JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMING MARS

SPIELREGELN

Die Terraforming-Ankündigung

„Seit ihrer Einsetzung im Jahre 2174 hat die Weltregierung nach globalem Frieden und Einigkeit gesucht. Unsere Aufgabe ist die Schaffung einer besseren Zukunft für die gesamte Menschheit.

Die Erde ist überbevölkert und ihre Ressourcen schwinden. Nun stehen wir vor der Wahl, uns zurückzuziehen oder in das Weltall zu expandieren, um eine neue Heimat zu finden. Aus diesem Grund müssen wir den Mars in einen lebensfreundlichen Planeten umwandeln.

Das Terraforming des Mars ist ein Unterfangen enormen Ausmaßes, dessen Gelingen vereinte Bemühungen der gesamten Menschheit erfordert. Die Weltregierung wird zu diesem Zweck eine universelle Steuer erheben und ein Terraforming-Komitee einsetzen. Alle Konzerne oder Unternehmen, die zum Terraforming-Prozess beitragen, werden großzügig durch das Komitee entlohnt. Wir glauben, dass diese Maßnahmen unseren Nachkommen letztendlich das Leben auf einem lebensfreundlichen Planeten ermöglichen. Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!“

- Levi Uken, Sprecher der Weltregierung, 21. Dezember 2316 AD

HINTERGRUND

Die Menschheit hat begonnen, sich im Sonnensystem auszubreiten. Bisher konnten wenige kleine Kolonien auf dem Mars errichtet werden. Diese bieten Schutz vor der Umwelt eines Planeten, der fürchterlich kalt und trocken ist und keinerlei Atmosphäre besitzt.

Um die Immigration auf den Mars zu erhöhen, muss durch eine stetige Veränderung der Umwelt eine Umgebung geschaffen werden, in der Menschen ohne teure Schutzausrüstungen und tödliche Folgen bei kleinsten Unfällen leben können. Daher hat die Weltregierung entschieden, jede Organisation, die zu diesem gewaltigen Ziel beiträgt, zu unterstützen.

Die großzügige Finanzierung weckt das Interesse gigantischer Konzerne, die um dieses Geschäft wetteifern und als einflussreichste Kraft hinter dem Terraforming empor steigen möchten. In diesem Zeitalter liegen große Gelegenheiten in der Zähmung des roten Planeten.

SPIELINHALT

Hintergrund	2
Spielübersicht	3
Globale Parameter	3
Spielbrett	4
Plättchen	6
Marker	7
Spielertableaus	7
Karten	8
Spielaufbau	8
Generationen	10
Aktionen	11
Spielende	15
Varianten	16
Symbole	17
Impressum	20

SPIELÜBERSICHT

In **Terraforming Mars** kontrolliert jeder Spieler einen Konzern und kauft und spielt Karten, die verschiedene Projekte beschreiben. Diese Projekte haben oft einen direkten oder indirekten Einfluss auf den Terraforming-Prozess, wobei sie auch aus Geschäftsvorhaben unterschiedlicher Art bestehen können. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler einen guten **Terraformwert (TW**) erreichen und möglichst viele **Siegpunkte (SP)** sammeln. Jedes Mal wenn ein Spieler einen Globalen Parameter (**Temperatur**, **Sauerstoffgehalt** oder **Ozeanbedeckung**) erhöht, steigt sein TW. Der TW bestimmt sowohl das Basiseinkommen in **MegaCredits (M€)** als auch den Basispunktestand eines Spielers. Mit Voranschreiten des Terraforming-Prozesses werden immer mehr Projekte realisierbar. Zusätzlich werden SP für die Verbesserung der menschlichen Einflussnahme im Sonnensystem vergeben. Dies kann alles von der Stadtgründung bis hin zum Aufbau von Infrastruktur oder dem Schutz der Umwelt sein.

Zeit wird in Generationen gemessen und jede Generation startet mit einer Startspielerphase, gefolgt von einer Forschungsphase, in der die Spieler Zugriff auf neue Karten erhalten. In der Aktionsphase unternehmen die Spieler reihum 1 oder 2 Aktionen, bis alle gepasst haben. In der folgenden Produktionsphase produzieren alle Spieler Ressourcen gemäß der Produktionsparameter ihrer Spielertableaus und erhalten Einkommen aus ihrem TW.

Das Spielbrett hat Fortschrittsleisten für die Temperatur, den Sauerstoffgehalt, den Terraformwert und die Generationen. Dort ist eine Karte der Marsoberfläche zu sehen, auf die während des Spiels Ozean-, Grünflächen- und Stadtplättchen platziert werden. Außerdem ist eine Auflistung aller verfügbaren Standardprojekte abgebildet sowie die Meilensteine und Auszeichnungen, um die alle Spieler wettstreiten.

Das Spiel endet, wenn ausreichend Sauerstoff zum Atmen (14 %) vorhanden ist, für erdähnliches Wetter ausreichend Ozeane (9) vorhanden sind und die Temperatur deutlich über dem Gefrierpunkt (+8 °C) liegt. Dann wird es möglich, wenn nicht sogar angenehm sein, auf der Marsoberfläche zu leben!

Sieger ist der Spieler mit den meisten SP am Spielende. SP erhält ein Spieler für seinen TW, seine Plättchen auf dem Spielbrett, errungene Auszeichnungen, erreichte Meilensteine und die SP auf seinen ausgespielten Karten.

GLOBALE PARAMETER

Temperatur, Sauerstoffgehalt und Ozeanbedeckung werden **Globale Parameter** genannt. Immer wenn ein Spieler einen davon erhöht, erhöht sich gleichermaßen sein TW, der ihm höheres Einkommen und einen höheren Punktestand verschafft.

Sobald ein Globaler Parameter seinen Zielwert erreicht hat, kann er nicht weiter erhöht werden und der TW eines Spielers steigt entsprechend nicht weiter an. Er kann weiterhin Karten und Aktionen spielen, die diesen Parameter erhöhen – er ignoriert aber einfach den entsprechenden Effekt.

Das Spiel endet nach der Generation, in der alle drei Globalen Parameter ihren Zielwert erreicht haben (nach Abwicklung der abschließenden Produktionsphase).

Der Mars nach dem Terraforming

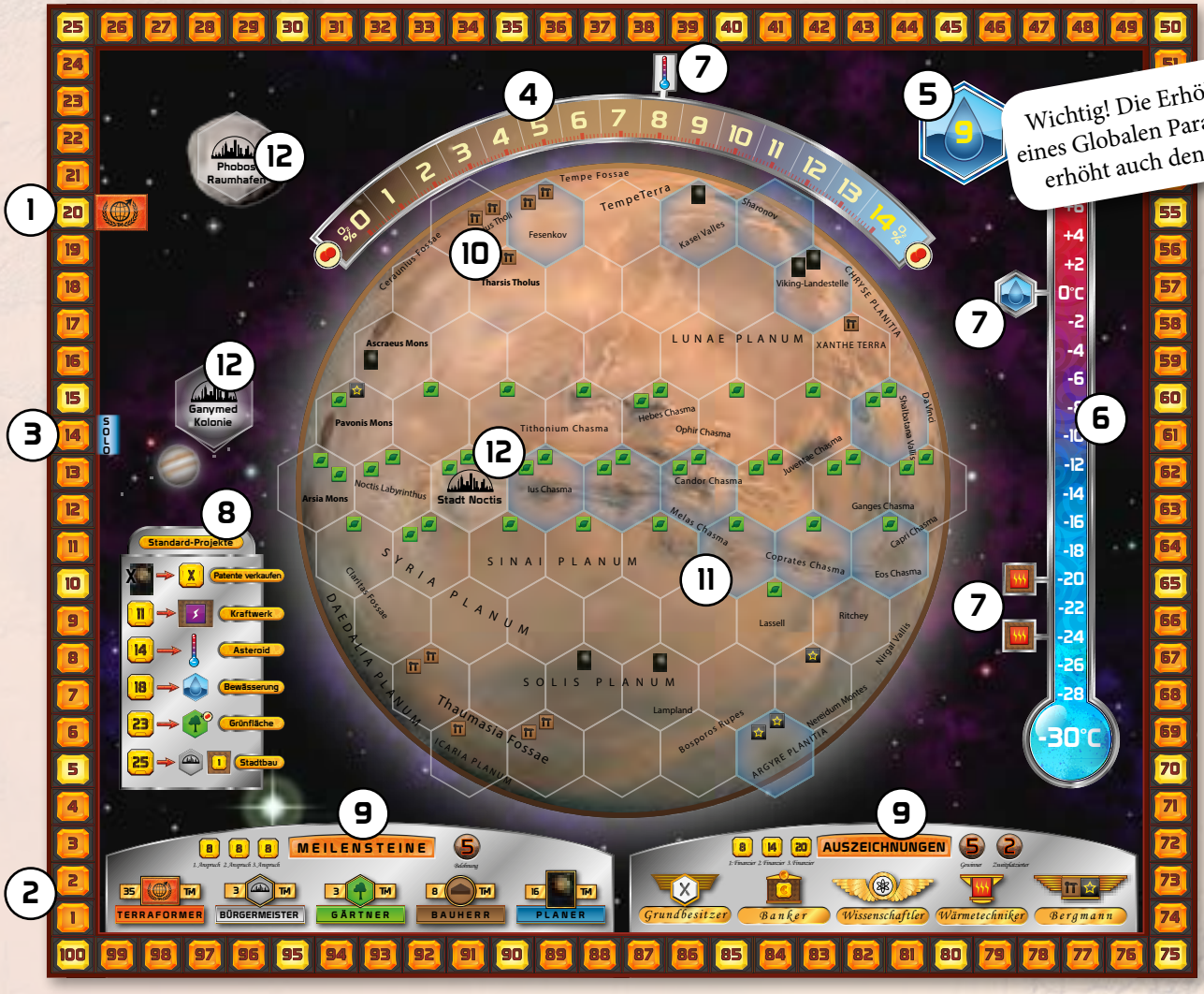
Jedes Gebiet und jedes Plättchen auf dem Spielbrett repräsentiert 1 % der Marsoberfläche, was bedeutet, dass 9 Ozeangebiete einer 9 %-Abdeckung entsprechen, was ausreichen sollte, um einen stabilen Wasserkreislauf, genügend Luftfeuchtigkeit und erdähnliches Wetter zu ermöglichen. Wasser ist zudem als Regulator für Temperaturschwankungen wichtig. Bei sehr niedrigen Temperaturen sind die Ozeane für die meiste Zeit des Jahres vergletschert.

