




JACOB FRYXELIUS

TERRAFORMACJA MARSZA

PRELUDIUM

Przygotowanie do gry

Podczas przygotowania do gry wtasuj 7 nowych kart projektów do głównej talii projektów, a 5 nowych kart korporacji do talii korporacji. Pozostałe 35 kart stanowi oddzielną talię – te karty będziemy nazywać **kartami preludium**. Symbol  w lewym dolnym rogu karty oznacza, że pochodzi ona z niniejszego dodatku.

Warianty. Każdemu z graczy należy rozdać po 1 karcie korporacji z tego dodatku i 1 karcie spośród pozostałych korporacji. Jeśli gracze chcą rozegrać grę bez **kart preludium**, mogą dołączyć do gry tylko nowe karty korporacji i karty projektów.

Karty preludium

Podczas przygotowania do gry, gdy gracze otrzymują karty korporacji (zob. instrukcja z gry podstawowej, str. 7, krok 5. „Karty korporacji”), każdy z nich otrzymuje dodatkowo 4 **karty preludium**. W trakcie kroku 6, podczas wybierania kart korporacji i projektów, gracze wybierają też 2 z otrzymanych **kart preludium**. Zatrzymanie kart preludium nic nie kosztuje.

Po tym jak karty korporacji zostaną zagrane, a karty projektów opłacone (krok 7), następuje dodatkowa faza przygotowania do gry (krok 7b), podczas której gracze, w normalnej kolejności, zagrywają swoje wybrane pary **kart preludium** i odrzucają pozostałe 2 karty. **Karty preludium** działają jak karty **natychmiastowe** (pozostają w grze z odkrytymi symbolami).

Następnie pierwszy gracz rozpoczyna **fazę akcji** (krok 8). Przygotowanie do gry jest częścią pierwszego pokolenia.



DOSTAWA SUROWCÓW (GARRET W. KAIDA)



Uniwersalny symbol

Gdy karta z uniwersalnym symbolem znajduje się na stole, a gracz wykonuje jakąś akcję, może na potrzeby tej akcji traktować uniwersalny symbol jako dowolny wybrany przez siebie symbol (może to być inny symbol dla każdej akcji gracza posiadającego kartę z symbolem uniwersalnym). Pojawiając się w grze, uniwersalny symbol niczego nie aktywuje. Nie bierze się go również pod uwagę podczas przyznawania nagród. Gracz może jednak skorzystać z niego, aby na przykład zdobyć tytuł.

Wariant I-osobowy z dodatkiem „Preludium”

Podczas rozgrywki dla jednego gracza z **kartami preludium** gra toczy się jedynie przez 12 pokoleń. Gracz powinien to zaznaczyć, umieszczając złotą kostkę na polu 12 toru pokoleń.

Wariant WT (nowy wariant I-osobowy)

Z tego nowego wariantu dla jednego gracza można korzystać z dowolnymi rozszerzeniami. W tym przypadku celem gracza nie jest uzyskanie wymaganych pułapów wszystkich 3 Wskaźników Globalnych, ale podniesienie **współczynnika terraformacji** na poziom 63 w przeciągu 14 pokoleń (albo 12 pokoleń podczas rozgrywki z kartami preludium). Pole 63 na torze WT należy zaznaczyć złotą kostką. Podczas rozgrywki w wariant WT do gry zostaje wprowadzony nowy projekt standardowy, „Gaz buforowy”. „Gaz buforowy” kosztuje 16 M€ i podnosi WT o 1 poziom. Reprezentuje go karta wariantu WT, którą należy umieścić obok planszy na czas rozgrywki.

Wszystkie inne zasady rozgrywki dla jednego gracza pozostają niezmienione.





OPRACOWANIE:

Projekt gry: Jacob Fryxelius

Opracowanie graficzne: Isaac Fryxelius

Okladka instrukcji:

Turbiny warstwy wodonośnej Billa Brickera

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA:

Naszym oddanym wydawcom i artystom, w szczególności Billowi Brickerowi. Mamie i tacie, i naszym testerom: Florianowi Ruckeisenowi, Sebastianowi Stücklowi, Corneliusowi Creminowi, Jorritowi Sminie, Mikaelowi Hanssonowi, Janowi-Fredrikowi Wahlinowi, Tomaszowi Gjälsowi i Mikaelowi Wicktorowi oraz Trolletowi Erikssonowi, a także ich grupom testerskim – stokrotne dzięki za testy i uwagi!

MEGAPODZIĘKOWANIA:

Stwórcy naszego Układu Słonecznego. Abyśmy zawsze byli dobrymi namiestnikami Jego światów!

Zawartość pudełka:

instrukcja,

35 kart preludium,

5 kart korporacji,

7 kart projektów,

karta wariantu WT.

FRYXGAMES

© FryxGames AB

www.fryxgames.se

rebel

Rebel Sp. z o.o.

www.wydawnictworebel.pl