



יעקב פריקזיליוס

חיים על מאדים



הכרזת הארצה:

"מאז הקמתה בשנת 2174, הממשלה העולמית חתרה ללא הרף לאחדות ושלוש גלובליים. המשימה שלנו היא להיות הכלי המשותף של האנושות לעיצוב עתיד טוב יותר. כדור הארץ מאוכלס יתר על המידה והמשאבים הולכים ומצטמצמים. כעת אנו עומדים בפני בחירה או לשרוד בכדור הארץ, או להתרחב לחלל כדי למצוא בתים חדשים לאנושות. מסיבה זו, עלינו להפוך את מאדים לכוכב לכת ראוי לחיי אדם. הארצת מאדים היא מטלה כה גדולה עד שיידרש מאמץ מאוחד של האנושות כולה כדי לבצעה. לכן הממשלה העולמית תקים ועדת הארצה, ותגבה מס אוניברסלי למטרה זו. כל תאגיד או חברה שיתרום את חלקו לתהליך הארצה יתוגמלו בכדיבות על ידי הוועדה. אנו מאמינים שאמצעים אלה יביאו בסופו של דבר לכוכב לכת ראוי למגורים עבור צאצאינו. תודה לך על תשומת הלב!"

לוי אוקן, דובר הממשל העולמי, 16 בינואר 2315 לספירה.

האַרְצָה (באנגלית: Terraforming) של כוכב לכת או של נוף ירחי היא התהליך היפותטי של שינוי האטמוספירה, הטמפרטורה והאקולוגיה של הנוף, כדי שתנאים אלה יהיו זהים, או לכל הפחות קרובים, לאלה השוררים על פני כדור הארץ. כך יהפוך גרם השמים למתאים לאכלוס בני אדם.

רקע כללי

האנושות החלה להתפשט בכל מערכת השמש. על מאדים נבנו כמה מושבות קטנות. מושבות אלו מציעות הגנה למתיישבים מתנאי האקלים הקיצוניים ובמיוחד מהעדר אטמוספירה נשימה.

כדי לעודד את ההגירה מכדור הארץ, על מאדים לעבור תהליך הארצה מורכב שבמהלכו תותאם סביבתו כך שבני אדם יוכלו לחיות בו ללא ציוד מגן יקר. על כן הממשלה העולמית החליטה לתמוך בכל ארגון שיתרום למפעל השאפתני הזה.

המיוון הנדיב מושר תאגידי ענק שמתחרים להרחיב את עסקיהם ולהתגלות ככוח המשפיע ביותר מאחורי הארצה. בעידן זה, הודמניות גדולות סמוכות בבית הכוכב האדום.

הערה: ספר חוקים זה נכתב בלשון זכר אך הוא פונה לשני המינים במידה שווה.

סקירת המשחק

בלוח המשחק המרכזי ישנם מסלולים לטמפרטורה, רמת חמצן, דירוג הארצה ועידנים. על מפת פני השטח של מאדים תוכל להניח אריחי אוקיינוס, אריחי חורש ואריחי עיר ככל שהמשחק מתקדם. ישנה גם רשימה של מיוזמים בסיסיים הומינים לכל השחקנים, כמו גם נקודות ציון ופרסים שהשחקנים יכולים להתחרות עליהם.

המשחק מסתיים כאשר יש מספיק חמצן לנשימה (14%), מספיק אוקיינוסים כדי לאפשר מזג אוויר דמוי כדור הארץ (9), וטמפרטורה מעל נקודת הקיפאון ($+8^{\circ}$). אז יהיה אפשר, גם אם לא הכי נוח, לחיות על פני מאדים!

המנצח הוא השחקן עם הכי הרבה נקודות ניצחון בסוף המשחק. נקודות ניצחון מגיעות מדירוג הארצה שלך, מהאריחים שלך על לוח המשחק, פרסים, נקודות ציון ונקודות ניצחון בקלפים ששיחקת.

ב- 'חיים על מאדים', אתה שולט בתאגיד, אתה קונה ומשחק בקלפים המתארים מיוזמים שונים. המיוזמים תורמים לרוב במישרין או בעקיפין לתהליך הארצה, אך יכולים להיות מורכבים גם ממיוזמים עסקיים מסוגים שונים. כדי לנצח, אתה צריך לצבור דירוג הארצה (ד"ה) והרבה נקודות ניצחון (נ"נ).

דירוג הארצה שלך נדל בכל פעם שאתה מעלה מדד גלובלי (טמפרטורה, חמצן או אוקיינוס). דירוג הארצה שלך קובע את ההכנסה הבסיסית שלך, כמו גם את הניקוד הבסיסי שלך. ככל שתהליך הארצה מתקדם, תוכל לשחק מיוזמים נוספים. נקודות ניצחון נוספות יוענקו עבור כל דבר שמשפר את אחיזתה של האנושות במערכת השמש. זה יכול להיות כל דבר, החל מהקמת ערים ועד בניית תשתיות, או הגנה על הסביבה.

הזמן נמדד בעידנים, וכל עידן יחל בשלב סדר התור, אחריו שלב המחקר, שבו מוצגים לשחקנים קלפים חדשים. בשלב הפעולה, שחקנים בסדר התור יבצעו פעולה או שתיים, כך ימשיך השלב סביב השולחן עד שכולם יחליטו לוותר על המשך התור שלהם. לאחר מכן, בשלב ההפקה, כל השחקנים מייצרים משאבים לפי רמת הייצור שלהם על לוחות השחקנים, וכמוכן מרוויחים הכנסת מוזמנים מדירוג הארצה שלהם.

מדדים גלובליים



מאדים מוארצת

כל מיקום או אריח על לוח המשחק מייצג 1% משטח מאדים, כך ש-9 אריחי אוקיינוס מייצגים 9% כיסוי אוקיינוס, מה שאמור להספיק כדי לאפשר מחזורי הידרולוגיים יציבים, לחות אוויר ודפוסי מזג אוויר. מים חשובים גם, מכיוון שהם ממתנים את תנודות הטמפרטורה. בטמפרטורות נמוכות מאוד (במשך רוב ימות השנה), האוקיינוסים הופכים למעשה לקרחונים.

למרות שהטמפרטורה על מאדים יכולה להגיע כבר ל-20 מעלות בימי קיץ 'חמים', זה לא מספיק. כדי לאפשר אוקיינוסים נוזליים, הטמפרטורה הממוצעת צריכה להיות חיובית, לפחות בקו המשווה. המדד החשוב ביותר להארצה הוא רמת החמצן. ללא אטמוספירה נשימה, מאדים אינו ראוי למחייה, אינו מוארץ. תכולת החמצן של כדור הארץ היא 21% מהאטמוספירה, 0.21 אטמוספירה. בגבהים גבוהים יותר, זה פוחת ככל שהאטמוספירה הופכת דלילה יותר. ב-3000 מ' רמת החמצן היא 0.14 אטמוספירה ויש כמה ערים גדולות בגובה זה, בעיקר בהרי האנדים ובסין. הדוגמאות הבולטות ביותר הן הערים הבוליביות אל אלטו (4150 מ') ולה פאס (3640 מ'), כל אחת עם קרוב למיליון תושבים.

האטמוספירה של כדור הארץ מכילה גם 78% חנקן, המרכיב העיקרי שאחראי על לחץ האוויר. לחץ האוויר הוא מדד חשוב, אם כי לא מכריע כמו רמת החמצן. היבט נוסף של הארצה הוא השדה המגנטי החלש מאוד של מאדים. מדדים אלו אינם מיוצגים כמדד גלובלי במשחק, אלא בדרך כלל מעניקים דירוג הארצה גבוה יותר עבור השחקן, כפי שמצוין בקלפים הנחונים.



לוח המשחק



אל תשכחו!
בכל פעם שתעלה מדד גלובלי,
תעלה גם את דחג ההארצה שלך!

- 1 מסלול דירוג הארצה:** כל השחקנים מתחילים ב-20. זוהי ההכנסה הבסיסית שלך (ראה עמודים 6 ו-8) וכמו כן נקודות הניצחון שלך. אתה מעלה דירוג זה בכל פעם שאתה מאריך.
- 2 מעקב עידנים:** סמן העידן מודד זמן (סיבובים) ומתחיל ב-1, נע לאורך מסלול ההארצה (ניקוד).
- 3 משחק לשחקן יחיד (סולו)** מתחיל בדירוג הארצה של 14, ומסתיים בסוף עידן 14.
- 4 חמצן:** מדד גלובלי זה מתחיל ב-0%. וזאת לעומת 21% חמצן בכדור הארץ.
- 5 אריחי אוקיינוס:** מדד גלובלי זה מתחיל עם 9 אריחים בערימה כאן, אריחים אלו יונחו על הלוח במהלך המשחק.
- 6 טמפרטורה:** מדד גלובלי זה (טמפרטורה ממוצעת הנמדדת במעלות צלזיוס בקו המשווה) מתחיל ב-30° C (צלוזוס).

שלבי בונס
ככל שהאטמוספירה מתעבה, השפעות החממה יעלו את הטמפרטורה, כפי שמעיד שלב הבונס ב-8% חמצן. ככל שהטמפרטורה תעלה, פחמן דו-חמצני יופשר, ויתרום עוד להשפעת החממה כפי שמסמן על ידי הבונסים לייצר חום. לאחר מכן, בטמפרטורה של 0°, מים קפואים תת-קרקעיים יחלו להפסיק, ויסיפו מים לפני השטח.