Obwohl die Temperatur auf dem Mars an heißen Sommertagen durchaus 20 °C erreichen kann, ist dies nicht genug. Zur Gewährleistung flüssiger Ozeane muss die Durchschnittstemperatur wenigstens am Äquator positiv sein.

Der wichtigste Parameter ist der Sauerstoffgehalt. Ohne atembare Luft ist der Mars nicht bewohnbar. Der Sauerstoffgehalt in der Erdatmosphäre beträgt 21 % (0,21 atm). In größeren Höhen sinkt der Wert aufgrund der dünneren Atmosphäre. In 3000 m Höhe gibt es nur wenige große Städte, hauptsächlich in den Anden und in China, dort beträgt der Sauerstofflevel 0,14 atm. Die bemerkenswertesten Beispiele sind die bolivianischen Städte El Alto (4150 m) und La Paz (3640 m) mit jeweils fast einer Million Einwohner.

Die Atmosphäre der Erde besteht zudem zu 78 % aus Stickstoff, dem Hauptbestandteil, der für den Luftdruck verantwortlich ist. Luftdruck ist genauso wichtig, wenn nicht sogar genauso unabdingbar wie der Sauerstoffgehalt. Ein weiterer Aspekt beim Terraforming ist das sehr schwache Magnetfeld des Mars. Diese Aspekte werden nicht durch Globale Parameter repräsentiert, führen aber gewöhnlich zu einer Erhöhung des TW eines Spieler, wie es auf bestimmten Karten angezeigt ist.

SPIELBRETT



Die Bonusstufen

Durch Verdichtung der Atmosphäre beginnen Treibhauseffekte die Temperatur zu steigern, was durch den Bonus bei einem Sauerstoffgehalt von 8 % angedeutet ist.

Mit steigender Temperatur wird gefrorenes Kohlendioxid auftauen und einen zusätzlichen Treibhauseffekt bewirken, wie bei der Wärme-Produktion angedeutet ist. Bei 0 °C wird das im Boden gebundene Eis schmelzen und der Oberfläche Wasser hinzufügen.

Die Marskarte

Das Spielbrett zeigt eine genaue Karte der Tharsis-Region des Mars, welche die Valles Marineris und 3 der 4 großen Vulkane einschließt. Lediglich die Region rund um den Olympus Mons fehlt. Die Ozeangebiete liegen auf einem niedrigen Höhenniveau, sodass Wasser auf natürliche Art hierhin fließt. Die Pflanzen-Boni rund um den Äquator simulieren die höhere Durchschnittstemperatur, die das Leben einfacher macht. Bergrücken geben Stahl- und Titan-Boni. Einige Orte gewähren Karten-Boni, wie an der Viking-Landestelle, an der die erste von Menschen gebaute Sonde die Oberfläche berührte.

1 | **Terraformwertleiste (TW-Leiste):** Alle Spieler beginnen mit dem Wert **20** als ihrem Basiseinkommen in **MegaCredits (M€)** (siehe Seite 7 und 9) und als anfängliche **Siegpunkte (SP)**. Jedes Mal, wenn ein Spieler zum Terraforming beiträgt, schreitet er hier voran.

2 | **Generationenleiste:** Der Generationenmarker (weißer Marker) misst die Zeit (Runden), beginnend bei **1** auf der TW-Leiste.

3 | **Solo-Spiele** starten mit einem TW von **14** und enden nach 14 Generationen (siehe Seite 16).

4 | **Sauerstoffgehalt:** Dieser **Globale Parameter** startet mit einem weißen Marker bei 0 %. Die Prozentangaben stehen im Vergleich mit den 21 % auf der Erde.

5 | **Ozeanplättchen**: Dieser **Globale Parameter** startet mit einem Stapel aus 9 Plättchen, die während des Spiels von den Spielern auf der Marskarte platziert werden.

6 | **Temperatur:** Dieser **Globale Parameter** (Durchschnittstemperatur am Äquator) beginnt mit einem weißen Marker bei -30 °C.

7 | **Bonusstufen**: Erhöht ein Spieler einen Globalen Parameter auf diese Stufe, erhält er den entsprechenden Bonus.

8 | **Standard-Projekte:** Sie können von jedem Spieler unabhängig von den eigenen Karten genutzt werden (siehe Seite 13).

9 | **Meilensteine / Auszeichnungen:** Sind eine gute Quelle für zusätzliche SP (siehe Seite 13).

10 | **Platzierungsboni:** Wenn ein Spieler ein Plättchen auf ein Gebiet mit Platzierungsbonus legt, bekommt er die aufgedruckten Ressourcen oder Karten (siehe Seite 5).

11 | **Ozean-Gebiete:** Blaue Gebiete sind ausschließlich für Ozeanplättchen reserviert. Keine anderen Plättchen dürfen in diese Gebiete gelegt werden. Ozeanplättchen dürfen ausschließlich hier platziert werden (siehe Seite 6).

12 | **Spezielle Gebiete:** 3 Gebiete sind für spezielle Städte reserviert. Keine anderen Plättchen dürfen hier platziert werden.

PLÄTTCHEN

Das Spielbrett zeigt eine Marskarte, auf der Plättchen platziert werden. Beim Platzieren eines Plättchens müssen eventuelle Einschränkungen beachtet werden. Es gibt Gebiete, die für Ozeanplättchen und spezielle Städte reserviert sind und auf die keine anderen Plättchen platziert werden dürfen. Außerdem können Plättchen gewisse Einschränkungen haben, die auf der entsprechenden Karte oder in der folgenden Zusammenfassung aufgeführt sind.

Beim Platzieren eines Plättchens erhält ein Spieler den auf dem Gebiet aufgedruckten **Platzierungsbonus**. Des Weiteren erhält ein Spieler einen Bonus für das Platzieren von Plättchen angrenzend an Ozeane (siehe unten).

Ozeanplättchen:
Diese Plättchen dürfen nur auf Ozean-Gebieten platziert werden (siehe Marskarte). Das Platzieren eines Ozeanplättchens erhöht den TW des Spielers um 1. Ozeane gehören keinem Spieler. Beim Platzieren eines Plättchens direkt neben einen Ozean erhält der Spieler einen Platzierungsbonus von 2 M€ je angrenzendem Ozean.

Beispiel: Platziert ein Spieler ein Stadtplättchen angrenzend an 2 verschiedene Ozeane, erhält er einen Platzierungsbonus von insgesamt 4 M€.

Grünflächenplättchen:
Sofern es möglich ist, müssen Grünflächen angrenzend zu eigenen Plättchen platziert werden. Falls ein Spieler keinen verfügbaren Platz neben seinen Plättchen hat, oder er noch gar kein Plättchen besitzt, darf er die Grünfläche auf einem beliebigen verfügbaren Gebiet platzieren. Um seinen Besitz des Plättchens anzuzeigen, setzt der Spieler einen seiner Spielermarker darauf. **Beim Platzieren eines Grünflächenplättchens erhöht sich, wenn möglich, der Sauerstoffgehalt und damit auch der TW des Spielers. Wenn der Sauerstoffgehalt nicht erhöht werden kann, erhöht sich auch nicht der TW.** Am Spielende sind Grünflächenplättchen 1 SP wert und geben jeder angrenzenden Stadt 1 SP (siehe rechte Spalte).

Stadtplättchen:
Diese Plättchen dürfen nicht angrenzend zu anderen Stadtplättchen platziert werden (Ausnahme: **Stadt Noctis** muss immer auf ihr reserviertes Feld gelegt werden). Um seinen Besitz des Plättchens anzuzeigen, setzt der Spieler einen seiner Spielermarker darauf. Am Spielende ist ein Stadtplättchen 1 SP wert je angrenzendem Grünflächenplättchen (unabhängig von dessen Besitzer). Hinweis: Mit der Karte **Hauptstadt** wird das einzigartige Hauptstadtplättchen platziert, welches wie eine normale Stadt gezählt und gewertet wird, aber zusätzliche SP für angrenzende Ozeanplättchen gibt, wie auf der Karte angegeben.

Spezialplättchen:
Manche Karten erlauben das Platzieren spezieller Plättchen. Jegliche Funktionen oder Einschränkungen sind auf der Karte vermerkt. Um seinen Besitz des Plättchens anzuzeigen, setzt der Spieler einen seiner Spielermarker darauf.

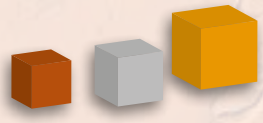
Ein kleiner Schritt für einen Menschen, ...
... aber achte genau, worauf du trittst.

DANIEL FRYXELIUS

MARKER

Ressourcenmarker: Ressourcen werden auf den Spielertableaus oder auf speziellen Karten gesammelt. Es gibt viele verschiedene Arten von Ressourcen (siehe Seite 17). Ihre Mengen werden durch diese Marker repräsentiert:

KUPFER = 1
SILBER = 5
GOLD = 10



Temperatur-, Sauerstoffgehalt- und Generationenmarker: Beginnen am Anfang der jeweiligen Leiste (siehe Seite 4).

Startspielermarker: Wechselt jede Generation im Uhrzeigersinn.

Spielermarker: Jeder Spieler nutzt seine eigene Farbe zur Kennzeichnung seines TW, seiner Plättchen, seiner Produktion (siehe unten) und benutzter blauer Aktionskarten (siehe Seite 14).

Der Vorrat an Ressourcen- und Spielermarker ist theoretisch unbeschränkt. Sollte er im laufe des Spiels unerwartet ausgehen, verwenden die Spieler bitte geeigneten Ersatz.

(Hinweis zum Spielmaterial: Alle Ressourcenmarker haben produktionsbedingt eine Ecke ohne Lackierung.)

