

Überblick

- ❖ Jeder Spieler steuert eine Gesellschaft und kauft und spielt Karten, die unterschiedliche Projekte beschreiben. Die Projekte tragen oft direkt oder indirekt zum terraforming Prozess bei, bestehen aber auch aus verschiedenen Geschäfts-Vorhaben.
- ❖ Zum Gewinnen sollte man einen guten Terraformwert (TW) und viele Siegpunkte (SP) sammeln. Der TW steigt jedes Mal, wenn ein **globaler** Parameter (*Temperatur, Sauerstoffgehalt* oder *Ozeanbedeckung*) erhöht wird.
- ❖ Der TW bestimmt das Basis-Einkommen in MegaCredits (M€) und die Basis-Punkte
- ❖ Die Zeit wird in Generationen gemessen und jede Generation beginnt mit einer Startspieler-Phase, gefolgt von einer Forschungs-Phase, in der jeder neue Karten erwirbt. In der Aktions-Phase führen die Spieler nacheinander 1-2 Aktionen aus, bis alle gepasst haben. In der Produktions-Phase schließlich werden Ressourcen in Abhängigkeit der Produktions-Parameter erzeugt und Einkommen durch den TW erzielt.
- ❖ Das Spiel endet, wenn es genug Sauerstoff zum Atmen (14 %), für erdähnliches Wetter ausreichend Ozeane (9) und Temperaturen deutlich über dem Gefrierpunkt (+8 °C) gibt.
- ❖ **Gewinner** ist der Spieler mit den meisten SP am Ende des Spiels. SP kommen von den TW, den Hexes auf dem Spielbrett, errungene Auszeichnungen, erreichten Meilensteinen und SP auf ausgespielten Karten.

Spielutensilien

❖ Spielbrett

- Terraformwert-Leiste (TW-Leiste)
 - Auch: Generationenleiste (Runden)
- Sauerstoffgehalt-Leiste
- 9 Ozean-Hexe
- Temperatur-Leiste
 - Bonus-Stufen
- Standard-Projekte
- Meilensteine
- Auszeichnungen
- Hex-Felder (Gebiete)
 - Platzierungs-Boni
 - Ressourcen
 - Karten
 - Ozean-reservierte Gebiete (Felder)
 - Speziell-reservierte Gebiete (Felder)
 - Spezielle Städte

❖ Hexe

- **Ozean-Hexe**
 - nur auf die reservierten Hex-Felder
 - erhöht TW um 1
 - Platzierungsbonus (2 M€) für direkt daneben platzierte Ozean-Hexe
- **Grünflächen-Hexe**
 - Mit eigenem Marker markieren
 - Nur neben eigene Hexe – sofern möglich
 - Sauerstoff-Gehalt und TW werden entweder **beide** erhöht oder nicht
 - 1 SP bei Spielende
 - 1 SP für benachbarte Städte

■ **Stadt-Hexe**

- Mit eigenem Marker markieren
- Nicht neben andere Stadt
 - Ausnahme: *Noctis* muss aufs reservierte Feld
- 1 SP für **jedes** benachbarte Grünflächen-Hex
- Spezielle Situation: *Hauptstadt*-Karte platziert Hauptstadt-Hex

■ **Spezial-Hexe**

- Lt. Karte platzieren

❖ Marker

■ **Ressourcen-Würfel**

- Kupfer: 1
- Silber: 5
- Gold: 10

■ **Spieler-Marker**

- TW, Hexe, Produktion und Aktionen durch blaue Karten

■ **Globale Marker**

- Temperatur, Sauerstoff und Generation

■ **Startspieler-Marker**

❖ Spieler-Tableaus

- Produktions-Leisten für Ressourcen
 - Größer als 10: 2. Marker
- Ressourcen
 - Mega-Kredits (M€)
 - Summe aus M€-Produktion und TW

Stahl

- 2M€/Marker für Karten mit Gebäudesymbol
 - Auch gemischte Bezahlung
 - **Kein** Wechselgeld