המפה
בלוח המשחק יש מפה מדויקת של אזור ת'ארסיס במאדים, לרבות קניוני מארינרס ו-3 מתוך 4 הרי הגעש הגדולים. רק האזור סביב הרי אולימפוס חסה האזורים השמורים לאריחי האוקיינוסיהם נמוכים מגובה פני השטח כך שהמים יורנו אליהם באופן טבעי. הבונסים הצמחיים סביב קו המשווה מדגימים כיצד הטמפרטורה הממוצעת הגבוהה תקל על שגשוג החיים שם. לרכסי ההרים יש בונסים של פלדה וטיטניום, בעוד שאחרים מעניינים אחרים עשויים להעניק בונס של שלילת קלפים, כמו אתר הולקנג שבו נחתה הגשושית הראשונה מעשה ידי אדם.

אריחים

כאשר מניחים אריח חורש, אתה רשאי להעלות את רמת החמצן (אם אפשר) וגם את דירוג ההארצה שלך. אם אינך יכול להעלות את רמת החמצן אתה גם לא תקבל את העלייה בדירוג ההארצה. אריחי חורש שווים נקודת ניצחון 1 בסוף המשחק, וגם מעניקים 1 נקודת ניצחון לכל עיר סמוכה (ראה להלן).

אריח עיר: חל איסור להניח עיר ליד עיר אחרת (חריג: יש להציב תמיד את העיר נוקטיס על המיקום השמור לה). הצב עליו סמן שחקן כדי לסמן את הבעלות שלך. כל אריח עיר שווה 1 נקודת ניצחון עבור כל אריח חורש סמוך (ללא קשר לזהות בעליו) בסוף המשחק. (הערה: הקלף "עיר בירה" מניח את אריח עיר הבירה הייחודי, שנספר ומקבל ניקוד כמו אריח עיר רגיל, אך בנוסף נותן לך נקודות ניצחון עבור אריחי אוקיינוס סמוכים, כפי שמצוין בקלף).

אריחים מיוחדים: חלק מהקלפים מאפשרים לך להניח אריחים מיוחדים. כל פעולה או מנבלת מיקום מתוארת בקלף. לאחר הנחת האריח, יש להציב עליו סמן שחקן.

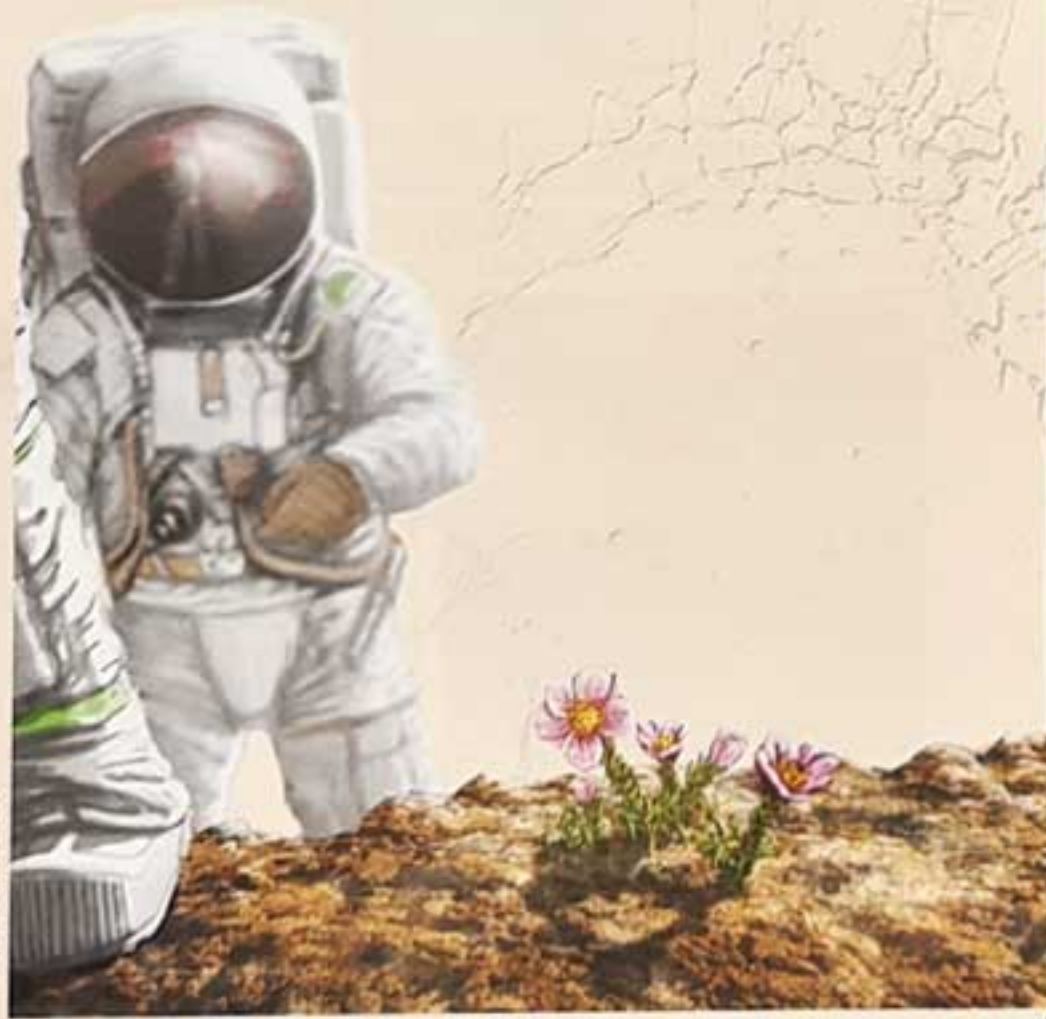
בלוח המשחק ישנה מפה שעליה ניתן להניח אריחים. כאשר מניחים אריח, תחילה עליך לבדוק אם קיימות מנבלות מיקום. ישנם אזורים השמורים לאוקיינוס ולערים מיוחדות, שבהם אסור להניח אריחים אחרים. יתר על כן, לכל אריח עשויות להיות הנבלות ייחודיות מודפסות על הקלף התואם או בסיכומים שלהן. כאשר אתה מניח את האריח, אתה מקבל את **הבונס המודפס על אותו אזור** (אם קיים כזה). אתה מקבל גם בונס על הנחת אריחים ליד אריחי אוקיינוס (ראה להלן).

אריחי אוקיינוס: ניתן להניח אריחי אוקיינוס רק באזורים השמורים לאוקיינוס (ראה מפה). הנחת אריח אוקיינוס מעלה את דירוג ההארצה שלך בשלב 1. אריחי אוקיינוס אינם בבעלות אף שחקן. בכל פעם ששחקן כלשהו יניח אריח בסמוך לאריח אוקיינוס (לרבות אריח אוקיינוס אחר) שכבר ממוקם על הלוח, הוא יקבל 2 מ"ש (מגה שקל).

דוגמה: אם תניח אריח עיר בסמוך ל 2 אריחי אוקיינוס שונים, תקבל 4 מ"ש כבונס מיקום.

אריח חורש: במידת האפשר, יש להניח אריחי חורש ליד אריח אחר שבבעלותך. אם אין לך אזור פנוי ליד האריחים שלך, או אם טרם הנחת אריח, אתה יכול להניח את אריח החורש על כל אזור זמין. הצב עליו סמן שחקן כדי לסמן את הבעלות שלך.

צעד קטן לאדם, אבל כדאי שתשים לב גם אליו!



סמנים

סמנים לא אמורים להיגמר. אם כן, השתמש בתחליפים נוחים וזמינים לך.

קוביות משאבים: משאבים נאספים על לוח השחקן או על קלפים ייעודיים. ישנם סוגים רבים של משאבים (ראה עמוד 14), אך כולם מסומנים על ידי הקוביות הבאות:



כסף = 5 יחידות



זהב = 10 יחידות

סמני שחקן: כל שחקן משתמש בצבע שלו כדי לסמן את דירוג ההארצה, בעלות על אריחים, ייצור (ראה עמוד 6), וכדי לציין פעולות שהיו בשימוש על קלפים כחולים (ראה עמוד 11).



טוקני טמפרטורה, חמצן ועידנים: מניחים בתחילת המסלול המתאים (ראה עמוד 4).



סמן שחקן ראשון: נע משחקן לשחקן עם כיוון השעון בסיום כל עידן (סיבוב).

לוח השחקן

לוח השחקן עוקב אחר המשאבים ורמת הייצור הנוכחיים שלך. קוביות משאבים מונחות בתיבות שלהן, וסמני שחקן מונחים על מסלולי הייצור. במשחק, סמלי משאבים מתייחסים לקוביות משאבים, בעוד שסמלים של משאבים בתוך תיבות חומות מתייחסים לייצור של המשאב הנתון (ראה את קלף המיזם למטה).

1 מסלולי הייצור: אם אתה מגביר ייצור של משאב מסוים, סמן את רמת הייצור החדשה עם סמן השחקן שלך. **רמת הייצור אינה מוגבלת ל-10.** דוגמה: אם אתה משחק קלף שמגביר את ייצור החום שלך 3 שלבים מ-19 ל-22, אתה מסמן זאת על ידי 2 סמני שחקן על '10' וסמן 1 על '2' במסלול הייצור מעל תיבת החום. מרשים! במהלך שלב הייצור אתה מקבל קוביות משאבים השוות בערך לרמת הייצור שלך.