SPIELERTABLEAUS

Auf den Spielertableaus wird der aktuelle Stand der eigenen Ressourcen und deren Produktionshöhe markiert. Ressourcenmarker werden auf die entsprechenden Felder (2, 3, 4, 5, 6, 7) gelegt und eigene Spielermarker werden für die Produktionsleisten (1) benutzt. Im Spiel beziehen sich Ressourcensymbole auf Ressourcenmarker, jedoch verweisen **Ressourcensymbole innerhalb von braunen Kästen auf die Produktionshöhe dieser Ressource** (siehe Projektkarte auf der nächsten Seite).

1 | Produktionsleisten: Hier werden die Produktionshöhen (oder kurz: Produktion) der Ressourcen markiert. Verändert sich die Produktionshöhe einer Ressource, markiert der Spieler die neue Stufe mit eigenen Spielermarkern. **Die Produktionshöhe ist nicht auf 10 beschränkt.**

Beispiel: Spielt ein Spieler eine Karte, welche seine Wärme-Produktion um 3 Stufen von 19 auf 22 erhöht, markiert er das durch 2 Spielermarker auf der „10" und 1 Marker auf der „2" auf der Produktionsleiste. Beeindruckend!

Während der Produktionsphase legt ein Spieler dann Ressourcenmarker in Höhe seiner Produktion in das entsprechende Ressourcenfeld (siehe Seite 10 und 11).

2 | MegaCredits (M€): Werden zum Bezahlen von Karten und anderen Dingen benutzt. **Hinweis: Das M€-Einkommen eines Spielers ist die Summe seiner M€-Produktion und seines TW.** Die M€-Produktion ist die einzige Produktion, die negativ sein kann, aber nie unter -5.

3 | Stahl: Wird nur zum Bezahlen von Karten mit einem Gebäudesymbol benutzt und ist 2 M€/Marker wert. Ein Spieler darf sowohl mit M€ als auch mit Stahl bezahlen, aber er erhält kein Wechselgeld für ein „Überbezahlen" mit Stahl.

4 | Titan: Wird nur zum Bezahlen von Karten mit einem Weltraumsymbol benutzt und ist 3 M€/Marker wert. Ein Spieler darf sowohl mit M€ als auch mit Titan bezahlen, aber er erhält kein Wechselgeld für ein „Überbezahlen" mit Titan.

5 | Pflanzen: Können durch die Nutzung der abgebildeten Aktion zu Grünflächenplättchen umgewandelt werden (siehe Seite 6 und 14).

6 | Energie: Wird von vielen Karten verwendet. **Übriggebliebene Energie wird zu Beginn der Produktionsphase in Wärme umgewandelt.**

7 | Wärme: Kann durch Ausführung der abgebildeten Aktion ausgegeben werden, um die Temperatur um 1 Stufe (2 °C) zu erhöhen (siehe Seite 14).

KARTEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer **Konzernkarte**. Während des Spiels kaufen und spielen die Spieler viele **Projektkarten**, um Vorteile verschiedenster Art zu erhalten. Die Projektkarten sind in Aktive Karten (blauer Rahmen, siehe Abbildung), Selbstständige Karten (grün) und Ereigniskarten (rot) unterteilt (mehr auf Seite 11).

Konzernkarte

Projektkarte

1 | Symbol: Durch Symbole werden die Karten gewissen Kategorien zugeordnet, die Einfluss auf andere Karten oder Spielertableaus haben (z. B. kann ein Spieler eine Gebäudekarte (Karte mit Gebäudesymbol) beim Ausspielen mit Stahl bezahlen).

2 | Startausstattung: Dies gibt an, mit wie viel Geld (M€) der Spieler das Spiel beginnt und welche anderen Start-Ressourcen oder Start-Produktionshöhe er zu Spielbeginn zur Verfügung hat. Manche Konzerne haben eine feste **Erste Aktion**, welche hier beschrieben wird (siehe Beispielkarte).

3 | Effekt / Aktion: Felder mit einem blauen Band zeigen anhaltende Effekte oder Aktionen an, die während des Spiels genutzt werden können. Aktionen können nur ein Mal je Generation benutzt werden, während Effekte immer aktiv sind.

4 | Hintergrundtext: Liefert Hintergrundinformationen und vermittelt ein Gefühl für den Zweck der Karte.

5 | Kosten: Dies sind die Kosten, die bezahlt werden, um die Karte von der Hand ins Spiel zu bringen. (Um Karten auf die Hand zu bekommen, müssen diese zunächst während der Forschungsphase gekauft werden, siehe Seite 10.)

6 | Bedingungen: Alle Bedingungen **müssen erfüllt sein**, damit die Karte ausgespielt werden kann. Manche Karten verlangen, dass einer der Globalen Parameter einen bestimmten **Mindestwert** erreicht hat (**gelbes Kästchen**), während andere nur ausgespielt werden können, wenn ein Globaler Parameter **nicht über einem Maximalwert** ist (**rotes Kästchen**, siehe Beispielkarte). Manche Karten verlangen den Besitz spezieller Symbole oder Produktionen. (Hinweis: Um eine Karte spielen zu können, muss ein Spieler die Effekte der Karte ausführen können, siehe Seite 11). Insbesondere gilt, dass die Bedingungen einer Karte nur zum Ausspielen der Karte erfüllt sein müssen und nicht, wenn ein Spieler sie später nutzt.

7 | Soforteffekt: Die meisten Karten beeinflussen die Ressourcen oder die Produktion eines Spielers (oder die seiner Gegenspieler). Zudem kann ein Spieler Plättchen zum Platzieren erhalten oder andere Effekte nutzen.

8 | SP: Manche Karten geben am Spielende Siegpunkte.

Falls Unsicherheit bzgl. der Funktion einer Karte besteht, geben die in Klammern gedruckten Texte wichtige Hinweise.

SPIELAUFBAU

Hier wird der Aufbau des Basisspiels für 2 - 5 Spieler beschrieben. Zusätzliche Regeln für andere Spielvarianten finden sich auf Seite 16.

1. **Spielbrett:** Das Spielbrett wird in die Mitte des Tischs gelegt. 9 Ozeanplättchen werden auf ihren reservierten Platz gelegt. Die weißen Marker für Temperatur und Sauerstoffgehalt kommen auf ihre Startpositionen. Der weiße Marker für die Generationen wird auf der TW-Leiste auf „1“ gesetzt.

2. **Ressourcenmarker und Plättchen:** Werden gut erreichbar für alle Mitspieler neben das Spielbrett platziert.

3. **Projektkartenstapel:** Zunächst werden alle „Zeitalter der Konzerne“-Karten aus dem Projektkartenstapel und den Konzernkarten entfernt. Diese sind mit einem ▲-Symbol in der linken unteren Ecke markiert. Die Projektkarten werden gemischt und neben dem Spielbrett als Projektkartenstapel abgelegt. Daneben wird Platz für einen Abwurfstapel gelassen.

4. **Spieler:** Der Spieler, der zuletzt eine Partie **Terraforming Mars** gewonnen hat, bekommt den Startspielermarker. Die Spieler suchen sich ihre Farbe aus und nehmen sich die entsprechenden Spielermarker und ein Spielertableau. Jeder Spieler erhält zunächst eine Grundproduktion in Höhe von 1 jeder Ressource (nur im Basisspiel!). Also legen alle Spieler einen Spielermarker auf die „1" jeder Leiste. Zudem legt jeder Spieler einen seiner Spielermarker auf die Startposition („20") der TW-Leiste.

5. **Konzernkarten:** Spieler, die **Terraforming Mars** zum ersten Mal spielen, bekommen einen Anfänger-Konzern (farblose Rückseite) und folgen seinen Anweisungen, um 42 MegaCredits zu erhalten und 10 Karten vom Projektkartenstapel auf ihre Hand zu ziehen. Dann können sie ihre Karten begutachten, während die erfahrenen Spieler den Spielaufbau ohne sie fortsetzen. Die 10 Basis-Konzernkarten (ausgenommen die 2 „Zeitalter der Konzerne"-Konzernkarten) werden gemischt und jedem verbliebenem Mitspieler werden davon 2 zugelost.

6. **Projektkarten:** Jeder der erfahrenen Spieler zieht 10 Projektkarten (Neulinge haben ihre Startkarten bereits auf der Hand). Aus diesen Karten können die erfahrenen Spieler im nächsten Schritt beliebig viele kaufen, um sie als Startkarten auf ihre Hand zu nehmen (3 M€ je Karte). Allen Spielern wird nun Zeit gegeben, sich mit ihren Karten zu beschäftigen.

7. **Startausstattung:** Die erfahrenen Spieler suchen sich ihren Konzern aus und entscheiden, welche der 10 Projektkarten sie für ihre Starthand behalten wollen. Die nicht behaltenen Karten werden abgeworfen (ungenutzte Konzernkarten kommen zurück in die Schachtel). **Karten werden immer verdeckt abgeworfen!** Dann decken sie mit dem Startspieler beginnend im Uhrzeigersinn ihren gewählten Konzern auf. Die Spieler bekommen gemäß ihres gewählten Konzerns entsprechende Start-Ressourcen, passen gegebenenfalls ihre Marker auf dem Spielertableau für zusätzliche Produktion an und zahlen 3 M€ für jede Projektkarte, die sie behalten möchten (Spieler, die mit dem Anfängerkonzern spielen, behalten alle 10 Karten auf ihrer Starthand, ohne dafür zu bezahlen).

   Hinweis: In den ersten Generationen sind die Ressourcen recht stark beschränkt, bis die Wirtschaft eines Spielers schließlich in Gang kommt.

8. **Das Spiel beginnen:** Die erste Generation beginnt ohne Startspieler- und Forschungsphase (diese Phasen wurden während des Spielaufbaus durchgeführt), sodass der Startspieler direkt mit seiner Aktionsphase beginnt.