Titan

- 3 M€/Marker für Karten mit Weltraumsymbol
 - Auch gemischte Bezahlung
 - **Kein** Wechselgeld

Pflanzen

- Können in Grünflächen-Hexe umgewandelt werden

Energie

- Wird von vielen Karten benötigt
- Zu Beginn der Produktionsphase wird übrig gebliebene Energie in Wärme umgewandelt

Wärme

- Kann genutzt werden, um Temperatur um 1 Stufe (2 °C) zu erhöhen

❖ Karten

■ **Konzern**

- Start-Konzern für jeden Spieler
- Startausstattung
 - Geld (M€)
 - Start-Ressourcen oder -Produktionshöhe
 - Feste *Erste Aktion*

■ **Projekt**

- Aktiv**
- Selbstständig**
- Ereignis**

■ **Beschreibung**

- Symbol: Kategorie
- Effekt/Aktion (**blaues Band**)
 - Aktion nur einmal je Generation
 - Effekt ist immer aktiv
- Hintergrundtext
- Kosten: zum **Ausspielen** aus der Hand
- Bedingungen
 - **Gelbes Kästchen**: Parameter-Mindestwert
 - **Rotes Kästchen**: Parameter-Maximalwert
- Sofortige Effekte
- Siegpunkte (bei Spielende)

Spielaufbau

❖ Spielbrett

- 9 Ozean-Hexe auf reservierten Platz
- Temperatur- und Sauerstoff-Marker auf Startpositionen
- Generations-Marker auf „1“
- Ressourcen-Würfel und Hexe neben den Spielplan
- *Zeitalter der Konzerne* (▲-Icon links unten) aussortieren
- Restliche Projektkarten mischen und neben den Spielplan

❖ Spieler

- Startspieler auslösen und Startspieler-Marker
- Spieler-Marker
- Spieler-Tableaus mit je 1 Produktion jeder Ressource (**Basisspiel**)
- Marker auf TW-Startposition (20)
- **Anfänger**
 - 1 Anfänger-Konzern (farblose Rückseite)
 - 42 M€
 - 10 Projektkarten
- **Erfahrene Spieler**
 - 10 Basis-Konzerne (ohne die 2 *Zeitalter der Konzerne*) mischen und 2 pro Spieler
 - 10 Projektkarten pro Spieler
 - 1 Konzern und n Projektkarten auswählen
 - Nacheinander – in Spieler-Reihenfolge: Gesellschaft aufdecken und 3 M€/Projektkarte bezahlen
 - Nicht gewählte Gesellschaften zurück in die Schachtel
 - Nicht gewählte Karten verdeckt ablegen

Spielablauf (Generationen)

❖ Startspieler-Phase [ab Generation 2]

- Startspieler-Marker nach links
- Generations-Marker 1 Feld vor

❖ Forschungsphase [ab Generation 2]

- Jeder zieht 4 Karten und entscheidet, welche (0-4) er für je 3 M€ auf die Hand nehmen möchte, andere Karten verdeckt auf den Ablagestapel
- Es gibt kein Handkarten-Limit

❖ Aktionsphase

- Beginnend beim Startspieler führt jeder reihum 0, 1 oder 2 Aktionen in beliebiger Kombination aus
 - Wer passt, beendet diese Phase

■ Karte aus der Hand spielen

□ Bedingungen überprüfen

- Alle Bedingungen müssen erfüllt sein (Mindest-/Maximalwerte beachten!) und die Effekte auf der Karte müssen ausgeführt werden können
- **Ausnahmen:** Eine Karte darf gespielt werden, wenn: ...
 - ... ein globaler Parameter erhöht wird, der bereits seinen Zielwert erreicht hat
 - ... Ressourcen zugefügt werden, die man nicht sammeln kann (z. B. keine „passende“ Projektkarte)
 - ... Ressourcen eines Spielers entfernt werden sollen (**rot umrandetes** Ressourcen-Symbol) und man dies nicht kann oder nicht will
 - Auch wenn diese Effekte nicht ausgeführt werden können, kann diese Karte trotzdem gespielt und andere Effekte wie üblich ausgeführt werden

