



JACOB FRYXELIUS

MARS: TERAFORMACE

# NEKLID

VEĎTE LIDSTVO V ROZBOUŘENÝCH ČASECH

*Navzdory prachovým bouřím a drsnému podnebí lidská civilizace na Marsu pomalu roste. Jejím vrcholným orgánem je Výbor pro teraformaci, v němž se korporace a různé lobbystické skupiny snaží zajistit svůj vliv. Nastal čas zmatků a nepokojů, doba neklidná. Je nutné hledat cestu rozvoje v podmínkách přírodních katastrof, společenských bouří i vysoké politiky.*

## Úvod

Toto rozšíření vnese do hry **globální události**, ovlivňující všechny hráče. Budete v něm také vysílat své zástupce do Výboru pro teraformaci (VT), orgánu veřejné správy připomínajícího parlament, abyste si zajistili vliv a podíl na výkonné moci. V parlamentu působí 6 frakcí – stran, z nichž jedna je v každé generaci vládnoucí a jedna je stranou dominantní. Každá strana má svou **vládní politiku**, která po dobu její vlády platí, a kromě toho platí všeobecný jednorázový bonus, když se vládní stranou stává. Naproti tomu v každé generaci klesne TR každého hráče o 1.

## Herní materiál

- deska Výboru pro teraformaci
- 35 figurek delegátů (*po 7 v 5 barvách hráčů*)
- 1 bílá označovací kostka dominantní strany
- 16 karet projektů
- 6 žetonů vládní politiky
- 2 přehledové karty
- panel globálních událostí
- 14 figurek neutrálních delegátů
- 31 karet globálních událostí
- 5 karet korporací
- opravný štítek čestného titulu Teraformer
- pravidla hry

## Příprava hry a popis nových desek

Hra se připravuje jako obvykle, jen za krok 2 (roztřídění kostiček zdrojů a destiček terénu) vložte následující kroky (viz ilustraci na následující straně):

- a) Vedle hlavního herního plánu rozložte **desku Výboru pro teraformaci** (dále též „deska VT“) a **panel globálních událostí**. Hrajete-li s herním plánem základní hry (Tharsis), nahradte předtištěný štítek čestného titulu **Teraformer** na herním plánu novým štítkem z tohoto rozšíření (pro získání tohoto titulu postačuje dosáhnout TR 26 místo 35).
- b) Každý hráč si vezme všechny **figurky delegátů** ve své barvě, 1 umístí do **lobby** a zbylých 6 do **kuloárů**. Na křeslo **prezidenta** umístíte 1 **neutrálního delegáta** a ostatní neutrální figurky ponechte v **neutrální zásobě**.
- c) Zamíchejte balíček karet globálních událostí, vytvořte jejich doplňovací balíček lícem dolů a položte na vyznačené místo panelu.
  - i. Vrchní kartu otočte a vyložte ji na pole **nadcházející globální události**. Jednoho neutrálního delegáta ze zásoby umístíte na křeslo předsedy strany dle symbolu v levém horním rohu karty. Tato strana se tímto zároveň stává dominantní stranou – označte ji na **desce Výboru pro Teraformaci** bílou označovací kostkou.
  - ii. Otočte další kartu z doplňovacího balíčku a vyložte ji lícem nahoru na doplňovací balíček. Toto bude **vzdálená globální událost**. Opět umístíte jednoho neutrálního delegáta jako předsedu strany uvedené symbolem v levém horním rohu. Je-li symbol stejný jako u předchozí karty, umístíte delegáta jako řadového člena této strany (tato strana tak bude mít od začátku dva členy – předsedu a řadového člena). Status dominantní strany se však v tomto okamžiku nemění (viz dále).
  - iii. V první generaci nebude působit žádná **aktuální globální událost**.
- d) Na **pole pro vládní politiku** na desce VT vyložte žeton vládní politiky **Zelených** – tato strana je v první generaci vládnoucí stranou (a to i v případě, že je zároveň dominantní stranou – status vládnoucí a dominantní strany spolu nesouvisejí, pozor na záměnu obou pojmů – viz též dále). Ostatní žetony vládní politiky připravte na vhodné místo na stole.

Poté příprava hry pokračuje jako obvykle přípravou **karet projektů**, do nichž zamíchejte i **16 nových karet projektů** z tohoto rozšíření.