*Beispiel: Maria, Carsten und Ferdi entscheiden sich, eine Basispartie **Terraforming Mars** zu spielen. Jeder hat sich eine Farbe ausgesucht, ein Spielertableau genommen und seine Startausstattung durch das Setzen von Markern auf die „1" der sechs Produktionsleisten markiert. Maria, die Startspielerin, teilt jedem Mitspieler 10 Projektkarten und 2 Konzernkarten aus. Sie schauen sich ihre Karten an und nachdem jeder entschieden hat, welche Karten und welchen Konzern er behalten möchte, decken alle sie in Spielerreihenfolge auf.*

*Maria deckt ihren Konzern **PhoboLog** auf, der ihr 10 Titan-Ressourcen und 23 M€ einbringt, die sie auf ihrem Spielertableau sammelt. Dann erklärt Maria, dass sie 5 Karten auf ihre Hand kaufen möchte und bezahlt 15 M€ dafür. Sie hat ein paar teure Weltraumkarten behalten, die sie gut mit ihrem Titan nutzen kann. Dann legt sie den ungenutzten Konzern zurück in die Schachtel und die 5 nicht gekauften Projektkarten verdeckt auf den Ablagestapel.*

*Carsten zeigt dann, dass er mit **ThorGate** spielen wird, sodass er mit 48 M€ beginnt und 1 zusätzlichen Energie-Produktion, was er auf seinem Spielertableau markiert. Seine Energie-Produktion beträgt jetzt insgesamt 2 (falls mit der Erweiterung „Zeitalter der Konzerne" gespielt würde, hätte Carsten jetzt eine Energie-Produktion von 1). Carsten entscheidet sich, alle 10 Karten zu behalten und bezahlt dafür 30 M€.*

*Ferdi wählt die **Republik Tharsis** (siehe Abbildung auf der vorherigen Seite). Er fügt seinem Spielertableau 40 M€ hinzu und bezahlt 12 M€ für die 4 Karten, die er behalten möchte, verbleiben 28 M€. Wenn das Spiel beginnt, wird er als seine erste Aktion kostenlos ein Stadtplättchen platzieren müssen. Aber nicht nur das, dieses Stadtplättchen kann ihm auch einen Platzierungsbonus bringen und sein Konzern erhöht seine M€-Produktion um 1 für jedes Stadtplättchen, das auf dem Mars platziert wird und er bekommt auch noch 3 M€ zurück, wenn er eine Stadt selber platziert.*

Und nun beginnt die erste Generation mit Maria, die ihren ersten Spielzug in der Aktionsphase durchführt…

GENERATIONEN

Aufgrund der großen Zeitspanne, die für die Projekte benötigt werden, wird das Spiel in einer Folge von Generationen gespielt. Während jeder Generation durchlaufen die Spieler 4 Phasen:

1) Startspielerphase

Der Startspielermarker wird nach links weitergereicht und der Generationenmarker wird um 1 Feld vorgesetzt. (Diese Phase wird in der ersten Generation übersprungen.)

2) Forschungsphase

Jeder Spieler zieht 4 Karten und entscheidet, welche er davon auf seine Hand nehmen möchte. Jede Karte kostet 3 M€, um sie auf die Hand zu kaufen und ein Spieler kann 0 - 4 Karten kaufen. Die restlichen der 4 gezogenen Karten werden verdeckt auf den Abwurfstapel gelegt. (Auch diese Phase wird in der ersten Generation übersprungen.)

Es gibt kein Handkartenlimit.

Falls der Kartenstapel aufgebraucht wird, werden die Karten des Abwurfstapels gemischt und bilden einen neuen Stapel.

Beispiel: In der zweiten Generation führen die Spieler ihre erste normale Forschungsphase aus. Sie legen ihre Handkarten beiseite und ziehen jeder 4 Karten, die sie kaufen können. Carsten entscheidet sich, 3 seiner gezogenen Karten zu behalten, bezahlt 9 M€, wirft die übrige Karte ab und fügt die 3 bezahlten Karten seiner Kartenhand hinzu.

3) Aktionsphase (siehe Seite 11)

Die Spieler führen nun reihum Spielzüge aus, in denen sie jeweils 1 – 2 Aktionen haben, bis alle Spieler gepasst haben. Diese Aktionen können in jeglicher Weise miteinander kombiniert werden. Die möglichen Aktionen sind:

- **A)** Eine Karte aus der Hand spielen (siehe Seite 11).
- **B)** Ein Standard-Projekt nutzen (siehe Seite 13).
- **C)** Einen Meilenstein beanspruchen (siehe Seite 13).
- **D)** Eine Auszeichnung finanzieren (siehe Seite 13).
- **E)** Die Aktion einer blauen Karte nutzen (siehe Seite 14).
- **F)** Umwandeln von 8 Pflanzen in ein Grünflächenplättchen (was den Sauerstoff erhöht, wie auf dem Spielertableau angezeigt und auf Seite 14 beschrieben).
- **G)** Umwandeln von 8 Wärme-Ressourcen in einen Temperaturanstieg (wie auf dem Spielertableau angezeigt und auf Seite 14 beschrieben).

In jedem seiner Spielzüge kann ein Spieler 1 oder 2 Aktionen ausführen. Falls ein Spieler keine Aktion ausführt (er passt also), setzt er für den Rest dieser Phase aus und kann keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Nachdem alle Spieler gepasst haben, endet die Aktionsphase.

Beispiel: Carsten beginnt die Aktionsphase der zweiten Generation mit der Nutzung des Standard-Projekts „Patente verkaufen“ (siehe Seite 13): Er wirft eine Handkarte ab, um 1 M€ zu erhalten – er hatte erkannt, dass diese Karte in seiner Situation nicht wirklich hilfreich war. Außerdem möchte er gerne abwarten und sehen, was die anderen machen, bevor er eine Entscheidung über seine wichtigen Handlungen trifft.

*Danach nutzt Ferdi das Standard-Projekt „Stadtbau“ und bezahlt 25 M€, um eine Stadt auf dem Spielplan zu platzieren und seine M€-Produktion um 1 zu erhöhen. Dadurch, dass er mit der **Republik Tharsis** spielt, bekommt er zusätzlich zu seinem normalen Platzierungsbonus 1 weitere M€-Produktion sowie 3 M€ zurück. Ferdi reicht 1 Aktion in seinem Spielzug, er gibt daher an Maria weiter.*

*Maria spielt das Weltraumprojekt „Asteroidenbergbau“, das 30 M€ kostet. Dies bezahlt sie mit 8 Titan (es ist ein Weltraumprojekt). Durch **PhoboLogs** permanenten Effekt ist jedes Titan 4 M€ wert, was eine Summe von 32 M€ ergibt. Sie hätte mit 7 Titan und 2 M€ bezahlen können, aber sie bezahlt lieber mit 8 Titan, da sie kaum Bargeld hat. Der „Asteroidenbergbau“ erlaubt Maria, ihre Titan-Produktion um 2 Stufen zu erhöhen, also passt sie die Produktionshöhe auf ihrem Spielertableau an und legt die Karte dann vor sich ab. Maria entscheidet, eine weitere Weltraumkarte als ihre zweite Aktion zu spielen, wofür sie weitere Titan-Ressourcen ausgibt, bevor sie ihren Spielzug an Carsten abgibt, der sich jetzt entschieden hat, „Geothermische Energie“ auszuspielen. Diese Karte hat ein Energiesymbol und kostet 11 M€ und weil Carsten mit dem Konzern **ThorGate** spielt, erhält er einen Rabatt und muss lediglich 8 M€ bezahlen.*

So geht die Phase reihum weiter, bis alle Spieler gepasst haben.

4) Produktionsphase

Alle Spieler führen diese Phase gleichzeitig aus. Zunächst wird die gesamte Energie in Wärme umgewandelt (dafür bewegt jeder Spieler alle Ressourcenmarker von dem Energiefeld in das Wärmefeld). Dann erhalten alle Spieler neue Ressourcen.

Die Spieler erhalten M€ entsprechend der Summe aus ihrem TW und ihrer M€-Produktion (welche auch negativ sein kann!). Dann erhalten die Spieler alle anderen Ressourcen aus eigener Produktion, welche auf den Spielertableaus abzulesen ist. Die erhaltenen Ressourcenmarker werden auf die entsprechenden Felder des Spielertableaus gelegt (siehe Seite 7).

Schließlich werden die Spielermarker von benutzten Aktionskarten genommen, um anzuzeigen, dass diese in der nächsten Generation wieder benutzt werden können (siehe Seite 14).

Nun ist alles vorbereitet, um die nächste Generation zu beginnen.

Beispiel: Maria liest ihre Produktionsparameter auf ihrem Spielertableau ab und erhält 2 Titan-Ressourcen (da sie zuvor den „Asteroidenbergbau" gespielt hat). Außerdem erhält sie 20 M€ für ihren Terraformwert von 20.

AKTIONEN

Wie auf Seite 10 beschrieben, gibt es 7 verschiedene Aktionen, aus denen die Spieler in ihrem Spielzug auswählen können. Ein Spieler führt 1 oder 2 Aktionen in seinem Spielzug aus in einer Kombination seiner Wahl (also auch zwei Mal dieselbe Aktion). Mit der Ausführung von zwei Aktionen hintereinander kann ein Spieler andere Spieler gut überraschen und so schnell besondere Ziele oder Boni abgreifen. Nur eine Aktion auszuführen, kann strategisch aber auch klug sein. Ein Spieler kann so seine wichtigen Aktionen nach hinten verschieben, um erst nach den anderen Spielern agieren zu müssen.

A) Eine Karte aus der Hand spielen

Das Ausspielen einer Karte geschieht in 3 Schritten:

1. Überprüfung der Bedingungen
2. Bezahlung der Kosten und Ausführen aller Soforteffekte
3. Ablegen der Karte im Spielerbereich

1. Überprüfung der Bedingungen

Um eine Karte auszuspielen, müssen die **Bedingungen** der Karte erfüllt sein und ein Spieler muss ihre **Effekte** ausführen können. Dabei gilt es, folgende Ausnahmen zu beachten: Ein Spieler **darf** eine Karte spielen, die ...