□ Karte bezahlen und Sofort-Effekte ausführen

- Zuerst muss die Karte bezahlt werden, dann werden die unten auf der Karte aufgeführten Sofort-Effekte ausgeführt
 - In einer beliebigen Reihenfolge
- Jede Produktion (**braune Kästen**) **muss** ausgeführt werden
 - **Rot umrandete** Ressourcen oder Produktionen betreffen einen **beliebigen** Spieler (inkl. man selbst), den man auswählt
 - Ressourcen oder Produktion **ohne Umrandung** betreffen immer sich **selbst** und **müssen** ausgeführt werden
 - **Rote** Hexe oder Symbole betreffen immer einen **beliebigen** Spieler
- Jede Ressource wird sofort genommen

- **Rot umrandete** Ressourcen betreffen einen **beliebigen** Spieler, sind aber **optional**
- Nicht Standard-Ressourcen werden auf der Karte gesammelt
- Platzierte Hexe folgen den normalen Regeln und müssen – sofern möglich – gelegt werden
 - Falls eine Platzierung nicht möglich ist, darf die Karte **nicht** gespielt werden
- Eine Karte mit einem „*“ beinhaltet eine Ausnahme zu den normalen Regeln
- SP-Symbole werden zunächst ignoriert, sie zählen erst bei Spielende

□ Karte im Spielbereich ablegen

- **Ereignisse** werden in einem persönlichen Stapel verdeckt abgelegt
- **Selbstständige** Karten werden offen in einem Stapel abgelegt, sodass nur die jeweils oberste Zeile sichtbar ist
 - Sie haben keinen weiteren Effekt, aber die Markierungen gelten
- **Aktive** Karten besitzen anhaltende Effekte, der jederzeit ausgelöst werden können, oder sie haben Aktionen, die man nutzen kann. Sie werden so platziert, dass der obere Bereich sichtbar ist

■ Standard-Projekt nutzen

□ Patente verkaufen

- n Karten ablegen und n M€ nehmen

□ Kraftwerk

- 11 M€ zahlen und Energie-Produktion um 1 Stufe erhöhen

□ Asteroid

- 14 M€ zahlen und Temperatur um 2 °C (und TW um 1) erhöhen

□ Bewässerung

- 18 M€ zahlen und Ozean-Hex platzieren sowie 1 TW und ggf. Platzierungs-Boni erhalten

□ Grünflächen-Hex

- 23 M€ zahlen, Grün-Hex platzieren und Sauerstoff (und TW) um 1 Stufe erhöhen sowie ggf. Platzierungs-Boni erhalten
 - Spieler-Marker auf das Hex stellen

□ Stadtbau

- 25 M€ zahlen, Stadt-Hex platzieren, M€-Produktion um 1 Stufe erhöhen und ggf. Platzierungs-Boni erhalten
 - Marker auf das Hex stellen

■ Meilenstein beanspruchen

- Falls ein Meilenstein-Kriterium erfüllt ist, kann er durch **Zahlung** von 8 M€ beansprucht und durch einen Marker angezeigt werden
 - Ein Meilenstein kann nur **einmal** beansprucht werden
 - **Nur 3** der 5 Meilensteine werden vergeben
 - Jeder Meilenstein ist **5 SP** wert
- Terraformer
 - TW ≥ 35
- Bürgermeister
 - ≥ 3 eigene Stadt-Hexe
- Gärtner
 - ≥ 3 eigene Grünflächen-Hexe
- Bauherr
 - ≥ 8 eigene Gebäude-Symbole
- Planer
 - ≥ 16 Karten auf der Hand