2 מנה-שקל (מ"ש/ש): משמש לתשלום עבור קלפים ומיזמים אחרים. "רמת הייצור" של מ"ש נקראת "הכנסת המזומנים שלך". **חשוב: סך המ"ש שייצור בשלב זה הינו חיבור של רמת הכנסת המזומנים שלך ושל דירוג הארצה שלך.** הכנסת המזומנים שלך היא "רמת הייצור" היחידה שיכולה להיות שלילית, אך היא לעולם לא תפחת מתחת ל-5.

3 פלדה: משמשת רק לתשלום עבור קלפים עם תג מבנה ושוי 2 מ"ש לכל קובית משאב. אתה יכול לשלם בשילוב של מ"ש ופלדה, אבל אתה לעולם לא תקבל "עודף" על תשלום יתר באמצעות פלדה.



- 4 טיטניום:** משמש רק לתשלום עבור קלפים עם תג חלל ושוי 3 מ"ש לכל קובית משאב, בדומה לפלדה.
- 5 צמחים:** ניתן להמיר 8 צמחים לאריח חורש באמצעות הפעולה המתוארת (ראה עמודים 5 ו-11).
- 6 אנרגיה:** משמשת להפעלת מגוון פעולות וקלפים. כל שאריות האנרגיה מומרות לחום בתחילת שלב הייצור.
- 7 חום:** ניתן להמיר 8 משאבי חום כדי להעלות את הטמפרטורה שלב 1 באמצעות הפעולה המתוארת (ראה עמוד 11).

קלפים

כל שחקן מתחיל את המשחק עם **קלף תאגיד**. במהלך המשחק, שחקנים רוכשים ומשחקים **קלפי מיזם** רבים כדי לקבל הטבות מסוימות שונים. קלפי המיזם מחולקים לקלפים פעילים (מסגרת כחולה, ראה דוגמה), קלפים אוטומטיים (ירוקים) וקלפי אירועים (אדומים), קרא עוד בעמוד 10 כיצד הם משוחקים.

1 תג: מסווג את הקלף בקטגוריות מסוימות, שיכולות להשפיע או להיות מושפעות מקלפים אחרים, או על ידי לוח השחקנים (למשל, אתה יכול לשלם עם פלדה כשתשחק קלף עם תג בניה).

2 תנאי התחלה: מייצג את כמות הכסף (ש) שאיתה אתה מתחיל, כמו גם משאבי התחלה ורמות ייצור שונות. לחלק מהתאגידים יש גם פעולה ראשונה קבועה המתוארת כאן (ראה קלף לדוגמה).

3 השפעה/פעולה: תיבות המסומנות בסרט כחול מציגות השפעה מתמשכת או פעולה שניתן להשתמש בה במהלך המשחק. ניתן להשתמש בפעולות רק פעם אחת בעידן (סיבוב), בעוד שההשפעות תמיד פעילות.

4 כיתוב רקע: נותן לך קצת מידע והקשר תמטי לגבי הקלף. לכתוב זה אין השפעה על מהלך המשחק.

5 עלות: זה מה שאתה משלם כדי לשחק את הקלף מהיד שלך. (כדי לקבל קלפים לידך, תחילה עליך לרכוש אותם בשלב המחקר, ראה עמוד 8).

6 דרישה: יש לעמוד בכל דרישה על מנת לשחק את הקלף. חלק מהקלפים דורשים רמה מסוימת של מדד גלובלי, בעוד שאחרים ניתן לשחק בהם רק כשהמדד עדיין נמוך (ראה קלף לדוגמה). חלק מהקלפים דורשים שיהיו לך תגים מסוימים או רמת ייצור. (הערה: על מנת לשחק את הקלף אתה חייב להיות מסוגל לבצע גם את ההשפעות של הקלף, ראה עמוד 9). שימו לב גם שצריך לזלזל את הדרישה רק בעת משחק הקלף, לא כאשר תרצו להשתמש בו מאוחר יותר.

7 השפעות מיידיות: רוב הקלפים משפיעים על המשאבים או על רמת הייצור שלך (או של היריב שלך). אתה יכול גם לקבל אירועים להנחה, או השפעות אחרות.

8 נקודות ניצחון: חלק מהקלפים נותנים לך נקודות ניצחון בסוף המשחק. אם אינך בטוח כיצד קלף עובד, קרא את הכיתוב המפורט, שנמצא בסמיכות לפעולה/השפעה.



סידור המשחק

אלה חושפת את התאגיד שלה: 'פובלוג', שנותן לה 10 משאבי טיטניום ו-23 מ"ש, אותם היא מסדרת על לוח השחקן שלה. ואז היא מצהירה שהיא קונה 5 קלפים ליד שלה, משלמת עבורם 15 מ"ש. יש לה כמה קלפי חלל יקרים שינצלו את מאגר הטיטניום שלה. לאחר מכן היא מחזירה את קלף התאגיד שלא נעשה בו שימוש בחזרה לקופסה, ואת 5 קלפי המיזם שלא רכשה עם הפנים כלפי מטה לערימת ההשלכה ליד החפיסה.

לאחר מכן, עומר מגלה שהוא הולך לשחק ב-'ת'ורגייט', מתחיל עם 48 מ"ש וייצור אנרגיה נוסף, שהוא מסמן על לוח השחקן שלו. עומר מחליט לשמור את כל 10 הקלפים ומשלם עבורם 30 מ"ש.

נועה מחליטה לשחק בתאגיד 'רפובליקת ת'ארסיס' (ראה קלף לדוגמה בעמוד הקודם). היא מוסיפה 40 מ"ש ללוח השחקן שלה ומשלמת 12 מ"ש עבור 4 הקלפים שהיא מחליטה לשמור, נשאר לה 28 מ"ש. כפעולה הראשונה שלה, היא תוכה להניח אריח עיר. לא רק זה, אלא שאריח העיר עשוי להעניק לה גם בוגוס מיקום, וקלף התאגיד שלה מצוין כי הוא עשוי להגדיל את הכנסת המזומנים שלה שלב אחד בכל פעם שמניחים אריח עיר על מאדים, ובנוסף היא גם מקבלת 3 מ"ש כשהיא מניחה עיר בעצמה.

ועכשיו העידן הראשון מתחיל כשאלה לוקחת את התור הראשון בשלב הפעולה...

להלן סידור המשחק (רגיל) עבור 2-5 שחקנים. ראה כללים נוספים עבור גרסאות משחק אחרות בעמוד 13.

1 לוח משחק: הנח את לוח המשחק במרכז על השולחן. הנח את 9 אירועי האוקיינוס על השטח השמור להם. הנח את סמני הטמפרטורה והחמצן על עמדות ההתחלה שלהם. מקם גם את סמן העידנים על '1' במסלול הארצה.

2 קוביות משאבים ושאר האירועים מונחים כך שיהיו נגישים לכולם.

3 חפיסת קלפי המיזם: ודא שאין קלפים של עידן התאגיד בחפיסת המיזם או בין קלפי התאגיד. אלה מסומנים בסמל אדום ולכן בקצה השמאלי התחתון. ערבבו את קלפי המיזם והניחו את חפיסת המיזם ליד הלוח. השאירו מקום לערימת השלכה לצדו.

4 שחקנים: השחקן שניצח לאחרונה במשחק של 'חיים על מאדים' מקבל את סמן השחקן הראשון. שחקנים בוחרים את הצבעים שלהם ולוקחים את סמני השחקן תואמים. ולוח שחקן. במשחק רגיל, אתה מתחיל עם רמת ייצור בסיסית של 1 לכל משאב, או הצב סמן שחקן על מספר 1 בכל מסלול ייצור על לוח השחקנים. כל שחקן גם שם סמן אחד בעמדת ההתחלה (20) של מסלול הארצה על לוח המשחק.

5 חלק קלפים: שחקנים החדשים למשחק, מקבלים כל אחד קלף תאגיד למתחילים ו-10 קלפי מיזם, בעוד שהשחקנים האחרים מקבלים כעת 2 קלפי תאגידים רגילים ו-10 קלפי מיזם.

6 בחר קלפים: תאגיד מתחיל יכול לשמור את כל 10 הקלפים שלהם בחינם, בעוד שהשחקנים האחרים בוחרים כעת בו-זמנית באיזה תאגיד לשחק, ואיזה קלפי מיזם לשמור ביד ההתחלתית שלהם (כל קלף שתשמור יעלה 3 מ"ש).

7 תנאי התחלה: לפי סדר השחקנים, כל שחקן מגלה באיזה תאגיד בחר, מקבל את כל משאבי ההתחלה ורמות הייצור המצוינים בקלף התאגיד. השחקנים משלמים עבור הקלפים שבחרו לשמור. כל קלף עולה 3 מ"ש והקלפים הלא רצויים מושלכים לערימת השלכה משותפת - קלפים תמיד מושלכים עם הפנים כלפי מטה! החזירו את התאגיד הלא רצוי לקופסה. שימו לב שהמשאבים שלך לעידנים הקרובים יהיו מועטים למדי עד שתעלה את רמת ההכנסה שלך.

8 התחל את המשחק: העידן הראשון מתחיל ללא שלב סדר התור וללא שלב המחקר (מאחר שביצעת את השלבים האלה במהלך הסידור), אז השחקן הראשון פשוט מתחיל את שלב הפעולה.

דוגמה: אלה, עומר ונועה מחליטים לשחק משחק רגיל של 'חיים על מאדים'. כל אחד מהם בוחר את הצבע שלו, לוקח לוח שחקן ומסמן את התחלת הייצור על ידי הנחת סמנים על '1' בששת מסלולי הייצור. אלה, השחקנית הראשונה, מחלקת לכל שחקן 10 קלפי מיזם ו-2 קלפי תאגיד. הם בוחרים את הקלפים שלהם, וכשכולם החליטו אילו קלפים ותאגידים הם רוצים, הם מתחילים לחשוף אותם לפי סדר השחקנים.