- ... Globale Parameter erhöht, die bereits ihren Zielwert erreicht haben (*Beispiel: Es gibt keine Ozeanplättchen mehr oder die Temperatur ist bereits bei +8 °C*);
- ... ihm Ressourcen gibt, die er nicht sammeln kann (*Beispiel: Das Hinzufügen von Mikroben-Ressourcen ohne ein Mikrobenprojekt zu besitzen, auf dem er sie sammeln könnte*);
- ... ein Entfernen von Ressourcen anderer Spieler erlaubt (rot umrandete Ressourcensymbole, *Beispiel: Karte* **C**), er dies aber nicht kann **oder möchte**.

Selbst wenn diese Effekte nicht ausgeführt werden können, darf ein Spieler die Karte ausspielen und alle anderen Effekt wie gewöhnlich ausführen.

*Beispiel: Maria kann die Karte „Asteroideneinschlag" (***C***) ausspielen, selbst wenn die Temperatur bereits ihren Zielwert erreicht hat. Sie erhöht jedoch ihren TW dafür nicht. Sie kann sich außerdem dazu entscheiden, keine Pflanzen oder nur ein paar Pflanzen zu entfernen (vielleicht besitzt lediglich Maria selbst Pflanzen oder vielleicht haben Carsten und Ferdi weniger als 3 Pflanzen, die sie entfernen dürfte). Alle Pflanzen müssen von demselben Spieler entfernt werden.*

Die Karten **A**, **B**, **D** und **E** besitzen jeweils eine Bedingung, die neben den Kosten für die Karte abgebildet ist. Um Karte **A** zu spielen, muss ein Spieler eine Titan-Produktion von **mindestens 1** haben. Das Ausspielen der Karte **B** ist nur solange möglich, wie der Sauerstoffgehalt **9 % oder geringer** ist. Außerdem muss der Spieler eine eigene Energie-Produktion von mindestens 1 haben, da die Karte verlangt, diese um 1 zu senken. Um Karte **D** ausspielen zu können, muss der Sauerstoffgehalt **9 % oder höher** sein. Außerdem benötigt der Spieler eine eigene Pflanzen-Produktion von mindestens 1, da die Karte verlangt, diese um 1 zu senken. Karte **E** verlangt einen Sauerstoffgehalt von **5 % oder höher** und eine Energie-Produktion von mindestens 1.

A

B

C

D

E

Die Kosten einer Karte sind in der oberen linken Ecke abgebildet. Einige blaue Karten, die sich bereits im Spiel befinden, können einen Rabatt auf die Kosten geben (*Beispiel: Karte* **E** *gibt einen Rabatt, wenn ein Weltraumsymbol ausgespielt wird*). Außerdem darf ein Spieler Stahl- und Titan-Ressourcen zum Bezahlen von Gebäude- bzw. Weltraumkarten ausgeben.

2. Bezahlung der Kosten und Ausführen aller Soforteffekte
Zuerst müssen die Kosten der Karte bezahlt werden.

Im unteren Bereich der Karte sind alle Soforteffekte aufgeführt. Diese Effekte (und andere Effekte, die durch das Ausspielen dieser Karte ausgelöst werden) können in einer beliebigen Reihenfolge durchgeführt werden.

Jegliche **Produktionen** (siehe die braunen Kästen auf den Karten **A**, **B**, **D** & **E**) **müssen** angepasst werden. Rot umrandete Ressourcen oder Produktionen bedeuten, dass irgendein Spieler (einschließlich des Aktiven Spielers) nach Wahl des Aktiven Spielers betroffen ist. Ressourcen oder Produktionen ohne rote Umrandung betreffen nur den Aktiven Spieler und müssen ausgeführt werden. Karte **A** verringert also effektiv die Titan-Produktion eines anderen Spielers um 1, wohingegen in **B**, **D** und **E** die eigene Pflanzen- oder Energie-Produktion verringert werden muss, um die eigene M€-Produktion zu erhöhen.

Manche Karten zeigen auch Symbole oder Plättchen, die rot umrandet sind. Ein rot umrandetes Plättchen bedeutet, dass ein Plättchen eines beliebigen Spielers betroffen ist. Ein rot umrandetes Symbol bedeutet, dass ein Symbol eines beliebigen Spielers betroffen ist.

Alle Effekte auf Ressourcen (**C**) wirken sofort. Rot umrandete Ressourcen bedeuten, dass der Aktive Spieler die Ressourcen eines beliebigen Spielers wählt (das Ausspielen der Karte **C** ist also nicht besonders freundlich). Rot umrandete Ressourcen sind optionale Effekte. Der Spieler mit der Karte **C** müsste also nicht seine eigenen Pflanzen entfernen, falls er der einzige Spieler ist, der Pflanzen-Ressourcen hat. Nicht-Standard-Ressourcen, die nicht auf dem Spielertableau gesammelt werden, werden auf bestimmten Karten (**D**) gesammelt. In der Regel werden diese Ressourcen auf derselben Karte gesammelt, die sie erzeugt.

*Beispiel: Der Karte „Vieh“ (***D***) wird 1 Tier (Ressourcenmarker) hinzugefügt, wenn der Spieler ihre Aktion nutzt (Aktionen können ein Mal je Generation genutzt werden).*

Viele Karten stellen Ideen zum Terraforming dar. Sie können einen Globalen Parameter betreffen oder den Terraformwert eines Spielers auf andere Weise erhöhen. Sie können Organismen repräsentieren, die mittels Photosynthese Sauerstoff freisetzen, oder Wärmequellen, die allmählich die Temperatur erhöhen.

Es gibt auch andere Karten, die im Zusammenhang mit dem Terraforming-Prozess stehen, sodass sie entweder eine gewisse Vorbedingung haben, die sich auf vorangehendes Terraforming beziehen, oder sich auf frühe Voraussetzungen spezialisieren.

Jede Karte besitzt einen Hintergrundtext, der dabei hilft, ihre Funktionsweise in der „Realität“ zu verstehen.

Für alle **Plättchen** (**B**), die aufgrund einer Karte platziert werden, gelten die Regeln für das Platzieren von Plättchen (siehe Seite 6). Ein solches Plättchen muss gelegt werden. Falls ein Spieler das Plättchen nicht platzieren kann, verhindert dies das Ausspielen der Karte (Ausnahme: Ozeanplättchen).

Falls eine Karte ein „*“ hat, besitzt sie eine Ausnahme zu den normalen Regeln und der erklärende Text in Klammern erläutert, wie diese Karte funktioniert.

Falls die Funktion einer Karte unklar ist, hilft der erklärende Text in Klammern.

SP-Symbole (siehe Karten **A**, **D** und **E**) werden vorerst ignoriert. Diese Karten geben in der Endwertung Siegpunkte (siehe Seite 15). Die Karte **D** kann mehrere SP wert sein, falls ihre Aktion (oberer Bereich) mehrmals ausgeführt und so einige Tier-Ressourcen der Karte hinzugefügt wurden.

3. Ablegen der Karte im Spielerbereich (siehe Abbildung links)
Ereignisse (rote Karten, **C**) werden nach dem Ausspielen verdeckt in einen persönlichen Ablagestapel gelegt. Ihre Symbole gelten nur beim Ausspielen der Karte (*Beispiel: Die Nutzung des Rabatts aus Karte* **E**, *wenn ein Ereignis mit Weltraumsymbol ausgespielt wird*).

Selbstständige Karten (grün, **A**, **B**) werden aufgedeckt auf einen Stapel ausgespielt, sodass nur der Kartenname und die Symbole darüber sichtbar sind. Diese Karten besitzen keine weiteren Effekte. Sie zeigen jedoch die aktuelle Fortschritte des eigenen Unternehmens an, sodass ihre Symbole weiterhin ihre Gültigkeit behalten.

Aktive Karten (blau, **D**, **E**) besitzen anhaltende Effekte, die jederzeit ausgelöst werden können, oder sie haben Aktionen, die benutzt werden dürfen (genau wie bei den Konzernen). Diese Karten werden so ausgelegt, dass der gesamte obere Bereich sichtbar ist.

B) Ein Standard-Projekt nutzen

Die 6 auf dem Spielbrett abgebildeten Standard-Projekte stehen jedem Spieler zur Verfügung. Jedes kann mehrere Male in derselben Generation ausgeführt werden.

- **Patente verkaufen:** Der Spieler wirft eine beliebige Anzahl Handkarten ab, um dieselbe Anzahl M€ zu erhalten.
- **Kraftwerk:** Für 11 M€ kann die eigene Energie-Produktion um 1 erhöht werden.
- **Asteroid:** Für 14 M€ kann die Temperatur um 2 °C erhöht werden (und der TW des Spielers somit um 1).
- **Bewässerung:** Für 18 M€ kann 1 Ozeanplättchen auf den Spielplan platziert werden (außerdem erhöht der Spieler seinen TW somit um 1 und erhält eventuell einen Platzierungsbonus, siehe Seite 6).
- **Grünfläche**: Für 23 M€ darf ein Grünflächenplättchen platziert werden, was den Sauerstoffgehalt (und somit den TW des Spielers) um 1 % erhöht. Außerdem erhält der Spieler eventuell einen Platzierungsbonus für dieses Plättchen. Auf das Plättchen wird ein Spielermarker gesetzt (siehe Seite 6).
- **Stadtbau:** Für 25 M€ darf 1 Stadtplättchen platziert werden. Der Spieler erhöht seine M€-Produktion um 1. Außerdem erhält der Spieler eventuell einen Platzierungsbonus für dieses Plättchen. Auf das Plättchen wird ein Spielermarker gesetzt (siehe Seite 6).

Beispiel: Ferdis erste Aktion ist die Ausführung des Standard-Projekts „Stadtbau", um sein drittes Stadtplättchen platzieren zu können. Damit erhält er ein weiteres mal die Boni durch seinen Konzern ***Republik Tharsis****.*

C) Einen Meilenstein beanspruchen

Falls ein Spieler die Kriterien für einen Meilenstein erfüllt, kann er 8 M€ bezahlen und diesen mit einem Spielermarker für sich beanspruchen. Jeder Meilenstein kann nur ein Mal beansprucht werden und insgesamt werden nur 3 der 5 Meilensteine vergeben. Hier gibt es also ein Wettrennen! Jeder Meilenstein ist am Spielende 5 SP wert.