■ Auszeichnung finanzieren

- Es gibt keine speziellen Bedingungen. Der erste Spieler zahlt 8 M€ und platziert einen Marker, der nächste zahlt 14 M€ und der letzte 20 M€.
- Bei **Spielende** wird jede Auszeichnung überprüft und **5 SP** an den Gewinner dieser Kategorie gegeben sowie **2 SP** an den zweitbesten
 - Mehrere Spieler können den ersten oder zweiten Bonus erhalten
 - Falls mehrere Spieler den ersten Bonus erhalten, gibt es keinen zweiten
- Grundbesitzer
 - Die meisten Hexe im Spiel
- Bankier
 - Höchste M€-Produktion
- Wissenschaftler
 - Am meisten Wissenschafts-Symbole im Spiel
 - Ereigniskarten sind nicht „im Spiel“
- Wärmetechniker
 - Am meisten Wärme-Ressource-Würfel
- Bergmann
 - Am meisten Stahl- und Titan-Ressource-Würfel

■ Aktion einer blauen Karte nutzen

- Erkennbar durch **roten Pfeil**
- Jede Aktions-Karte kann **einmal** pro Generation genutzt werden
- Kosten zahlen, Nutzen nehmen und anschließend Spieler-Marker platzieren um die Nutzung anzuzeigen
- Karten können auch ständig aktive Effekte besitzen. Diese Effekte sind keine Aktionen (kein roter Pfeil) und können stets genutzt werden

■ 8 Pflanzen-Ressourcen in Grünflächen-Hex umwandeln

- Sauerstoff-Gehalt und TW steigen um 1 Stufe

- Muss – sofern möglich – neben ein eigenes Hex gelegt werden und kann Platzierungs-Boni geben
- Nicht auf einmal je Generation beschränkt

■ 8 Wärme-Ressourcen in Temperaturanstieg umwandeln

- Temperatur und TW steigen um 1 Stufe
- Nicht auf einmal je Generation beschränkt

❖ Produktion

- Alle Spieler führen diese Phase gleichzeitig aus
- Gesamtenergie wird in Wärme umgewandelt
 - Ressource-Würfel vom Energie- ins Wärmefeld verschieben
- M€ entsprechend TW plus M€-Produktion (kann negativ sein)
- Andere Ressourcen lt. Produktion des Spielertableaus
- Spieler-Marker von benutzten Aktions-Karten entfernen (um sie nächste Generation wieder zu nutzen)

❖ Spielende

- Sobald alle globalen Parameter ihre Ziele erreicht haben, endet das Spiel am Ende dieser Generation
- Nach der Produktions-Phase haben alle – in Spieler-Reihenfolge – noch eine Chance, Pflanzen-Ressourcen in Grünflächen-Hexe umzuwandeln, anschließend folgt die End-Abrechnung
- Gewinner: Höchste Gesamt-SP
 - Bei Gleichheit entscheidet M€

❖ End-Sieg-Punkte

- **TW**
 - TW = **Basis-Punkte**
- **Auszeichnungen**
 - Führender Spieler in dieser Kategorie: **5 SP**
 - Zweiter: **2 SP**
 - Bei Gleichheit: Punkte für jeden
 - Falls mehrere Spieler den ersten Bonus erhalten, gibt es keinen zweiten

■ Meilensteine

- Pro Meilenstein: **5 SP**

■ Spielbrett

- Grünflächen-Hex: **1 SP**
- Stadt-Hex: pro benachbartem Grünflächen-Hex: **1 SP**

■ Karten

- Alle **SP** auf Karten mit Ressourcen
- Alle sonstigen Karten (inkl. gespielter Ereignisse): **SP**
- Jupitersymbol**-Karten: **SP**

■ Gleichstände

- Anzahl M€ entscheidet

Spiel-Varianten

❖ Zeitalter der Konzerne (Erweitertes Spiel)

- Alle „▲“-Icon-Karten (inkl. Gesellschaften) hinzufügen
- Spieler starten ohne Grund-Produktion von Ressourcen
- Fokus: Ökonomie und Technologie
- Längere Spieldauer und komplexeres Spiel

