3 ресурси титану, та перемістіть свій флот із поля для торговельних флотів на доступний жетон колонії (але не на трек жетона колонії, див. зображення). На жетоні колонії може перебувати лише 1 торговельний флот за хід. Тоді виконайте вказівки на жетоні колонії: перевірте трек жетона колонії, щоб визначити ваш дохід торгівлі, та дайте власникам місцевих колоній їхні бонуси колоній.

*Приклад: Ви — синій гравець і хочете поторгувати на Каллісто (зображення вище). Ви вирішуєте заплатити 3 ресурси титану за цю дію, переміщуєте свій торговельний флот із поля для торговельних флотів на Каллісто й отримуєте дохід торгівлі. Ваш дохід торгівлі — 10 ресурсів енергії, на що вказує білий кубик. Усі збудовані на Каллісто колонії отримують бонус колонії, в даному випадку — зелений гравець отримує 3 ресурси енергії.*

Безпосередньо після торгівлі ви пересуваєте білий кубик максимально вліво, опиняючись справа від колоній гравців або на самому початку треку (в наведеному вище прикладі кубик переміститься на підсвічену другу клітинку на треку).

Наприкінці покоління всі торговельні флоти повертаються з жетонів колоній назад на поле для флотів, а білі кубики рухаються на 1 крок вправо по треку (див. «Фаза Сонця», крок 3).



*Розміри супутників та карликових планет на зображеннях пропорційні одні одним. Однак зауважте, що їхній масштаб утричі менший за масштаб Марса на основному ігровому полі. За розміром Ганімед насправді не дуже відстає від Марса!*

## **Фаза Сонця: Світовий уряд тераформує, а колонії виробляють!**

Фаза Сонця настає після фази виробництва кожного покоління:

### **Крок 1: Перевірка кінця гри**

Перший крок фази Сонця — перевірити вимоги закінчення гри: якщо температура, кисень та океани сягнули максимуму, гра закінчується, а фінальний підрахунок починається зі звичного перетворення рослин. Ніякі інші кроки фази Сонця в такому випадку не виконуються.

### **Крок 2: Світовий уряд тераформує (якщо граєте з «Часом Венери»)**

Другий крок називається «Світовий уряд тераформує». Для того, щоб тераформування Венери не сповільнило тераформування Марса, СУ вирішує допомогти. Перший гравець (порядок гравців ще не змінився) тепер діє в інтересах СУ: вибирає незавершений глобальний параметр і підіймає його на 1 поділку або розміщує жетон океану. Усі бонуси належать Світовому уряду, тому перший гравець не отримує ні РТ, ні бонусів розміщення. Проте в цей момент можуть спрацювати деякі карти, напр., «Арктичні водорості» або венеріанська корпорація «Афродіта».

Варіант: пропустіть цей крок для довшої гри.

### **Крок 3: Колонії виробляють**

Третій крок називається «Колонії виробляють». Поверніть усі торговельні флоти з жетонів колоній на поле для флотів. Перемістіть білий кубик на один крок вправо по треку на кожному з жетонів колоній.

Фаза Сонця може фігурувати і в інших доповненнях із додаванням нових кроків.

## **Соло-гра з колоніями**

Використовуйте звичні правила для основної гри та доповнень, але на початку знизьте власне виробництво МЄ на 2. Візьміть 4 жетони колоній і виберіть три з них для гри. Робіть це тоді, коли обираєте корпорацію та карти.



## АВТОРИ

Дизайн гри: Якоб Фрюкселіус, Джонатан Фрюкселіус  
Графічний дизайн: Ісаак Фрюкселіус  
Ілюстрація на правилах: Гарретт В. Кайда  
Дизайн: FryxGames

## Українська версія гри

Переклад: Христина Гевко  
Редактура: Алла Костовська  
Верстка: Євгенія Краніна

## КОМПОНЕНТИ:

49 карт проектів  
5 карт корпорацій  
11 жетонів колоній  
Жетон-підказка  
Поле для флотів  
8 торговельних флотів  
8 кубиків для треків колоній  
Ці правила

**FRYXGAMES**



**Kilogames**