Bílá kostka  
dominantní strany

Vládní politika  
(pro 1. generaci  
politika *Zelených*)

Křeslo  
prezidenta  
Křeslo  
předsedy strany  
Lavice řadových  
členů strany  
Bonus při  
převzetí vlády



## DESKA VÝBORU PRO TERAFORMACI

Přehled kroků  
politické fáze

3 pole pro karty  
globálních událostí

<p><b>1. POKLES TR</b> Každý hráč sníží svůj TR o 1.</p> <p><b>2. GLOBÁLNÍ UDÁLOST</b> Vyhodnoťte aktuální globální událost.</p>	<p><b>3. NOVÁ VLÁDA</b> a) Dominantní strana se stane novou vládní stranou. Vyměřte žeton vládní politiky. b) Vyhodnoťte bonus při převzetí vlády. c) Všechny figurky řadových členů nové vládní strany vraťte do neutrální zásoby a kuloáru. d) Předseda nové vládní strany se stane prezidentem. Daný hráč zvýší TR o 1. e) Dominantní stranou se stane strana s aktuálně nejvyšším počtem členů. f) Doplňte delegáty do lobby.</p>	<p><b>4. NOVÉ OKOLNOSTI</b> a) Přemístěte kartu nadcházející události na pole aktuální události. Přidejte 1 neutrální delegát jako člena strany uvedené vpravo uprostřed. b) Přemístěte kartu vzdálené události na pole pro nadcházející událost. c) Otočte novou kartu vzdálené události. Přidejte 1 neutrální delegát jako člena strany uvedené vlevo nahore. Přečtěte motivační text.</p>
<p>VZDÁLENÁ GLOBÁLNÍ UDÁLOST (A DOPLŇOVACÍ BALÍČEK)</p>	<p>NADCHÁZEJÍCÍ GLOBÁLNÍ UDÁLOST</p>	<p>AKTUÁLNÍ GLOBÁLNÍ UDÁLOST</p>




## PANEL GLOBÁLNÍCH UDÁLOSTÍ

# PRŮBĚH HRY

Hra probíhá podle všech obvyklých pravidel. Ve **3. fázi – fázi akcí** máte navíc na výběr novou akci **zařazení delegáta** (nejedná se však o standardní projekt) a můžete ji provést libovolněkrát.

**ZAŘAZENÍ DELEGÁTA:** Zařadte 1 svého delegáta jako **řadového člena** libovolné strany. Přemístíte-li figurku z lobby, je tato akce **zdarma**, přemístění delegáta z kuloárů **stojí 5 €**.



**DELEGÁT:** Tento symbol značí delegáta, jehož ve hře představuje figurka v barvě příslušného hráče (např. ) . Vaši delegáti v různých pozicích Výboru pro teraformaci vám mohou přinášet **body vlivu** (viz dále). Zásoba vašich delegátů je omezená na 7 a jsou-li všichni vaši delegáti zařazeni jako členové stran, žádného dalšího použít nemůžete. Stejně tak je omezená zásoba neutrálních delegátů na 14.



**PŘEDSEDA STRANY:** První člen každé strany se automaticky hned stane jejím **předsedou**. Předsedou strany je vždy delegát toho hráče, jenž má **nejvíce členů** dané strany. Proto přesáhne-li v kterémkoli okamžiku počet členů jiného hráče počet členů strany hráče, jehož delegát je předsedou (nestačí počet dorovnat), dojde k výměně předsedy (starý předseda se stane řadovým členem). Neutrální delegáti platí v tomto smyslu jako delegáti virtuálního neutrálního hráče, který rovněž může obsadit svým delegátem pozici předsedy strany (i prezidenta, viz dále), jako je tomu od začátku hry v případě strany či stran, do nichž byli zařazeni neutrální delegáti v rámci přípravy hry.

**DOMINANTNÍ STRANA:** Strana, která má nejvíce členů, je **dominantní stranou** (jako člen se počítá i předseda). Jakmile jiná strana získá větší počet členů, než má aktuálně dominantní strana, dojde ke změně – přesuňte náležitě kostku dominantní strany (opět nestačí počet dorovnat). Jak už bylo uvedeno, při tom je zcela lhostejné, která strana je vládoucí (jaká vládní politika aktuálně platí)!



**PREZIDENT:** Když se **dominantní** strana v **solární fázi** (na přelomu generací) stává **vládnoucí**, její předseda se stane **prezidentem** Výboru pro teraformaci (viz dále).



**BODY VLIVU:** Jak již bylo naznačeno, vaši delegáti vám přinášejí body vlivu dle rolí, jež ve Výboru pro teraformaci zastávají:

- Je-li váš delegát **předsedou dominantní strany**, získáváte 1 bod vlivu.
- Máte-li alespoň jednoho **řadového člena dominantní strany** (tedy ne předsedu), znamená to pro vás 1 bod vlivu.
- A konečně je-li váš delegát **prezidentem**, přináší vám také 1 bod vlivu.