❖ Entwurf (mehr Interaktion)

- Ab der **zweiten** Forschungs-Phase zieht jeder Spieler 4 Karten, wählt eine aus und gibt den Rest weiter – solange, bis jeder 4 Karten vor sich liegen hat
 - Während **gerader** Generationen Karten nach **links**, während **ungerader** Generationen nach **rechts**
- Die 4 Karten ansehen und entscheiden, welche für 3 M€ gekauft bzw. abgelegt werden

Siegepunkte



Wer am meisten Siegepunkte (SP) erzielt, gewinnt. SP erhält man für *Terraformwert*, Hexes auf dem Spielplan, Meilensteine und Auszeichnungen und durch viele Karten.

Globale Parameter und Terraformwert

Es gibt 4 Parameter für das Terraforming: Terraformwert, Temperatur, Sauerstoffgehalt und Ozean-Abdeckung.

Terraformwert (TW) ist ein Maß für deinen Beitrag zum Terraforming-Prozess. Jedes Mal, wenn du den Sauerstoffgehalt oder die Temperatur erhöhst oder ein Ozean-Hex platzierst, erhöhst du auch deinen TW. Jede Stufe TW ist 1 SP wert und dein Einkommen erhöht sich entsprechend (Start-Einkommen: 20).

Die **Durchschnitts-Temperatur** am Äquator wird um 2 °C von -30 °C bis +8 °C erhöht. Dies schafft eine Äquatorial-Zone in der das Wasser flüssig bleibt. Dies Symbol bedeutet die Erhöhung um 1 Stufe und somit auch um 1 TW.

Der **Sauerstoff-Gehalt** wird in Prozent des Luft-Drucks gemessen und ist vergleichbar mit einem Sauerstoff-Gehalt von 21 % auf der Erde. Bei 14 % entspricht die Atmosphäre der auf der Erde in einer Höhe von 3000 m. Dies Symbol bedeutet die Erhöhung des Sauerstoff-Gehalts um 1 Stufe und somit auch um 1 TW.

Jedes **Ozean-Hex** repräsentiert 1 % Ozean-Abdeckung. Mit 9 % der Oberfläche durch Ozeane abgedeckt hat der Mars einen hydrologischen Zyklus, es regnet und Flüsse entstehen. Dies Symbol bedeutet die Platzierung eines Ozean-Hexes und somit die Erhöhung um 1 TW (und Erlangung von Platzierungs-Boni).

Ressourcen

Alle Ressourcen werden durch Würfel in 3 Größen repräsentiert: 1 (Kupfer), 5 (Silber) und 10 (Gold). Die 6 Standard-Ressourcen sind: MegaCredits (M€), Stahl, Titan, Pflanzen, Energie und Wärme und werden auf dem Spieler-Brett angezeigt. Einige Karten können ebenfalls Ressourcen sammeln (meistens Tiere und Mikroben) – in diesem Fall kommen die Ressourcen auf die Karte.

MegaCredit (M€) ist die generelle Währung zum Kaufen und Ausspielen der Karten sowie für Standard-Projekte, Meilensteine und Auszeichnungen.

Stahl repräsentiert Baumaterial auf dem Mars, meistens eine Art Magnesium-Legierung. Stahl kann zum Bezahlen von Gebäude-Karten genutzt werden: 2 M€ pro 1 Stahl.

Titan repräsentiert Ressourcen im Weltraum oder für die Weltraum-Industrie. Titanium kann zum Bezahlen von Raum-Karten genutzt werden: 3 M€ pro 1 Titan.

Pflanzen nutzen Photosynthese. Als Aktion können 8 Pflanzen-Ressourcen in ein Grünflächen-Hex zum Platzieren auf dem Spielbrett umgewandelt werden. Dies vergrößert den Sauerstoff-Gehalt (und den TW) um 1 Stufe. Jedes Grün-Hex ist 1 SP wert und generiert 1 SP für jedes benachbarte Stadt-Hex.