Die Meilensteine und was ein Spieler benötigt, um sie zu beanspruchen (abgesehen von 8 M€), sind:

- **Terraformer:** Mindestens 35 als eigener Terraformwert.
- **Bürgermeister:** Mindestens 3 eigene Stadtplättchen.
- **Gärtner:** Mindestens 3 eigene Grünflächenplättchen.
- **Bauherr:** Mindestens 8 eigene Gebäudesymbole im Spiel.
- **Planer:** Mindestens 16 eigene Handkarten im Moment der Beanspruchung dieses Meilensteins.

Beispiel: Ferdis zweite Aktion (nach dem Bau seiner dritten Stadt) ist die Beanspruchung des Meilensteins ***Bürgermeister****, dessen Bedingung er nun erfüllt. Er bezahlt 8 M€ und legt einen eigenen Spielermarker auf den Meilenstein. Dieser ist 5 SP wert. Es dürfen nur noch 2 Meilensteine von den Spielern beansprucht werden und niemand kann mehr den Meilenstein* ***Bürgermeister*** *beanspruchen.*

D) Eine Auszeichnung finanzieren

Es muss keine Bedingung erfüllt sein, um eine Auszeichnung zu finanzieren. Der erste Spieler, der eine Auszeichnung finanziert, bezahlt 8 M€ und legt einen seiner Spielermarker darauf. Der nächste Spieler, der eine Auszeichnung finanziert, muss 14 M€ bezahlen. Der letzte Spieler 20 M€. Nur drei Auszeichnungen können finanziert werden. Jede Auszeichnung kann nur ein Mal finanziert werden.

Während der Endwertung wird jede finanzierte Auszeichnung überprüft. Der Spieler, der in der entsprechenden Kategorie gewinnt, erhält 5 SP. **Dabei spielt es keine Rolle, wer die Auszeichnung finanziert hat!** Der Zweitplatzierte erhält 2 SP (Ausnahme: In einem Spiel zu zweit erhält der Zweitplatzierte keine SP). Bei Gleichständen können mehrere Spieler die volle Punktzahl für den Gewinner bzw. Zweitplatzierten erhalten (siehe Beispiel). Erhalten mehr als 1 Spieler die SP für Gewinner, gibt es keine SP für Zweitplatzierte.

Die Auszeichnungen werden verliehen für:

1. **Grundbesitzer:** besitzt die meisten Plättchen im Spiel.
2. **Banker:** hat die größte M€-Produktion.
3. **Wissenschaftler:** hat die meisten Wissenschaftssymbole im Spiel (Ereigniskarten sind nicht „im Spiel").
4. **Wärmetechniker:** hat die meisten Wärme-Ressourcenmarker.
5. **Bergmann:** hat die meisten Stahl- und Titan-Ressourcenmarker.

Beispiel: Carsten bezahlt 8 M€, um die Auszeichnung ***Wärmetechniker*** *zu finanzieren, da er denkt, dass seine FCKW-Fabrik ihm die nötige Wärme verschaffen wird, um die Auszeichnung zu gewinnen.*

Am Spielende hat jedoch Maria 12 Wärme in dem Ressourcenfeld ihres Spielertableaus, ebenso wie Carsten. Ferdi hat nur 5 Wärme. Carsten und Maria erhalten somit beide je 5 SP, während Ferdi leer ausgeht.

e) Die Aktion einer blauen Karte nutzen

Viele blaue Karten und Konzerne haben Aktionen, welche die Spieler an einem roten Pfeil erkennen. **Jede dieser Aktionen kann genau ein Mal je Generation genutzt werden.** Falls ein Spieler eine Aktion einer blauen Karte nutzen möchte, bezahlt er zuerst alle anfallenden Kosten, die zur Linken des Pfeils zu sehen sind. Er erhält genau das, was rechts vom Pfeil abgebildet ist. Um anzuzeigen, dass die Aktion in dieser Generation genutzt wurde, legt der Spieler einen Spielmarker auf die Karte. Die Spielermarker werden während der Produktionsphase entfernt.

Beispiel: Gegen Ende des Spiels hat Carsten die Karte „Vieh" (Karte **D***) im Spiel. In seinem Spielzug kann er deren Aktion nutzen, um der Karte einen Ressourcenmarker (1 Tier) hinzuzufügen. Anschließend legt er einen eigenen Spielermarker auf die Karte.*

Blaue Karten können außerdem Effekte haben, die ständig aktiv sind, wie die Karte „Shuttle-Gleiter" (Karte **E**): Das Ausspielen einer Weltraumkarte kostet 2 M€ weniger. Diese Effekte sind keine Aktionen (kein roter Pfeil), sodass sie immer benutzt werden können.

F) Umwandeln von 8 Pflanzen in ein Grünflächenplättchen

Der Spieler wandelt 8 eigene Pflanzen-Ressourcen in ein Grünflächenplättchen um und erhöht somit den Sauerstoffgehalt um 1 % (und damit auch den eigenen TW um 1).

Grünflächenplättchen werden stets angrenzend zu einem eigenen Plättchen (falls möglich) gelegt und können einen Platzierungsbonus geben (siehe Seite 6).

Diese Aktion ist nicht auf ein Mal je Generation beschränkt.

Beispiel: Ferdi entfernt 8 Pflanzen-Ressourcen aus dem Pflanzenfeld seines Spielertableaus, erhöht den Sauerstoffgehalt um 1 % und seinen TW ebenfalls um 1. Dann nimmt er ein Grünflächenplättchen und legt es zwischen zwei seiner Stadtplättchen. Außerdem erhält er den aufgedruckten Platzierungsbonus von 2 Pflanzen.

Außer 1 TW und den Platzierungsbonus zu erhalten, ist die Grünfläche selbst am Spielende 1 SP wert, ebenso die angrenzenden Städte.

G) Umwandeln von 8 Wärme-Ressourcen in einen Temperaturanstieg

Der Spieler darf 8 Wärme-Ressourcen ausgeben, um die Temperatur um 2 °C zu erhöhen (und damit auch seinen TW um 1).

Diese Aktion ist nicht auf ein Mal je Generation beschränkt.

Empfehlungen

Falls einzelne Symbole nicht eindeutig zu verstehen sind, helfen die Erklärungen in den runden Klammern auf den Karten oder auf den Seiten 17 bis 19 in diesem Regelheft.

Manchmal gibt es mehrere Effekte, auf die gleichzeitig zu achten ist. Die Spieler sollten sich hier gegenseitig unterstützen. Wenn mehrere Effekte zur gleichen Zeit ausgelöst werden, entscheidet der Aktive Spieler über die Reihenfolge, auch für die ausgelösten Effekte anderer Spieler.

ISAAC FRYXELIUS

„Alles, was wir brauchen, ist mehr Energie"
- Bjorn Sigmund, Vorstand von ThorGate

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Generation, in der alle drei Globalen Parameter (Ozeane, Temperatur und Sauerstoffgehalt) ihre Zielwerte erreicht haben. Nach der Produktionsphase **haben die Spieler eine letzte Möglichkeit, Pflanzen-Ressourcen in ein oder mehrere Grünflächenplättchen umzuwandeln** (in Spielerreihenfolge; dies kann auch andere Effekte wie Platzierungsboni auslösen). Danach wird die Endwertung ausgeführt. Um eine ordentliche Auszählung zu gewährleisten, empfiehlt es sich, einen Spieler für die Punktezählung aller Spieler zu bestimmen und die anderen die Richtigkeit der Zählung überprüfen zu lassen.

Endwertung

1. **TW:** Der TW eines Spielers bildet die Basis für seinen Punktestand. Er bewegt seinen Marker von diesem Wert aus weiter, wenn er in den folgenden Schritten SP hinzu erhält.
2. **Auszeichnungen:** Der führende Spieler in einer Kategorie erhält 5 SP und der Zweitplatzierte 2 SP (außer in einem Spiel zu zweit). Bei Gleichständen erhalten alle die volle Punktzahl (siehe Seite 13). Die Spieler fügen die SP ihrem TW hinzu.
3. **Meilensteine:** Jeder beanspruchte Meilenstein ist 5 SP wert (siehe Seite 13).
4. **Spielbrett:** Die Spieler erhalten SP durch die Marskarte auf dem Spielbrett. Jedes Grünflächenplättchen bringt 1 SP und jedes Stadtplättchen ist 1 SP wert je angrenzendem Grünflächenplättchen (unabhängig vom Besitzer der Grünfläche). Diese Auswertung geschieht am übersichtlichsten in Spielerreihenfolge.
5. **Karten:** Zunächst erhalten die Spieler alle SP durch Karten mit gesammelten Ressourcen. Dann werden alle übrigen Karten der Spieler (inklusive gespielter Ereignisse!) ausgewertet und ihre SP zusammengezählt. Karten mit einem Jupitersymbol müssen separat gezählt werden.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner! Gleichstände werden durch die meisten M€ entschieden.

Beispiel: Carsten hat einen finalen Terraformwert von 38, sodass er von diesem Wert aus mit dem Zählen weiterer SP startet. Er erhält 5 SP durch die Auszeichnung ***Wärmetechniker*** *und 5 SP für den Meilenstein* ***Planer****, den er beansprucht hat. Auf dem Spielbrett hat Carsten 3 Grünflächenplättchen neben seiner einzigen Stadt platziert und erhält so 3 SP für die Grünflächenplättchen und 5 SP für die Stadt, da Ferdi ebenfalls 2 Grünflächenplättchen neben Carstens Stadt platziert hat. Das erhöht seinen Gesamtpunktestand auf 56 SP, bevor die Punkte der Karten hinzugezählt werden.*

Carsten hat 3 Ressourcen auf der Karte „Vieh", was ihm 3 SP bringt. Er hat außerdem eine Summe von 6 SP auf anderen Karten, die aufgedeckt in seinem Spielerbereich liegen (blaue und grüne Karten) und -1 SP durch eine Ereigniskarte (rot). Damit kommt er auf einen Endpunktestand von 64 SP.