V jednom okamžiku tedy můžete mít díky svým delegátům 0–3 body vlivu, ale stav je proměnlivý. Body vlivu vám zpravidla zajistí výhodu při vyhodnocování **globálních událostí** (viz dále).

## Solární fáze

Po ukončení 4. fáze hry – produkční fáze se v každé generaci nově odehrává ještě 5. fáze – solární fáze (hráčům se zkušenostmi s rozšířením *Venuše* či *Kolonie* je tato fáze již známa).

### KROK 1: Kontrola konce hry

V prvním kroku této fáze zjistíte, zda nastal konec hry podle obvyklých pravidel (tj. tři původní hlavní faktory dosáhly své maximální hodnoty). Pokud ano, nastává rovnou závěrečné vyhodnocení, žádný další krok solární fáze se nekoná.

### KROK 2: Akce Světové vlády (rozšíření Venuše)

Pokud nenastal konec hry a vy hrajete s rozšířením *Venuše*, proveďte akci Světové vlády dle pravidel rozšíření *Venuše*.

Varianta: Přejete-li si delší partii, přeskočte tento krok.

### KROK 3: Produkce Kolonií (rozšíření Kolonie)

Hrajete-li s rozšířením *Kolonie*, proveďte krok 3 dle jeho pravidel.

### KROK 4: Politická fáze

#### 1) Pokles TR

Každý hráč sníží svůj TR o 1.

#### 2) Globální událost

Vyhodnoťte aktuální globální událost (připomínáme, že v 1. generaci žádná nepůsobí).

Když kartu poprvé otočíte a položíte na pole **vzdálené události**, přidejte neutrálního delegáta do této strany.

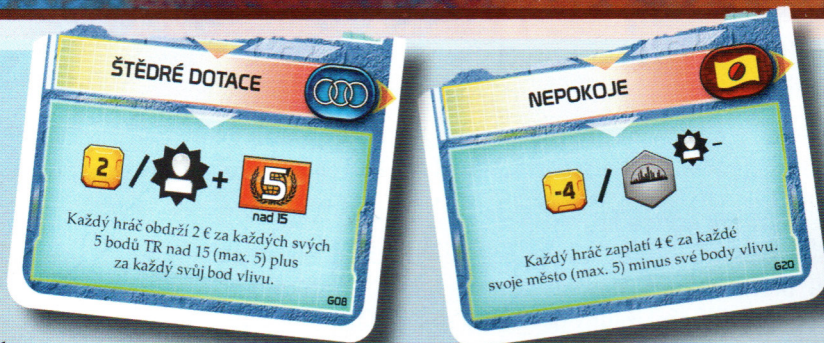
**GLOBALNÍ UDÁLOST**



Když se tato karta dostane na pole **aktuální události**, přidejte neutrálního delegáta do této strany.

#### Působení globální události:

Každá globální událost působí vždy na všechny hráče a každý hráč ji vyhodnotí sám za sebe. U mnoha karet událostí platí, že se započítá nejvýše 5 vyhodnocovaných prvků (symbolů kategorií, stupňů produkce, pětic TR apod.); k tomuto číslu se dále přičtou nebo se od něj odečtou body vlivu. Teprve z tohoto „modifikovaného“ počtu se vypočítává výsledný bonus či postih. Pokud se vám podaří díky bodům vlivu zcela anulovat negativní efekt, nic neztratíte, ale také nic nezískáte (je-li výsledný součet záporný, bere se jako 0). Má-li něco provést začínající hráč (např. umístění destičky oceánu), provádí to „v neutrální roli“, sám za to žádný případný bonus nedostane. Efekty jiných karet (např. karty 23 *Arktická řasa* či nové korporace *Jezerní resorty*) tím však mohou být aktivovány jako obvykle.



Příklad 1:

Vyhodnocuje se aktuální událost „Štědré dotace“. Každý hráč získá 2 € za každých svých 5 bodů TR nad 15 (započítá však max. 5 pětic bodů TR) plus za každý svůj aktuální bod vlivu. Aktuální TR hráče A je 49, to je o 34 více než 15, což představuje 6 celých pětic bodů TR. Započítává se maximálně 5 pětic, čili TR nad 40 už nehraje roli, ovšem k těmto 5 pěticím se na závěr ještě přičte jeho vliv. Ten je aktuálně 2 (hráč A má 1 řadového člena dominantní strany a předsedu dominantní strany), celkově tedy hráč A získá  $(5 + 2) \times 2 = 14$  €. TR hráče B je 31 a jeho vliv je 1, získá tedy  $(3 + 1) \times 2 = 8$  €.