עידנים

בגלל משכי הזמן הארוכים הדרושים לביצוע מיוזמים, המשחק משוחק בסדרה של עידנים. בכל עידן עוברים השחקנים 4 שלבים.

(1) שלב סדר התור

סמן השחקן הראשון עובר לשחקן הבא עם כיוון השעון לסמן העידן עולה שלב אחד למעלה. על שלב זה נדלג בעידן הראשון של המשחק (ראה 'סידור המשחק').

(2) שלב המחקר

כל שחקן שולף 4 קלפים ומחליט איזה מהם הוא רוצה לרכוש ליד שלו. כל קלף עולה 3 מ"ש לרכישה ליד, ורשאי לרכוש 0-4 קלפים. הקלפים שלא נרכשו בשלב זה, מושלכים עם הפנים כלפי מטה לערימת ההשלכה. אין הנבלה למספר הקלפים ביד. אם הקלפים נגמרו בחפיסה, ערבבו את ערימת ההשלכה כדי ליצור חפיסה חדשה והמשיכו לשחק. גם על שלב זה נדלג בעידן הראשון (ראה 'סידור המשחק').

דוגמה: בעידן השני, השחקנים עוברים את שלב המחקר הרגיל הראשון שלהם. הם מניחים את קלפי היד שלהם בצד ושולפים 4 קלפים כל אחד, מהם השחקנים יבחרו אילו לרכוש. עומר מחליט לרכוש 3 מהקלפים ששולף, אז הוא משלם 9 מ"ש, משלך את הקלף הנותר, ומוסיף את 3 הקלפים החדשים ליד שלו.

(3) שלב הפעולה (ראה עמוד 9)

שחקנים מבצעים 1 או 2 פעולות בכל תור, או מחליטים לוותר על תורם. המשחק ממשיך עם כיוון השעון לפי סדר התור סביב השולחן עד שכל השחקנים החליטו לוותר. ניתן לשלב את הפעולות בכל דרך שהשחקן יבחר. הפעולות הומינות הן:

- שחקן קלף מהיד שלכם (ראה עמוד 9).
- השתמש במיזם בסיסי (ראה עמוד 10).
- לסמן נקודת ציון (ראה עמוד 10).
- לממן פרס (עמוד 11).
- הפעל פעולה על קלף כחול (ראה עמוד 11).
- המר 8 צמחים לאריח חורש (שמעניק גם עליה ברמת החמצן) כמתואר על לוח השחקן (ראה עמוד 11).
- המר 8 חום לעלייה בטמפרטורה כמתואר על לוח השחקן (ראה עמוד 11).

אתה יכול לבחור לבצע 1 או 2 פעולות בתורך. אם תבחר לא לבצע שום פעולה (ויתור), אתה מחוץ לסבב שלב הפעולה ולא תוכל לבצע עוד פעולות בעידן הזה, בכל פעם שיגיע תורך, ידלגו עליך. אבל כל עוד אתה מבצע פעולות, תוכל להמשיך להשתתף בסבב הפעולות בתורות הבאים. כשכל השחקנים ויתרו על תורם, שלב הפעולה מסתיים.

דוגמה: עומר מתחיל את שלב הפעולה של העידן השני על ידי שימוש במיזם הבסיסי 'מכירת חידושים' (ראה עמוד 10): הוא משלך קלף כדי לקבל 1 מ"ש - הוא הבין שהקלף הזה לא ממש מועיל למצבו. בנוסף, הוא רוצה לראות מה האחרים עושים לפני שהוא מחליט על הפעולה הבאה שלו.

בתורה, נועה משתמשת במיזם הבסיסי 'עיר' ומשלמת 25 מ"ש כדי להניח אריח עיר ולהגדיל את הכנסת המזומנים שלה שלב 1 בהיותה 'רפובליקת ת'ארסיס', היא זוכה להגדלת הכנסה נוספת של 1 מ"ש ו-3 מ"ש בחורה, מלבד הבונוס הרגיל של הנחת האריח. מרצה מהפעולה הבודדת שלה, הוא אומרת לאלה להתחיל את התור שלה.



אלה משחקת את קלף החלל 'כריית אסטרואידי' בעלות של 30 מ"ש. היא בוחרת לשלם באמצעות 8 טיטניום (זה קלף חלל). בגלל ההשפעה של תאגיד 'פובולוג', כל טיטניום שווה 4 מ"ש, מה שמכניס סך של 32 מ"ש. היא יכלה לשלם 7 טיטניום פלוס 2 מ"ש, אבל היא משלמת 8 בכל מקרה כי חסר לה כסף. 'כריית אסטרואידי' מאפשר לאלה להגביר את ייצור הטיטניום שלה ב-2 שלבים, או היא מעדכנת את רמת הייצור על לוח השחקן שלה, ואז מניחה את הקלף לפני.

אלה מחליטה לשחק קלף חלל נוסף כפעולה השנייה שלה, במטרה להגביר את ייצור הטיטניום שלה, לפני שהיא מעבירה את התור לעומר, שעכשיו החליט ללכת על 'תחנת כח ג'אותרמית'. לקלף הזה יש תג אנרגיה והוא עולה 11 מ"ש, אבל מכיוון שעומר משחק את תאגיד 'ת'ורג'ייט', המעניק הנחה עבור קלפי אנרגיה, הוא צריך לשלם עבורו רק 8 מ"ש. וכך השלב ממשיך עד שכולם מוותרים על התור שלהם.

(4) שלב הייצור

כל השחקנים מבצעים את השלב הזה בו זמנית. ראשית, כל האנרגיה מומרת לחום (העבר את כל קוביות המשאבים מתיבת האנרגיה לתיבת החום). שנית, כל השחקנים מקבלים משאבים חדשים בהתאם לרמות הייצור השונות:

שחקנים מקבלים מ"ש לפי דירוג ההארצה שלהם בתוספת רמת הכנסת המזומנים שלהם (שעשויה להיות שלילית!), ואז השחקנים מקבלים גם כל משאב אחר שיש להם רמת ייצור חיובית כפי שמסומן בלוח השחקן. מקמו את כל המשאבים שנוצרו בתיבות המתאימות להם. (ראה עמוד 6)

לבסוף, הסירו סמני שחקן מקלפי פעולה משומשים, כדי לסמן שניתן להשתמש בהם שוב בעידן הבא (ראה עמוד 11). עכשיו אתם מוכנים להתחיל את העידן הבא.

דוגמה: אלה מרוויחה 21 מ"ש מדירוג ההארצה והכנסת המזומנים שלה. היא גם מייצרת 3 משאבי טיטניום (בגלל שהיא שוחקה ב'כריית אסטרואידי' קודם לכן), ו-1 מכל אחד מהמשאבים האחרים, ומוסיפה אותם על לוח השחקן שלה.

פעולות

צמחים, או אולי לעומר או לנועה יש פחות מ-3 צמחים להסרה). עם זאת, יש להסיר את כל הצמחים שבחרה מאותו שחקן נבחר (ולא להסיר את המשאב ממספר שחקנים).

לקלפים א', ב', ד' ו-ה' (מצויים מטה), לכל אחד יש דרישה המצוינת לצד עלות הקלף. כדי לשחק קלף א', אתה צריך לייצר טיטניום. כדי לשחק קלף ב', רמת החמצן צריכה להיות 9% או נמוכה יותר, ואתה צריך גם לייצר אנרגיה מכיוון שהקלף מחייב אותך להפחית את ייצור האנרגיה שלך. כדי לשחק קלף ד', רמת החמצן חייבת להיות 9% ומעלה. אתה צריך גם ייצור צמחים, מכיוון שהקלף מחייב אותך להפחית את ייצור הצמחים שלך. קלף ה' דורש 5% חמצן וייצור אנרגיה.

העלות הנדרשת למשחק הקלף מצוינת בפינה השמאלית העליונה. חלק מהקלפים הכתולים שכבר נמצאים במשחק עשויים לתת לך הנחה (לדוגמה, ה' נותן הנחה בעת משחק קלף חלל). אתה יכול גם להשתמש בפלדה ובטיטניום כדי לסייע בתשלום עבור קלפי מבנה וחלל בהתאמה.

(2) תשלום וביצוע השפעות מיידיות.

ראשית עליך לשלם את עלות הקלף. לאחר מכן, בחלקו התחתון של הקלף מצוינות השפעות מיידיות. השפעות אלו (והשפעות אחרות המופעלים על ידי הקלף שזה עתה שיחקתם) מבוצעות בכל סדר שתבחרו.

חובה לבצע כל הנברה או הפחתה של ייצור נקוב (ראה קופסאות חומות בקלפים א', ב', ד' וה'). משאבים או ייצור עם מסגרת אדומה מסמנים שאתה יכול להשפיע על כל שחקן שתבחר (אפילו על עצמך). משאבים או ייצור ללא מסגרות אדומות תמיד משפיעים עליך וחיוביים להתבצע. כך לדוגמה, קלף א' בעצם גונב ייצור טיטניום מהיריב, בעוד שבקלפים ב', ד' וה' אתה חייב להפחית את ייצור האנרגיה שלך או את ייצור הצמחים שלך כדי להגביר את הכנסת המזומנים שלך.

קלפים עשויים להכיל גם אריחים ותנים עם גבול אדום, והגבול האדום הזה מסמל שאתה יכול לכוון אל אריחים או תנים של שחקן כלשהו. זה מצוין גם בכיתוב על הקלף.