NINA FRYXELIUS +

ISAAC FRYXELIUS

Möge der Beste gewinnen

VARIANTEN

Zeitalter der Konzerne (Erweiterung für Fortgeschrittene):

Um eine Partie mit dieser Erweiterung zu spielen, werden beim Spielaufbau die Karten mit dem -Symbol (untere linke Ecke der Karten) hinzugefügt, inklusive der 2 neuen Konzerne. Die Spieler beginnen ohne die Grundproduktion jeder Ressource in Höhe von 1 (siehe Schritt 4 des Spielaufbaus auf Seite 9). Diese Erweiterung kann mit jeder anderen Spielvariante kombiniert werden.

Zeitalter der Konzerne konzentriert sich auf Wirtschaft und Technologie. Dies sind Projekte, die nicht direkt zum Terraforming beitragen, die Konzerne jedoch stärken und neue strategische Möglichkeiten eröffnen.

Zeitalter der Konzerne verlängert die Spieldauer und erhöht die Komplexität. Die Verwendung dieser Erweiterung empfiehlt sich nur für erfahrene Spieler.

Solo-Variante für Zeitalter der Konzerne:

Alle Regeln des normalen Spiels mit der Erweiterung Zeitalter der Konzerne gelten weiter, bis auf diese Ausnahmen:

1| Bevor der Spieler seine Karten wählt, platziert er 2 neutrale Städte mit jeweils einem angrenzenden Grünflächenplättchen auf dem Spielbrett (Diese Plättchen gehören nicht dem Spieler und erhöhen nicht den Sauerstoffgehalt):

Der Spieler deckt nacheinander die obersten 4 Karten des Stapels auf und wirft sie ab. Er benutzt ihre Kostenzahlen, um die Positionen der 4 Plättchen wie folgt zu bestimmen: Das Feld für die erste Stadt wird durch Abzählen der Felder auf dem Spielbrett bestimmt, wobei wie beim Lesen von oben links nach rechts zeilenweise gezählt wird bis das Feld gefunden wurde, das der Kostenzahl der ersten abgeworfenen Karte entspricht. Alle ungültigen Felder (wie Ozean-Gebiete) werden dabei übersprungen. Für die zweite Stadt geht der Spieler rückwärts vor, von rechts unten beginnend, in der gleichen Weise. Die beiden Grünflächenplättchen legt er durch Abzählen der Kosten der dritten und vierten abgeworfenen Karten im Uhrzeigersinn um die Städte, beginnend vom Feld oben links einer Stadt, und wieder werden alle ungültigen Felder übersprungen.

Sonderfall: Falls der Spieler sich für die ***Republik Tharsis*** entscheidet, bekommt er die M€-Produktion für die 2 neutralen Städte, obwohl sie platziert werden, bevor er seinen Konzern aufdeckt.

2| Der Spieler beginnt mit einem Terraformwert von 14 anstatt von 20 (mit SOLO auf der TW-Leiste markiert) und ohne die zusätzliche Ressourcen-Produktion, die im Basisspiel beschrieben wird (siehe Schritt 4 auf Seite 9).

3| Auszeichnungen und Meilensteine werden nicht verwendet.

4| Dem Spieler steht ein virtueller neutraler Gegner zur Verfügung, um beliebige Ressourcen zu klauen oder zu entfernen und beliebige Produktionen zu senken.

5| Das Spiel geht genau über 14 Generationen (markiert mit SOLO).

Um zu gewinnen, muss das Terraforming bis zum Ende der 14. Generation abgeschlossen sein (d. h., die drei Globalen Parameter müssen ihre Zielwerte erreicht haben). Nach 14 Generationen dürfen noch nach den normalen Regeln Pflanzen-Ressourcen in Grünflächenplättchen umgewandelt werden, aber ohne den Sauerstoffgehalt zu erhöhen. Schließlich werden die SP gezählt und der Spieler versucht, einen möglichst hohen Endstand zu erreichen. Falls der Spieler es nicht geschafft hat, das Terraforming bis zum Ende der 14. Generation zu vollenden, hat er das Spiel verloren.

Draft-Variante:

Falls die Spieler mehr Interaktion wünschen, bietet sich eine Draft-Variante an. Während der Forschungsphase draften die Spieler je 4 Karten, die sie kaufen können, anstatt einfach 4 Karten zu ziehen:

In der Forschungsphase ziehen alle Spieler zunächst wie gewohnt 4 Karten vom Stapel. Jeder Spieler wählt nun 1 Karte davon, die er behalten möchte und legt sie beiseite. Seine übrigen 3 Karten gibt jeder Spieler nun an seinen benachbarten Spieler weiter. Von den 3 Karten wählt jeder Spieler erneut 1 Karte zum Behalten und 2 zum Weitergeben. Schließlich wählt jeder Spieler 1 Karte für sich und gibt die letzte Karte weiter, sodass jeder Spieler nach dem letzten Durchlauf 4 Karten beiseite gelegt hat.

Dann schaut sich jeder Spieler seine 4 beiseite gelegten Karten an und entscheidet, welche er kaufen (3 M€ je Karte) und welche er abwerfen möchte.

In der ersten Generation wird dieser Draft-Prozess nicht durchgeführt, da die Forschungsphase hier übersprungen wird (siehe Spielaufbau). In Generationen mit geraden Nummern werden die Karten im Uhrzeigersinn und in Generationen mit ungeraden Nummern entgegen dem Uhrzeigersinn weitergegeben.

Diese Variante erlaubt den Spielern, Einfluss auf die Karten zu nehmen, auf die andere Spieler Zugriff haben. Außerdem erhöht sie die Möglichkeit, eine gewisse Strategie zu verfolgen oder vorherzusagen, welcher Parameter zuerst steigen wird.

Die Draft-Variante erhöht die Spieldauer leicht und wird nur empfohlen, wenn alle Mitspieler erfahren sind und bereits mit den Spielkarten vertraut sind.

SYMBOLE

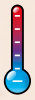
Siegpunkte

Ein Spieler gewinnt das Spiel durch den Besitz der meisten Siegpunkte (SP). SP werden durch den Terraformwert, Plättchen auf dem Spielbrett, Meilensteine und Auszeichnungen sowie über viele Karten erworben.

Globale Parameter und Terraformwert

In **Terraforming Mars** geht es darum, den Mars so erdähnlich zu machen, dass Menschen problemlos auf ihm leben können. Es gibt 4 Parameter auf dem Spielbrett, die mit dem Prozess in Verbindung stehen: Terraformwert, Temperatur, Sauerstoffgehalt und Ozeanabdeckung.

Terraformwert (TW) ist das Maß dafür, wie viel ein Spieler zum Terraforming-Prozess beigetragen hat. **Jedes Mal wenn ein Spieler den Sauerstoffgehalt oder die Temperatur erhöht oder ein Ozeanplättchen platziert, steigt sein TW.** Jeder Schritt auf der TW-Leiste ist am Ende des Spiels 1 SP wert. Das Terraforming-Komitee zahlt dem Spieler Einkommen entsprechend seinem TW. Die Spieler starten mit einem TW von 20.



Die durchschnittliche **Temperatur** am Äquator wird in 2 ˚C Schritten von -30 ˚C bis +8 ˚C erhöht. Das erzeugt eine äquatoriale Zone, in der Wasser flüssig bleibt. Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler die Temperatur um 1 Stufe von 2 °C erhöht und seinen TW somit um 1.

Der **Sauerstoffgehalt** wird in Prozent des Luftdrucks gemessen, was bedeutet, dass diese Prozentangabe mit den 21 % auf der Erde vergleichbar ist. Eine Atmosphäre mit 14 % Sauerstoffgehalt herrscht auf der Erde in einer Höhe von 3000 m. Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler den Sauerstoffgehalt um 1 Stufe, sprich 1 %, erhöht und damit auch seinen TW um 1.

Jedes **Ozeanplättchen** repräsentiert 1 % Ozeanbedeckung des Mars. Wenn 9 % der Oberfläche mit Ozeanen bedeckt sind, wird der Mars einen hydrologischen Zyklus haben, der Regen und Flüsse erzeugt. Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler ein Ozeanplättchen platzieren darf und damit auch seinen TW um 1 Stufe erhöht (und er kann einen Platzierungsbonus erhalten, siehe Seite 6).

Ressourcen

Alle Ressourcen werden durch Ressourcenmarker repräsentiert. Diese gibt es in 3 Größen: 1 (Kupfer), 5 (Silber) und 10 (Gold). Sie können für jede Art von Ressource verwendet werden. Die Platzierung der Marker bestimmt, welche Ressource sie darstellen. Die sechs Standard-Ressourcen sind MegaCredits (M€), Stahl, Titan, Pflanzen, Energie und Wärme, und sie werden alle auf dem Spielertableau gesammelt. Auf bestimmten Karten können ebenfalls Ressourcen gesammelt werden (meistens Tier- und Mikrobenkarten, siehe Symbole auf der nächsten Seite). Falls durch eine Karte eine nicht Standard-Ressource hinzugefügt wird, geschieht das normalerweise auf dieser Karte selbst.

MegaCredit (M€) ist die allgemeine Währung für den Kauf und das Ausspielen von Karten und die Nutzung von Standard-Projekten, Meilensteinen und Auszeichnungen.

Stahl ist ein Baumaterial auf dem Mars. Gewöhnlich ist damit eine Art von Magnesiumlegierung gemeint. Stahl wird zum Bezahlen von Gebäudekarten verwendet, wobei es einen Wert von 2 M€ je 1 Stahl hat.

Titan ist eine Ressource im Weltraum oder der Weltraumindustrie. Titan wird zum Bezahlen von Weltraumkarten benutzt und ist 3 M€ je 1 Titan wert.

Pflanzen nutzen Photosynthese. Als Aktion können 8 Pflanzen-Ressourcen in ein Grünflächenplättchen umgewandelt werden, das auf dem Spielbrett platziert wird. Das erhöht den Sauerstoffgehalt (und den TW des Spielers) um 1 %. Jedes Grünflächenplättchen ist 1 SP wert und verleiht jeder angrenzenden Stadt 1 SP (siehe Regeln auf Seite 6).