Příklad 2:

Vyhodnocuje se aktuální událost „Nepokoje“. Každý hráč zaplatí 4 € za každé své město minus aktuální vliv (započítá max. 5 měst). Hráč A má na herním plánu 3 města a jeho vliv je 2, zaplatí tedy  $(3 - 2) \times 4 = 4$  €, Hráč B má ve hře 7 měst a vliv 0, zaplatí tedy  $(5 - 0) \times 4 = 20$  €. Hráč C má 1 město a vliv 3,  $(1 - 3)$  vychází jako záporné číslo, čímž se hráč C placení vyhnul – žádné peníze však nezíská.

### 3) Určení (nové) vládnoucí strany

- Dominantní strana** se stane novou **vládnoucí stranou** – na desku VT umístíte žeton nové vládní politiky (je-li dominantní stranou strana vládnoucí, vládní politika se nemění). Pozor – efekt či akce vládní politiky platí vždy jen ve **3. fázi – fázi akcí**.
- Každý hráč získá **bonus při převzetí vlády** příslušnou stranou. Tento bonus působí znovu i v případě, že se vládnoucí strana nemění (viz přehled všech bonusů níže).
- Všechny **figurky řadových členů** nové vládnoucí strany a figurku **odstupujícího prezidenta** vraťte do neutrální zásoby (neutrální delegáty) a kuloárů (delegáty hráčů).
- Předseda nové vládnoucí strany** se stane novým **prezidentem**. Není-li to neutrální delegát, zvyšuje se tímto TR příslušného hráče o 1.
- Novou **dominantní stranou** se stane strana s aktuálně nejvyšším počtem členů, v případě rovnosti více stran je to z nich ta nejbližší po směru hodinových ručiček od staré dominantní strany, jež se právě stala stranou vládnoucí.
- Doplňte delegáty z kuloárů do lobby tak, aby v něm měl každý hráč po 1 svém delegátovi.

### 4) Nové okolnosti

- Přemístíte kartu globální události z pole **nadcházející** na pole **aktuální** události (karty zde již ležící můžete odhodit nebo můžete položit novou kartu na starou, takže na tomto poli bude zároveň vznikat odhazovací balíček karet globálních událostí). Přidejte z neutrální zásoby jednoho delegáta jako člena strany uvedené vpravo uprostřed.
- Přemístíte kartu z pole **vzdálené** události na pole **nadcházející** události.
- Otočte vrchní kartu globální události z balíčku lícem nahoru, stane se z ní nová **vzdálená** událost. Přidejte z neutrální zásoby jednoho delegáta jako člena strany uvedené vlevo nahoře. Přečtete všem hráčům motivační text v horní části karty.

**NOVÁ PODMÍNKA KARET PROJEKTŮ – POLITICKÁ PODMÍNKA:** Je-li v podmínce karty projektu uveden symbol některé strany a v popisu text „*Politická podmínka: strana x*“, znamená to, že kartu smíte zahrát, pokud je daná strana stranou vládnoucí, nebo pokud máte alespoň 2 členy této strany (připomínáme, že i předseda strany platí jako její člen).

**ZMĚNY HODNOTY HLAVNÍCH FAKTORŮ:** Dosáhne-li některý hlavní faktor svého maxima, žádná globální událost už nemůže jeho hodnotu snížit, ani se nemůže změnit nijak jinak. Pokud některý hlavní faktor dosáhne hodnoty, za niž se uděloval bonus, poté jeho hodnota (např. v důsledku určité globální události) poklesne, načež se hodnota opět zvýší, **má** příslušný hráč na odpovídající bonus znovu nárok!

**STANDARDNÍ ZDROJE:** Na určitých kartách se vyskytuje pojem „*standardní zdroje*“. Jde o ty zdroje, které jsou předtištěné na deskách hráčů a přechovávají se na nich.

**ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ:** Při závěrečném vyhodnocení získáte po 1 VB za prezidenta i za každého předsedu strany.

**SÓLOVÁ HRA:** Hraje se podle všech pravidel základní hry či rozšíření, s nimiž hrajete. Všimněte si, že bonus při převzetí vlády Rudých se pro sólovou hru liší, stejně jako působení určitých globálních událostí. Podobně jako při hře s rozšířením *Předehra* se můžete rozhodnout, že namísto abyste se snažili během hry dosáhnout maxima všech hlavních faktorů, budete se snažit dosáhnout hodnoty TR 63.