כפי שמוצג בעמוד 8, ישנן 7 פעולות שונות ששחקנים יכולים לבחור לבצע מהן בתורם. שחקנים יכולים לבצע 1 או 2 פעולות בתורם, בכל שילוב (לדוגמה 2 מאותה פעולה). על ידי בחירת 2 הפעולות, שחקן יכול להפחית את האחרים, על ידי מהלך שיריבו לא ציפו לו ולהשיג אותם למטרה או בונוס כלשהו. בחירה רק בפעולה אחת יכולה להיות שימושית למדי - היא יכולה לשמש כהשהייה מכוונת (בזמן שתצפה במהלכי היריבים שלך) או סתם כדי לבצע פעולה פשוטה תוך כדי חשיבה על המהלכים הבאים שלך.

(א) שחקו קלף מהיד שלכם

- כשמשחקים קלף, יש לקחת בחשבון 3 שלבים:
 - 1) בדוק את הדרישות.
 - 2) שלם עבור הקלף וקבל השפעות מיידיות.
 - 3) הנח את הקלף כראוי.

(1) בדוק את הדרישות.

על מנת לשחק קלף עליך לעמוד בדרישות שלו ולהיות מסוגל לבצע את ההשפעות המצוינות על הקלף, למעט החרגים הבאים: אתה רשאי לשחק קלף ש...

- מעלה מדדים גלובליים שכבר הגיעו ליעדם (למשל כשאין יותר אריחי אוקיינוס, או כשהטמפרטורה היא +8 צלזיוס).
- מוסיף משאבים שאינך יכול לאסוף (לדוגמה הוספת משאבי יצורונים מבלי שיהיה לך קלף יצורונים להניח אותם עליו).
- מסיר משאבים עבור שחקן כלשהו (סמלים של משאבים עם גבול אדום, ראה דוגמה בקלף ג' למטה) אם אתה לא יכול או לא רוצה.

גם אם לא ניתן לבצע את ההשפעות הללו, אתה עדיין יכול לשחק את הקלף, ולבצע את כל שאר ההשפעות כרגיל.

דוגמה: אלה יכולה לשחק 'אסטרואידי' (קלף ג') גם אם הטמפרטורה הגיעה ליעדה, אבל או היא לא מקבלת העלאה בדירוג ההארצה שלה. היא עשויה גם לבחור לא להסיר צמחים כלל, או פשוט לעשות זאת באופן חלקי (אולי רק לאלה יש



ה



ד



ג



ב



א

כל המשאבים (ג') מתקבלים, או מוסרים. שוב, נבול אדום אומר שאתה יכול לבחור להסיר משאבים של כל שחקן, כך שלשחקן את קלף ג' בדרך כלל לא נחמד במיוחד. עם זאת, הסרת משאבים עם נבול אדום הם ברי רשות, כך שקלף ג' אינו מכריח אותך להסיר את הצמחים שלך (או של שחקן אחר), גם אם אתה השחקן היחיד שיש לו משאבי צמחים. משאבים לא רגילים (שלא נאספים על לוח השחקן שלך) נאספים במקום זאת על קלפים מיוחדים (ד'). כברירת מחדל, משאבים אלה מחוקמים בדרך כלל על אותו קלף שיוצר אותם. 'בהמות' (ד'), למשל, מעניק לך חיה אחת (קוביית משאבים) כאשר אתה משתמש בפעולה שלו (ניתן להשתמש בפעולה של קלף כחול רק פעם אחת בכל עידן). כל האירחים (ב') שהונחו על ידי הקלף, יחוקמו לפי חוקי הנחת האירחים (ראה עמוד 5).

אם לסמל קלף יש כוכבית (*), אז זה אומר שיש כאן מקרה חריג לכללים הרגילים. עליכם לקרוא את ההסבר בכיתוב כדי לקבל פרטים על אופן הפעולה של הקלף.

סמלי נקודות ניצחון (ראה קלפים א', ד' ו-ה') אינם ממלאים תפקיד במהלך המשחק, אך יספחו בניקוד הסופי (ראה עמוד 12). קלף ד' עשוי להיות שווה מספר ניג' אם הפעולה שלו (בחלק העליון) הספיקה לפעול מספר פעמים כדי להוסיף עוד משאבים של חיות ולקלף.

3 הנח את הקלף (ראה איור למטה). אירועים (קלפים אדומים, ג') נאספים בערימה אישית עם הפנים כלפי מטה לאחר ששחקן התניס שלהם משפיעים רק בזמן המשחק של אותם קלפים (למשל שימוש בהנחה של קלף ה' בעת משחק קלף חלל).

קלפים אוטומטיים (ירוקים, א' ו-ב) מונחים עם הפנים כלפי מעלה בערימה על השולחן כאשר רק השורה הכותרת העליונה גלויה. אין להם השפעה נוספת, אבל מכיוון שהם מייצגים את ההיקף הנוכחי של הפעולות שלך, התניס שלהם עדיין משפיעים על מהלך המשחק.

לקלפים פעילים (כחולים, ד' ו-ה') יש השפעות מתמשכות שעשויות להשפיע בכל עת, או פעולות שאתה עשוי להשתמש בהן (בדיקו כמו תאגידים). מכיוון שאתה צריך לעקוב אחר קלפים אלו, הם ממוקמים כך שהקלפים העליון גלוי.



קלפים רבים מייצגים רעיונות וחיידושים למאריך המצוי. הם עשויים להשפיע על המזדים הגלובליים או להעלות את דירוג הארצה שלך בדרכים אחרות. הם עשויים לייצג אורגניזמים מפוטוסינתזה המשחררים חמצן, או מקורות חום שמעלים את הטמפרטורה בהדרגה. ישנם גם קלפים אחרים הקשורים לתהליך ההארצה, או שדורשים ביצוע ההארצה, או מתמחים בתנאים מוקדמים. לכל קלף יש סקסט רקע שעשוי לעזור לך לקבל הבנה של מה הקלף עושה 'במצאות'.

ב) השתמש במיזם בסיסי

6 המיזמים הבסיסיים המודפסים על לוח המשחק זמינים תמיד לשחקנים. ניתן להשתמש בכל אחד מהם מספר פעמים במהלך אותו עידן.

1 מכירת חיידושים: אתה יכול להשליך קלף אחד או יותר מהיד שלך כדי להרוויח 1 מ"ש עבור כל קלף מושלך.

2 תחנת כח: תמורת 11 מ"ש אתה יכול להגביר את ייצור האנרגיה שלך בשלב אחד.

3 אסטרואידי: תמורת 14 מ"ש אתה יכול להעלות את הטמפרטורה שלב אחד (וכך גם דירוג הארצה שלך).

4 מי תהום: תמורת 18 מ"ש אתה יכול להניח אריח אוקיינוס (אתה גם מעלה את דירוג הארצה שלך ואוסף כל בונוס מיקום עבור האריח, ראה עמוד 5).

5 חורש: תמורת 23 מ"ש אתה יכול להניח אריח חורש, שמעלה את רמת החמצן (ואת דירוג הארצה שלך) שלב אחד ולאוסף כל בונוס מיקום עבור האריח. הצב סמן שחקן על האריח (ראה עמוד 5).

6 עיר: תמורת 25 מ"ש אתה יכול להניח אריח עיר (לאוסף כל בונוס מיקום עבור האריח, ולהציב עליו סמן שחקן. ראה עמוד 5 לכללי המיקום). אתה גם רשאי להגביר את הכנסת המזומנים שלך שלב אחד.

דוגמה: כפעולה הראשונה של נועה בתורה היא בחירה להשתמש במיזם הבסיסי 'עיר' כדי להניח את אריח העיר השלישית שלה (ז), ולהמשיך לקבל בונוסים נוספים מהתאגיד שלו (רפובליקת תישנם גם קלפים אחרים הקשורים לתהליך ההארצה, או שדורשים ביצוע ההארצה, או מתמחים בתנאים מוקדמים).

ג) סמן נקודת ציון

אם אתה עומד בתנאים של נקודת ציון כלשהי, אתה יכול לתבוע אותה לעצמך על ידי תשלום של 8 מ"ש והצבת סמן השחקן שלך עליו.

רק שחקן אחד יכול לתבוע נקודת ציון, ורק 3 מתוך 5 נקודות הציון ניתנות לתביעה בסך הכל, כך שעליך להודח לפני שיריבך ישיג אותך!

כל נקודת ציון שסימנת שווה 5 נקודות ניצחון בסוף המשחק.

אלו הם נקודות הציון והתנאים כדי לתבוע אותם (מלבד תשלום של 8 מ"ש):

- 1 מאריך:** בעל דירוג ההארצה של 35 לפחות.
- 2 ראש עיר:** בעלים של לפחות 3 אריחי עיר.
- 3 גגן:** בעל לפחות 3 אריחי חורש.
- 4 בנאי:** שיחקת 8 קלפי (תני) מבנה לפחות.
- 5 מתכנן:** להחזיק לפחות 16 קלפים ביד כשאתה תובע את נקודת ציון זו.

דוגמה: הפעולה השנייה של נועה (לאחר שבנתה את העיר השלישית שלה), היא לתבוע את 'ראש העיר', מכיוון שכעת היא עומדת בתנאי לנקודת ציון זו. היא משלמת 8 מ"ש ומציבה את אחד מהסמנים שלה על נקודת הציון של ראש העיר. זה שווה 5 נקודות ניצחון! כעת נותרו לתבוע רק 2 נקודות ציון נוספות, ואף אחד אחר לא יכול לתבוע את 'ראש עיר'.