Energie wird von vielen Städten und Industrien verwendet. Deren Nutzung kann entweder über die Aktion einer blauen Karte oder einer Senkung der Energie-Produktion geschehen. Übriggebliebene Energie wird in der Produktionsphase in Wärme umgewandelt.

Wärme steigert die Temperatur der Mars-Atmosphäre. Als Aktion können 8 Wärme-Ressourcen in eine Erhöhung der Temperatur (und damit des TW des Spielers) um 1 Stufe (2 °C) umgewandelt werden.

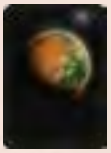
Andere Ressourcen (inklusive Tiere und Mikroben) werden auf ihren entsprechenden Karten gesammelt, was auch bestimmt, welche Ressource die Marker darstellen.

Produktion

Die **Produktion** einer Ressource wird durch das Ressourcensymbol in einem braunen Produktionsfeld dargestellt. Im hier gezeigten Beispiel bedeutet das Symbol, dass der Spieler seine Pflanzen-Produktion um 1 erhöhen kann. Das wiederum gibt dem Spieler ein ständiges Einkommen an Pflanzen-Ressourcen. **Die Produktionshöhe ist nicht auf 10 beschränkt!** Falls die Produktionshöhe eines Spielers 10 übersteigt, wird der Marker einfach auf der „10“ belassen und mit einem neuen Marker zusätzlich bei „1“ gestartet.

Nur die M€-Produktion kann negativ werden (aber nur bis -5). Dadurch dass der TW eines Spielers zu seiner M€-Produktion addiert wird, ist das Gesamteinkommen des Spielers aber nie negativ.

Karten



Karten repräsentieren gewaltige Anstrengungen, die von Spielern unternommen werden. Jede Karte hat 0 - 3 verschiedene Symbole, die thematische Aspekte der Karten beschreiben und die mit gewissen anderen Karten zusammen genutzt werden können. Ein Spieler bezahlt in der Forschungsphase 3 M€ je Karte, um sie auf die Hand zu kaufen. Die Kosten der Karten zum Ausspielen von der Hand sind unterschiedlich. Das hier gezeigte Kartensymbol bedeutet, dass ein Spieler eine Karte auf seine Hand ziehen darf (ohne dafür zu bezahlen).

DANIEL FRYXELIUS

„Mit der neuen Warptechnologie und den Erfahrungen aus dem Terraforming des Mars ist es an der Zeit, ein neues Kapitel der Geschichte zu beginnen - es ist Zeit, nach den Sternen zu greifen.“

- Helen Brack, Strategiedirektor der Interplanetaren Filmgesellschaft

Symbole

Karten haben 0 - 3 Symbole, die sie thematisch beschreiben und anderen Karten einen Bezug zu ihnen erlauben. Es gibt keine speziellen Regeln für die unterschiedlichen Symbole.

Gebäude: Dieses Projekt steht für Baumaßnahmen auf dem Mars. Stahl kann zur Bezahlung dieser Gebäudekarte benutzt werden.

Weltraum: Dieses Projekt benutzt Weltraumtechnologie. Titan kann zur Bezahlung dieser Weltraumkarte benutzt werden.

Energie: Dieses Projekt ist auf die Produktion und den Umgang mit Energie spezialisiert.

Wissenschaft: Dieses Projekt steigert die wissenschaftlichen Erkenntnisse des Konzerns. Manche Karten benötigen Wissenschaftssymbole.

Jupiter: Dieses Projekt hat einen Zusammenhang zum Jupiter und repräsentiert Infrastruktur im äußeren Sonnensystem.

Erde: Dieses Projekt hängt mit Aktivitäten auf der Erde zusammen.

Pflanze: Dieses Projekt behandelt Pflanzen und andere photosynthetische Organismen.

Mikrobe: Dieses Projekt beschäftigt sich mit Mikroben für spezielle Anwendungen.

Tier: Bei diesem Projekt geht es um Tiere. Es erzeugt SP.

Stadt: Mit diesem Projekt wird eine Stadt gebaut. Das benötigt häufig Energie-Produktion und erwirtschaftet M€.

Ereignis: Dieses Projekt ist ein einmaliges Ereignis. Alle Ereignisse sind rote Karten, die verdeckt im persönlichen Spielerbereich abgelegt werden, nachdem sie gespielt wurden, da ihre Symbole bis zur Endwertung nicht berücksichtigt werden.

Plättchen

Das Spielbrett zeigt die Marskarte mit Gebieten, auf die Plättchen platziert werden. Beim Platzieren eines Plättchen kann ein Spieler einen **Platzierungsbonus**, der auf dem Gebiet abgebildet ist, erhalten (plus 2 M€ für jedes angrenzende Ozeanplättchen). Es gibt 4 Arten von Plättchen:

Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler ein **Ozeanplättchen** platziert. Das erhöht seinen TW um 1. Auf dem Spielbrett gibt es 12 Gebiete, die **für Ozeanplättchen reserviert** sind; Ozeanplättchen können nur auf diese Gebiete platziert werden und andere Plättchen dürfen nicht auf diese Gebiete gelegt werden. Ozeanplättchen gehören keinem Spieler, aber sie geben jedem Spieler jeweils einen Platzierungsbonus von 2 M€, der Plättchen angrenzend anlegt.

Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler ein **Grünflächenplättchen** mit einem eigenen Spielermarker darauf platziert (das erhöht auch den Sauerstoffgehalt und damit seinen TW, wie durch das Sauerstoffsymbol angezeigt wird). Das Plättchen muss angrenzend zu einem eigenen Plättchen platziert werden, sofern das möglich ist. Hat der Spieler keine Plättchen oder keinen Platz angrenzend zu ihnen, darf er es in eine verfügbare Region seiner Wahl platzieren. Grünflächenplättchen sind am Spielende 1 SP wert und geben jeder angrenzenden Stadt 1 SP (siehe Regeln zu Stadtplättchen).

Dieses Symbol bedeutet, dass der Spieler ein **Stadtplättchen** mit einem eigenen Spielermarker darauf platziert. Das Plättchen darf nicht neben eine andere Stadt platziert werden. Jedes Stadtplättchen ist am Spielende 1 SP für jede angrenzende Grünfläche wert (unabhängig davon, wem die Grünfläche gehört).

Braune Symbolplättchen bedeuten, dass der Spieler ein **Spezialplättchen**, wie auf der Karte angegeben, mit einem eigenen Spielermarker darauf platziert. Spezielle Regeln und Platzierungsbedingungen sind auf der entsprechenden Karte angegeben.

Rot umrandete Symbole

Falls ein Symbol einen roten Rand hat, bedeutet das, dass es irgendeinen Spieler betrifft (den Aktiven Spieler oder einen anderen Spieler).

Eine Karte, die rot umrandete Ressourcen entfernt, darf diese Ressourcen von einem beliebigen Spieler entfernen (dieser Effekt darf auch teilweise oder gar nicht ausgeführt werden).

Ein Karteneffekt, welcher die Produktion einer rot umrandeten Ressource reduziert, muss ausgeführt werden. Falls kein Gegenspieler die erforderliche Produktion hat, muss der Aktive Spieler die entsprechende eigene Produktion verringern oder er darf die Karte nicht ausspielen.

Eine Karte mit einem rot umrandeten Plättchen betrifft die Plättchen eines beliebigen Spielers oder aller Spieler.

Eine Karte mit einem rot umrandeten Symbol betrifft alle Karten mit diesem Symbol, egal ob sie dem Aktiven Spieler oder einem anderen Spieler gehören.

* Sternchen

Wenn an einem Symbol auf einer Karte ein Sternchen „*“ ist, gibt es spezielle Regeln in Textform auf der Karte, die es zu beachten gilt. In allen anderen Fällen sind die Texte in Klammern nur zur Unterstützung von Neulingen gedacht und die Symbole reichen aus, um die Funktionsweise der Karte zu verstehen.

Über den Autor:

Jacob Fryxelius hat 2006 seinen Doktortitel in Chemie von der Stockholm Universität verliehen bekommen. Aufgrund seiner Leidenschaft für das Analysieren und Erklären von Dingen, fing er an als Lehrer für Naturwissenschaften zu arbeiten, wobei er 2011 sein Lehrer-Diplom erhielt.

Seit seiner Kindheit sind Brettspiele sein Hobby, sodass er mittlerweile selbst mehrere Spiele entwickelt hat. Im Jahre 2011 hat er zusammen mit seinen Brüdern Enoch, Daniel und Jonathan den FryxGames Verlag gegründet, in dem auch sein Spiel *Space Station* heraus gekommen ist.

Neben seiner Tätigkeit als Lehrer und für FryxGames verbringt er viel Zeit mit seinen drei Kindern und einer wunderbaren Frau.

MARIA FRYXELIUS

Impressum

Autor: Jacob Fryxelius
Illustrationen: Isaac Fryxelius
Übersetzung: Carsten Reuter, Ferdinand Köther, Thomas Diehl

Alle Bilder sind mit dem Namen des Künstlers gekennzeichnet und alle Bilder, die von uns modifiziert wurden, sind mit einem '+' hinter dem Namen versehen.

Wir danken unseren Spieletestern: Thomas & Sandra Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Geof Gambill, Lloyd Keller, Martin Ekelund.

Copyright © 2016, 2017:
Schwerkraft-Verlag unter Lizenz von FryxGames

Copyright © 2016, 2017 der deutschen Übersetzung:
Carsten Reuter (Schwerkraft-Verlag)

Schwerkraft-Verlag
Carsten Reuter
Am Alten Backhaus 50
46145 Oberhausen
www.schwerkraft-verlag.de

3. Auflage (April 2017)

Spielinhalt:

1	Regelheft
1	Spielbrett
5	Spielertableaus
17	Konzernkarten
208	Projektkarten
8	Übersichtskarten
195	Spielermarker (transparente Kunststoffwürfel in 5 Farben)
195	Ressourcenmarker (gold-, silber und kupferfarbene Kunststoffwürfel verschiedener Größe)
3	Spielbrettmarker (große weiße Kunststoffwürfel)
9	Ozeanplättchen
60	Grünflächen-/Stadtplättchen
11	Spezialplättchen
1	Startspielermarker