## PŘEHLED STRAN A S NIMI SPOJENÝCH BONUSŮ

Připomínáme, že vládní politika platí pouze během 3. fáze – fáze akcí. V případě Syndikátu akademiků a Kelvinova hnutí se jedná o AKCI, která je hráčům k dispozici. V ostatních případech jde o EFEKT.

**MARS SOBĚ!** Zaměřují se na rozvoj Marsu a jeho nezávislost.



**PŘEVZETÍ VLÁDY:** Každý hráč obdrží 1 € za každý svůj symbol „stavby“.

**VLÁDNÍ POLITIKA:** Umístíte-li na planetu Mars destičku terénu, obdržíte 1 J oceli.

**KELVINOVO HNUTÍ** Prosazují co nejrychlejší teraformaci, obvykle s důrazem na produkci tepla.



**PŘEVZETÍ VLÁDY:** Každý hráč obdrží 1 € za každý svůj stupeň produkce tepla.

**VLÁDNÍ POLITIKA:** AKCE: Za 10 € můžete zvýšit svou produkci tepla a energie o 1. Lze využít opakovaně.

**SYNDIKÁT AKADEMIKŮ** Technologie jsou klíč k budoucnosti a akademici jsou odhodláni ji odemknout.



**PŘEVZETÍ VLÁDY:** Každý hráč obdrží 1 € za každý svůj symbol „věda“.

**VLÁDNÍ POLITIKA:** AKCE: Za 10 € si můžete dobat 3 karty z balíčku. Každý hráč může tuto akci využít jen jednou za generaci!

**RUDÍ**



Chtějí zachovat Rudou planetu nedotčenou, což není tvář v tvář VT snadné.

**PŘEVZETÍ VLÁDY:** TR hráče nebo hráčů s nejnižším TR se zvýší o 1. V sólové hře se váš TR zvýší o 1, není-li vyšší než 20.

**VLÁDNÍ POLITIKA:** Při každém zvýšení TR o 1 zaplatíte 3 €. Nemůžete-li zaplatit, nesmíte akci zvyšující TR provést (zaplatit lze i z peněz během akce získaných).

**UNIE**



Záleží jí na tom, aby lidstvo prosperovalo v celé Sluneční soustavě.

**PŘEVZETÍ VLÁDY:** Každý hráč obdrží 1 € za každý svůj symbol „Venuše“, „Země“ a „Jupiter“.

**VLÁDNÍ POLITIKA:** Jednotky titanu mají hodnotu o 1 € vyšší.

**ZELENÍ**



Chtějí vidět novou Zemi, co nejrychleji to půjde.

**PŘEVZETÍ VLÁDY:** Každý hráč obdrží 1 € za každý svůj symbol „rostliny“, „mikrobi“ a „zvířata“.

**VLÁDNÍ POLITIKA:** Umístíte-li na herní plán destičku zeleně, obdržíte 4 €.



Vývoj hry: Jacob Fryxelius  
Grafický design: Isaac Fryxelius  
Vydalo nakladatelství FryxGames  
Česká pravidla: Karel Vlasák  
Korektury a odborné konzultace: Petr Stadlbauer  
Grafická sazba: Michal Stárek

### PODĚKOVÁNÍ:

Velké poděkování patří všem, kdo se podíleli na testování hry. Byli to:

Florian Ruckeisen, Trollet Eriksson, Jorrit Sminia, Shiyue Xu, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Cornelius Cremin, Marius Ihlar, Kalle Palm, Austin Robles, Mike Talviste, George Avgouleas, Rita Kissová, Iris Clarková, Katarzyna Młynarczyková, Loes Vollenbroek, Tomas Gjåls a Mikael Wicktor,

jakož i členové jejich herních skupin. Tisícere díky za vaše podněty a zpětnou vazbu!

Osobně děkujeme Billu Brickerovi a Garretu W. Kaidovi ze spol. Stronghold Games za nádherné obrázky.

### MEGAPODĚKOVÁNÍ:

Stvořiteli nás, lidstva. Kéž jsme vždy dobrými správci jeho světů!

**MINDOK**

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)  
[fb.com/hry.mindok](https://fb.com/hry.mindok)  
[instagram.com/\\_mindok\\_](https://instagram.com/_mindok_)

**FRYXGAMES**

© FryxGames AB  
[www.fryxgames.se](http://www.fryxgames.se)