ד) לממן פרס

אין תנאים שיש לעמוד בהם כדי לממן פרס. השחקן הראשון שמממן פרס משלם 8 מ"ש ומציב עליו סמן שחקן (תומך #1). השחקן הבא שיממן פרס (אחר) ישלם 14 מ"ש (תומך #2), האחרון ישלם 20 מ"ש (תומך #3). ניתן לממן שלושה פרסים בלבד. ניתן לממן כל פרס פעם אחת בלבד.

בניקוד הסופי, כל פרס נבדק, ומוענקים 5 נקודות ניצחון לשחקן שניצח בקטגוריה זו - ללא תלות בזהות הממן של אותו הפרס! המקום השני יקבל 2 נקודות ניצחון (למעט במשחק של 2 שחקנים שבו המקום השני לא מקבל נקודות ניצחון בכלל!). תיקו ייחידות: יותר משחקן אחד עשוי לקבל את הניקוד על המקום הראשון או השני (ראה דוגמה). אם יותר משחקן אחד יזכה במקום הראשון, לא יינתן פרס למקום השני.

אלו הפרסים ועל מה התאגידים מתחרים:

- 1 בעל הבית:** הבעלים של הכי הרבה אירחים במשחק.
- 2 בנקאי:** בעל הכנסת המזומנים הגבוה ביותר.
- 3 מדען:** הבעלים של הכי הרבה תני מדע במשחק.
- 4 תרמיליסט:** בעל הכי הרבה קוביות משאבי חום.
- 5 כורה:** הבעלים של הכי הרבה קוביות משאבי פלדה וטיטניום.

דוגמה: עומר משלם 8 מ"ש כדי לממן את הפרס לתרמיליסט, מכיוון שהוא סבור כי מפעלי גוי החממה שלו יתנו לו את כל החום שהוא צריך כדי לזכות בפרס הזה.

אבל כשהמשחק הסתיים, אלה גם מייצרת חום ויש לה 12 בתיבת המשאבים שלה, לעומת ה-12 של עומר ו-5 של נועה. עומר ואלה שניהם מקבלים 5 נקודות ניצחון למקום הראשון, בעוד שנועה לא מקבלת כלום.

ה) השתמש בפעולה על קלף כחול

לקלפים כחולים ותאגידים רבים יש פעולות, כפי שמצוין בחץ אדום. **ניתן להשתמש בכל קלף פעולה כזה פעם אחת בכל עידן.** כאשר אתה משתמש בפעולה בקלף כחול, עליך לשלם תחילה את כל העלות המצוינת משמאל לחץ (אם קיימת כזו). לאחר התשלום, אתה מקבל את כל מה שהחץ מצביע עליו, ומניח סמן שחקן על הקלף כדי לציין שהשימוש בו נעשה בעידן הזה. סמני השחקן יוסרו במהלך שלב הייצור.

דוגמה: לקראת סוף המשחק, לעומר יש 'בהמות' (קלף ד') במשחק. הוא יכול לבחור לבצע את הפעולה שלו בתורו, להוסיף קוביית משאבים ('חיה') לקלף הזה, ולהציב עליה סמן שחקן.

לקלפים כחולים עשויים להיות גם השפעות שתמיד פעילות, כמו הנחות (קלף ה'): כשאתה משחק קלף חלל, תשלם 2 מ"ש פחות. ההשפעות הללו אינן פעולות (ללא חץ אדום), כך שתמיד תוכל להשתמש בהן.

ו) המרת צמחים לחורש

8 משאבי צמחים יכולים להפוך לאריח חורש, מה שמעלה את רמת החמצן שלב 1 (ולכן גם דירוג ההארצה שלך יעלה שלב 1). שים לב שאת אריח החורש יש להניח ליד אחד מהאירחים שלך (אם אפשר) ויכול ליצור בונוסים למיקום (ראה עמוד 5).

דוגמה: נועה מסירה 8 צמחים מתיבת הצמחים שלה על לוח השחקן, מעלה את רמת החמצן שלב 1, ומעלה את דירוג ההארצה שלה שלב 1 גם כן. לאחר מכן היא לוקחת אריח חורש ומניחה אותו בין 2 מאריחי הערים שלה, ולוקחת את בונוס המיקום, שהוא במקרה 2 צמחים, כפי שהודפס על האזור הנבחר. לא רק שזה הניב גידול בדירוג ההארצה ובונוס מיקום, אלא שהחורש יהיה שווה נקודת ניצחון אחת בפני עצמה, הוא גם מעניק נקודת ניצחון 1 לכל עיר סמוכה בשלב הניקוד בסיום המשחק.

ז) המרת חום לטמפרטורה

ניתן לשלם 8 משאבי חום כדי להעלות את הטמפרטורה שלב 1 (ולכן גם דירוג ההארצה שלך עולה שלב 1).



"כל מה שאנחנו צריכים, זה יותר כח!"
ביון זיגמונד, מנכ"ל תיורגייט.

סיום המשחק

כאשר כל שלושת המדדים הגלובליים (אוקיינוס, סמפרטורה וחמצן) הגיעו ליעדים שלהם, המשחק מסתיים בסוף העיין הנוכחי. לאחר שלב הייצור, לשחקנים יש הזדמנות נוספת להמיר צמחים לאריח חורש אחד או יותר (ההמרה וההנחה מתבצעות לפי סדר התור; זה עשוי גם להולך להשפעות אחרות כגון בונוסים למיקום). לאחר מכן מתרחש הניקוד הסופי. כדי למנוע בלבול, אנו ממליצים לבחור שחקן אחד שיטפל בניקוד, ולכל שאר השחקנים לבדוק שהניקוד נעשה נכון.

ניקוד סופי

1 דירוג הארצה: דירוג הארצה שלך בסוף המשחק הוא הניקוד הבסיסי שלך. הוא את הסמן שלך במעלה מסלול הניקוד, מנקודה זו, כאשר יתווספו נקודות ניצחון נוספות מהשלים הבאים.

2 פרסים: מעניק לשחקן הזוכה באותה קטגוריה 5 נקודות ניצחון ולמקום השני 2 נקודות ניצחון (למעט במשחק של 2 שחקנים). תיקו יידות: שחקנים באותה רמה מקבלים את אותו סכום של נקודות ניצחון בין אם זה במקום הראשון או השני. (ראה כללים בעמוד 11).

3 נקודות ציון: כל נקודת ציון מסומנת שווה 5 נקודות ניצחון לבעליה.

4 לוח משחק: שחקנים מקבלים נקודות ניצחון מהמפה שעל לוח המשחק. כל אריח חורש שווה נקודת ניצחון 1 וכל אריח עיר שווה נקודת ניצחון 1 עבור כל אריח חורש שסמוך לו (ולא קשר לבעלות אריחי החורש). סכום נקודות אלה לפי סדר התור כדי למנוע בלבול.

5 קלפים: תחילה סכום את כל נקודות הניצחון בקלפים שאוגרים משאבים. לאחר מכן אסוף את כל הקלפים ששיחקת שנותח (כולל את כל האירועים ששיחקת!) וסכום את נקודות הניצחון שלך. אם יש לך קלפי (תג) בז'וביאן, ייתכן ויהיה צורך לספור אותם בנפרד.

השחקן עם הניקוד הכולל הגבוה ביותר הוא המנצח! כל תיקו מוכרע לטובת השחקן בעל הכי הרבה מ"ש.

דוגמה: לעומר יש דירוג הארצה סופי של 38, אז משם הוא מתחיל לספור את נקודות הניצחון הנוספות שלו. הוא קיבל 5 נקודות ניצחון מהפרס 'תרמיליטי', והוא גם זכה בנקודת הציון של 'מתכנן'. הוא קיבל עברה 5 נקודות ניצחון. על לוח המשחק, לעומר יש 3 אריחי חורש מסביב לעיר הבודדת שלו, או זה 3 נקודות ניצחון מאריחי החורש 5-1 נקודות ניצחון לעיר, מכיוון שאותה עיר סמוכה ל 2 אריחי חורש בבעלות נועה. זה מביא את הסכום הכולל ל-56 נקודות ניצחון לפני שכלול הקלפים ששיחק. לעומר יש 3 משאבים על קלף ה'טורפים' שלו, מה שנותן לו 3 נקודות ניצחון. יש לו גם סה"כ 6 נקודות ניצחון נוספות על הקלפים האחרים שלו (כחולים וירוקים), ונקודת ניצחון 1 מקלף אירוע (אדום), מה שהופך את הציון הסופי שלו ל-64 נקודות ניצחון.



האם אתה המנצח?

הצעות לשיפור חווית המשחק

אם אינך מבין את הסמלים - קרא את ההסבר בכיתוב המפורט על הקלף, או עיין בעמודים 14 ו-15 בספר חוקים זה.

לפעמים יש הרבה השפעות שצריך לעקוב אחריהם, אז בבקשה עזר אחד לשני. כאשר מספר השפעות מופעלות בו-זמנית, השחקן הפעיל בוחר את הסדר בו יתרחשו, אפילו להשפעות המופעלות על שחקנים אחרים.

במקרה שאחד מהשחקנים הוא עיוור צבעים, תן לשחקן הירוק להשתמש בקוביות בצבע כסף כסמנים על לוח המשחק.



© NINA FROELICH

גרסאות נוספות

אתה סוכם את נקודות הניצחון שלך, כך שתנסה לקבל ציון גבוה ככל האפשר. אם לא השלמת את ההארצה עד סוף עידן 14, אתה הפסדת במשחק.

גרסאות דראפט (משחק למתקדמים):

לאחר מספר משחקים אנו ממליצים לעבור לגרסת משחק זו. גרסה זו ממעיטה את אלמנט המזל (בשליפה) ומגבירה את האינטראקציה בין השחקנים. במהלך שלב המחקר, השחקנים מבצעים דראפט ל 4 קלפים במקום רק לשלוף 4 לקנייה. להלן מהלך הדראפט:

כל שחקן מקבל תחילה 4 קלפים ובוחר אחד לשמור, מניח אותו בצד ומעביר את השאר לשחקן הבא בסדר התור. עכשיו יש לך 3 קלפים; בחרו שוב באחד מהם והניחו בצד והעבירו את השאר שמאלה. לאחר מכן הניחו 1 מתוך 2 שתקבלו, העבירו את הקלף האחרון, ולבסוף קבלו את הקלף האחרון שלכם.

לאחר מכן בחנו את 4 הקלפים שהנחתם בצד (הדראפט) ובחרו אילו מהם לקנות (3 מ"ש עבור כל אחד) ואילו לזרוק.

הדראפט אינו בשימוש במהלך העידן הראשון מכיוון ששלב המחקר הראשון (ראה 'סידור המשחק') שונה. קלפים מועברים בדראפט עם כיוון השעון במהלך דורות זוגיים ונגד כיוון השעון במהלך דורות אי-זוגיים.

גרסה זו מאפשרת לשחקנים להשפיע לאילו קלפים שחקנים אחרים מקבלים נישה, ומגבירה את היכולת שלך להמשיך באסטרטגיה מסוימת, או לחזות איזה מדד יעלה ראשון.

גרסת הדראפט מוסיפה קצת זמן משחק נוסף ואינה מומלצת לשחקנים חדשים ל- 'חיים על מאדים'.

אודות מעצב המשחק:

יעקב פריקזיליוס קיבל את הדוקטורט שלו בכימיה מאוניברסיטת שטוקהולם בשנת 2006. לאחר שגילה את התשוקה שלו לנתח ולהסביר דברים, הוא החל לעבוד כמורה למדעים בבתי ספר תיכוניים ומכללות, וקיבל את תעודת ההוראה שלו ב-2011.

משחקי לוח היו לו לתחביב מילדות, הוא פיתח מספר משחקים במהלך השנים. בשנת 2011, הוא הקים את FryxGames יחד עם אחיו חנוך, דניאל ויונתן, ובאותה שנה שוחרר משחק 'תחנת החלל' שלו.



MARIA FROELICH

בין עבודת ההוראה שלו, FryxGames, ילדים ואישה מקסימה, החיים אכן מלאים!

עידן התאגידים (משחק מורחב):

כדי לשחק במשחק המורחב, פשוט הוסף את כל הקלפים המסומנים בסימול אדום ולבן. בנבול השמאלי התחתון של הקלפים בשלב סידור המשחק, לרבות 2 תאגידים חדשים. שחקנים מתחילים ללא ייצור נוסף של משאבים (ראה הגדרה - שחקנים בעמוד 7). ניתן לשלב את 'עידן התאגידים' עם כל אחת מגרסאות המשחק האחרות.

'עידן התאגידים' מתמקד בכלכלה וטכנולוגיה. אלו מיזמים שאינם תורמים ישירות להארצה, אלא מחזקים את התאגידים, ומוסיפים אפשרויות אסטרטגיות חדשות למשחק.

משחק 'עידן התאגידים' הופך את המשחק לארוך ומורכב יותר. אנחנו לא ממליצים על כך לשחקנים שחדשים ל- 'חיים על מאדים'.

גרסת סולו (משחק יחיד):

גרסת הסולו משתמשת תמיד בסידור המשחק של 'עידן התאגידים'; כלול את כל קלפי 'עידן התאגידים' והתחל ללא כל ייצור, למעט מה שהתאגיד שבחרת נותן לך. כל הכללים חלים כרגיל עם החריגים הבאים:

1) לפני שאתה רוכש את הקלפים שלך, הנח 2 אריחי עיר ניטרליים על המפה עם אריח חורש צמוד כל אחד (אריחים אלו אינם שלך, ואינם מגדילים את רמת החמצן): חשפו את 4 הקלפים העליונים של החפיסה והשתמשו במספרי העלות שלהם כדי לקבוע את מיקומי האריחים. העיר הראשונה ממוקמת בספירה משמאל למעלה לימין ולמטה, כמו בחשבון. דלג על מיקומים לא חוקיים (כמו אזורים שמורים לאוקיינוס). עבור העיר השנייה אתה צועד לאחור מימין למטה באותה צורה. לאחר מכן אתה ממקם את שני אריחי החורש על ידי ספירת מספרי העלויות וצעידיה עם כיוון השעון מסביב לכל עיר, החל משמאל למעלה, תוך כדי דילוג על מיקומים לא חוקיים. השלך את 4 הקלפים בתום מיקום 4 האריחים.

מקרה מיוחד: אם תבחר לשחק ב- 'רפובליקת ת'ארסיס' במשחק זה, תגביר את הכנסת המזומנים שלך עבור 2 הערים הנייטרליות למרות שהן ממוקמות לפני שחשפת את התאגיד שלך.

2) התחל עם דירוג הארצה של 14 במקום 20 (מסומן 'יחיד' על המסלול) וולא ייצור נוסף של משאבים המתוארים עבור המשחק הרגיל.

3) לא יעשה שימוש בפרסים ונקודות ציון.

4) יש מולך ריב ניטרלי שאתה יכול לגנוב ממנו, או לצמצם כל סוג של משאב או רמת ייצור ממנו.

5) אתה תמיד תשחק 14 עידינים בלבד (מסומן 'יחיד').

כדי לזכות, אתה צריך להשלים הארצה מלאה (כלומר להעלות את שלושת המדדים הגלובליים כך שיגיעו ליעדם) לפני סוף עידן 14. לאחר עידן 14, אתה רשאי להמיר צמחים לאריחי חורש, בהתאם לכללים רגילים אבל בלי להעלות את החמצן. לבסוף

סמלים ותגים

נקודות ניצחון



אתה מנצח את המשחק בכך שיש לך הכי הרבה נקודות ניצחון (נ"נ). נקודות ניצחון מוענקות בשלב הניקוד בסוף המשחק עבור דירוג ההארצה שלך, עבור האריחים על המפה, מנקודות הציון והפרסים, ורבים מהם מהקלפים.

מדדים

'חיים על מאדים' עוסק בהפיכת מאדים לדמוי כדור הארץ כך שאפשר יהיה לחיות עליו בחופשיות. ישנם 4 מדדים על לוח המשחק הקשורים לתהליך זה: דירוג הארצה, סמפרטורה, רמת חמצן וכיסוי אוקיינוס.



דירוג ההארצה שלך מודד כמה תרמת לתהליך ההארצה. **בכל פעם שאתה מעלה את רמת החמצן, הסמפרטורה או מניח אריח אוקיינוס, דירוג הארצה שלך עולה גם כן.** כל שלב של דירוג הארצה שווה לנקודת ניצחון 1 בסוף המשחק, וועדת ההארצה מעניקה לך הכנסה מזומנים בהתאם לדירוג הארצה שלך. אתה מתחיל מדד זה בשלב 20.

הסמפרטורה הממוצעת שנמדדת באזור קו המשווה עולה ב"2 בכל פעם מ"30 - ל"8 (צלזיוס). תנאים אלו יצרו אזור משווני שבו המים נשארים במצב נוזלי. סמל זה אומר שאתה מעלה את הסמפרטורה שלב 1, ועל כן אתה גם מעלה את דירוג ההארצה שלך שלב 1.



רמת החמצן נמדדת כאחוז מאטמוספירה של לחץ, כלומר אחוז זה דומה ל-21% חמצן של כדור הארץ. ב-14% האטמוספירה דומה לזו של כדור הארץ בנובה של 3000 מ'. סמל זה אומר שאתה מעלה את רמת החמצן שלב 1, ועל כן אתה גם מעלה את דירוג ההארצה שלך שלב 1.



כל אריח אוקיינוס מייצב 1% כיסוי אוקיינוס. כאשר 9% משטח השטח מכוסה באוקיינוסים, למאדים יהיה מתזור הידרולוגי, שייצור נשם ונהרות. סמל זה אומר שאתה מניח אריח אוקיינוס, ועל כן אתה גם מעלה את דירוג ההארצה שלך שלב 1. (וקבל כל בונוס מיקום, ראה עמוד 5).

משאבים

כל המשאבים מיוצגים על ידי קוביות משאבים. אלה מניעים ב-3 נדלים; 1 (נחושת), 5 (כסף) ו-10 (זהב) ויכולים לשמש כמשאב מכל סוג. היכן שאתה מציב אותם קובע מהם.

ששת המשאבים הרגילים הם מנה-שקל (מ"ש), פלדה, טיטניום, צמחים, אנרגיה וחום, וכולם נאספים על לוח השחקן. קלפים מסוימים עשויים גם לאגור עליהם משאבים אחרים (בדרך כלל קלפי בעלי חיים ויצורים). אם קלף מוסיף משאב לא סטנדרטי, הוא מונח בדרך כלל על אותו קלף. אם קלף מוסיף משאב לקלף אחר, או הקלף הזה חייב להיות קלף שאוסף משאב מהסוג התואם.

ה'מנה שקל' (מ"ש) הוא המטבע הכללי המשמש לקנייה ומשחק קלפים ושימוש במזומנים בסיסיים, נקודות ציון ופרסים.

פלדה מייצגת חומר בניין על מאדים. בדרך כלל זה אומר סוג של סנסונת מנגניום. פלדה משמשת לתשלום עבור קלפי מבנה, בשווי של 2 מ"ש לכל משאב פלדה.

טיטניום מייצג משאבים לחלל או עבור תעשיית החלל. טיטניום משמש לתשלום עבור קלפי חלל, בשווי של 3 מ"ש לכל משאב טיטניום.

צמחים משתמשים בפוטוסינתזה. כפעולה, ניתן להמיר 8 משאבי צמחים לאריח חורש שתניח על הלוח. זה מעלה את רמת החמצן (ואת דירוג ההארצה שלך) שלב אחד. כל חורש שווה נ"נ 1 ומעניק נ"נ 1 לכל אריח עיר סמוך (ראה כללי המפה בעמוד 5).

אנרגיה משמשת ערים ותעשיות רבות. שימוש זה עשוי להיות באמצעות פעולה בקלף כחול, או באמצעות ירידה ברמת ייצור האנרגיה. שאריות אנרגיה מומרת לחום.

חום מחמם את האטמוספירה של מאדים. כפעולה, ניתן לשלם 8 משאבי חום להעלאת הסמפרטורה (ודירוג ההארצה שלך) שלב אחד.

משאבים אחרים (לרבות בעלי חיים ויצורים) נאספים על הקלפים שלהם, שמגדירים גם מה הם עושים.

ייצור של משאב מתואר באמצעות סמל המשאב בתיבת ייצור חומה. בדוגמה זו הסמל אומר שאתה מניב את רמת ייצור הצמחים שלך בלוח השחקן שלב 1. זה בעיתו יעניק לך הכנסה קבועה של משאבי צמחים.

רמת הייצור אינה מוגבלת ל-10; אם הייצור שלך עולה על 10, פשוט השאר את הסמן על 10 והתחל סימון נוסף עם סמן חדש כדי להשלים למספר הרצוי.

רק הכנסת המזומנים שלך יכולה להיות שלילית (אבל רק עד -5). אבל מכיוון שדירוג ההארצה שלך מתווסף להכנסת המזומנים, ההכנסה הכוללת שלך לא תהיה שלילית.

קלפים מייצגים מאמצים ענקיים ששחקנים עשויים לבצע. לקלפים יש 0-3 תגים שונים המתארים כמה היבטים תמטיים של הקלף, וניתן להשתמש בהם בשילוב עם קלפים אחרים. קלפים עולים 3 מ"ש לקנייה ליד שלך במהלך שלב המחקר, אבל יש עלויות שונות לשחק מהיד שלך לקלף למשחק. כאשר אתה נתקל בסמל הקלף הזה, זה אומר שאתה יכול למשוך קלף ליד שלך (מבלי לשלם עבורו).

תגים

לקלפים יש 0-3 תגים שמתארים אותם באופן ממוקד ומאפשרים לקלפים אחרים להתייחס אליהם. אין כללים מיוחדים לתגים השונים.



מבנה: מיום זה מייצג בנייה על מאדים. ניתן להשתמש בפלדה לתשלום עבור קלף זה.



חלל: מיום זה משתמש בטכנולוגיית חלל. ניתן להשתמש בטיטניום לתשלום עבור קלף זה.



אנרגיה: מיום זה מתמקד בייצור או טיפול באנרגיה.



מדע: מיום זה משפר את הידע המדעי שלך. חלק מהקלפים דורשים תגי מדע.



ניוביאן פירושו 'קשור לצדק'. מיום זה מייצג תשתית במערכת השמש החיצונית.



כדור הארץ: מיום זה קשור לפעילויות על כדור הארץ.



צמח: מיום זה כולל חיי צמחים או אורגניזמים אחרים העושים פוטוסינתזה.



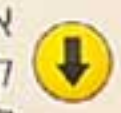
יצורן: מיום זה מערב חיידקים למטרות ספציפיות.



בעלי חיים: במיום זה מעורבים בעלי חיים. מייצר נקודות ניצחון.



עיר: מיום זה מציב אריח עיר. זה דורש לעתים קרובות ייצור אנרגיה ומעניק הכנסת מ"ש.



אירוע: מיום זה הוא אירוע חד פעמי. כל האירועים הם קלפים אדומים שנעמרים לחפיסה עם הפנים כלפי מטה לאחר השימוש בהם.

אריחים

ללוח המשחק יש מפה שבה ניתן להניח אריחים. בעת הנחת אריח, ייתכן שתקבל בונוס מיקום המודפס על האזור המיועד (בתוספת 2 מ"ש לכל אריח אוקיינוס סמוך). ישנם 4 סוגי אריחים:



סמל זה אומר שאתה מניח אריח אוקיינוס. זה מעלה את דירוג ההארצה שלך בשלב 1. ישנם 12 אזורים על לוח המשחק השמורים לאריחי אוקיינוס; ניתן להניח אריחי אוקיינוס רק על שטחים כאלה ואין להניח שם אריחים אחרים. אריחי אוקיינוס אינם בבעלות אף שחקן, אך מייצרים בונוס מיקום של 2 מ"ש כל אחד עבור כל שחקן שמניח אריחים לידם.



סמל זה אומר שאתה מניח אריח חורש עם סמן בעלים (זה גם מעלה את רמת החמצן ואת הדירוג ההארצה שלך, כפי שמצוין על ידי סמל החמצן). יש להניח את האריח ליד אריח אחר שבבעלותך במידת האפשר. אם אין לך אריחים או אין אזור לידם, אתה יכול להניח

אותו על כל אזור זמין. אריחי חורש שווים נקודת ניצחון בסוף המשחק, וגם מעניקים נקודת ניצחון לכל עיר סמוכה (ראה חוקי אריחי העיר).



סמל זה אומר שאתה מניח אריח עיר עם סמן בעלים. אסור להניח את האריח ליד אריח עיר אחר. כל אריח עיר שווה נקודת ניצחון עבור כל אריח חורש סמוך (ללא קשר לזהות הבעלים של אריח החורש) בסוף המשחק.



אריחי סמל בצבע חום פירושים שאתה מניח את האריח המיוחד המתואר על הקלף, עם סמן משחק של בעליו. כללים מיוחדים והגבלות מיקום מצוינים בקלף.



גבול אדום על סמלים

כאשר לסמל יש גבול אדום, זה אומר שהוא מכוון לכל שחקן (אתה או יריב).

קלף שמסיר משאבים עם שוליים אדומים, עשוי להסיר משאבים אלה מכל שחקן אחד (השפעה זו עשויה להתבצע גם באופן חלקי, או כלל לא).

יש לבצע השפעה של קלף המפחית רמת ייצור של משאב בעל גבול אדום, כך שאם ליריב שלך אין את הייצור הרלוונטי, עליך להוריד את רמת הייצור שלך או לא לשחק את הקלף בכלל.

קלף עם סמל אריח עם גבול אדום מכוון לאריחים של שחקן אחד או של כל השחקנים.

קלף עם סמל תג אדום מכוון לכל הקלפים עם הסמל הזה, בין אם הם שייכים לך או לשחקן אחר.

*כוכבית

כאשר לסמל יש כוכבית (*), זה סימן שיש כלל מיוחד שעליכם לקרוא בכיתוב ההסבר על הקלף.



"עם הגע העל-חלל החדש והנסיון שלנו בההארצת מאדים, זה יהיה זמן מצוין לפתוח פרק חדש בהיסטוריה - הזמן לכוון ל'כוכבים'. הלן בראק, קצינת מדיניות חוץ 'או'



תכולת המשחק

- 1 ספר חוקים
- 1 לוח משחק
- 5 לוחות שחקן
- 17 קלפי תאגיד
- 208 קלפי מיומים
- 8 קלפי עזר
- 200 סמני משחק (קוביות פלסטיק שקופות ב 5 צבעים)
- 200 סמני משאבים (קוביות פלסטיק בגדלים שונים בצבע זהב, כסף ונחושת)
- 3 סמני מדדים (קוביות פלסטיק לבנות)
- 9 אריחי אוקיינוס
- 60 אריחי עיר / חורש
- 11 אריחים מיוחדים
- 1 סמן לשחקן הראשון

הכרה ותודה (:

עיצוב המשחק: יעקב פריקזיליוס
עיצוב גרפי: יצחק פריקזיליוס
גרסה עברית: אלעד גולדשטיין

FryxGames מודה לשותפים שלנו, לחברים ולמשפחה שלנו (במיוחד אמא ואבא) על בדיקות המשחק והמשוב. אנחנו רוצים להודות לקים סטנלי רובינסון על ההשראה הגדולה למשחק הזה בטרילוגיית המאדים האדום שלו. וכמובן, הכרת תודה נצחית לבורא מאדים ולכל השאר.

משחקי ביצת הזהב ואלעד רוצים להודות למאות שעות המשחק (המהנות ברובם), המשוב והעזרה האין סופית, חברי אמת, פיני שכטר ויובל סטולר. תודה נוספת למר דורון פרנקל-נגה, ואחרונים חביבים, למשפחה שלי, (במיוחד ל 3 ילדי: עומר, נועה ואלה) על ההשראה התמיכה והגיבוי לכל פועלי.

המשחק הודפס במפעלי לודופאקט, גרמניה.

© 2020 כל הזכויות שמורות למשחקי ביצת הזהב

© 2016 FryxGames

www.fryxgames.se/games/terraformingmars/

All images are credited by name, and any image that has been modified by us is marked by a '+' after the name.



FRYXGAMES