Energie wird von vielen Städten und Industrien genutzt. Die Nutzung kann entweder durch eine Aktion mit einer **blauen** Karte oder die Senkung der Energie-Produktion geschehen. Überschüssige Energie wird in Wärme umgewandelt.



Wärme steigert die Mars-Temperatur. Als Aktion können 8 Wärme-Ressourcen zur Temperatur-Erhöhung (und den TW) um 1 Stufe genutzt werden.



Andere Ressourcen (inkl. Tiere und Mikroben) werden auf den entsprechenden Karten gesammelt.



Produktion einer Ressource wird durch das Symbol in einer **braunen Produktions-Box** angezeigt. (Hier am Beispiel Pflanzen gezeigt.) Die Produktion ist **nicht** auf 10 Einheiten begrenzt und wird ggf. durch einen zweiten Marker angezeigt. Nur M€-Produktionen können negativ (bis -5) werden, das Gesamt-Einkommen aber nie.



Karten repräsentieren die Anstrengungen der Spieler und besitzen 0-3 verschiedene Symbole, die einige thematische Aspekte der Karte beschreiben und zusammen mit anderen Karten genutzt werden können. Karten können für 3 M€ während der Forschungs-Phase in die Hand gekauft werden. Wenn nebenstehendes Symbol auftaucht, kann 1 Karte (ohne Bezahlung) auf die Hand genommen werden.



Symbole

Karten haben 0-3 (thematische) Symbole zur Beschreibung und Zuordnung zu anderen Karten.



Gebäude: Projekt beinhaltet Baumaßnahmen auf dem Mars und kann mit Stahl bezahlt werden.



Weltraum: Projekt beinhaltet Weltraum-Technologie und kann mit Titan bezahlt werden.



Energie: Projekt fokussiert Energie-Produktion oder -Handhabung.



Wissenschaft: Projekt steigert wissenschaftliche Erkenntnisse. Einige Karten erfordern Wissenschaftssymbole.



Jupiter: bedeutet „hat mit Jupiter zu tun“. Das Projekt repräsentiert Infrastruktur im äußeren Sonnensystem.



Erde: Projekt bezieht sich auf Erd-Aktivitäten



Pflanze: Projekt beinhaltet pflanzliches Leben und andere photosynthetische Organismen.



Mikrobe: Projekt beinhaltet Mikroben für spezielle Zwecke.



Tier: Projekt beinhaltet Tiere, generiert SP.



Stadt: Projekt platziert Stadt-Hex und erfordert oft Energie-Produktion, erwirtschaftet M€.



Ereignis: Projekt ist ein Einmal-Ereignis. Alle Ereignisse sind **rote Karten**, die verdeckt abgelegt werden.

Hexe

Hexe werden auf dem Spielbrett platziert. Falls aufgedruckt, erhält man einen Platzierungs-Bonus (sowie 2 M€ für jeden benachbarten Ozean). Es gibt 4 verschiedene Hexe:



Ozean-Hex: TW wird um 1 Stufe erhöht. 12 Gebiete auf dem Spielbrett sind für Ozeane reserviert. Ozeane gehören keinem Spieler, generieren aber einen 2 M€ Platzierungs-Bonus für jeden Spieler der Hexe daneben platziert.



Grünflächen-Hex: Platzierung mit Spieler-Marker (Sauerstoffgehalt und TW werden erhöht). Muss – sofern möglich – neben andere eigenen Hexe platziert werden. Ist 1 SP wert und generiert SP für benachbarte Stadt-Hexe.



Stadt-Hex: Platzierung mit Spieler-Marker. Darf nicht neben einem anderen Stadt-Hex platziert werden. Ist 1 SP für jedes benachbarte Grün-Hex (egal wessen) wert.



Spezial-Hex (braun): Platzierung mit Spieler-Marker. Details stehen auf der jeweiligen Karte

Symbole mit rotem Rand



Haben einen Spieler (selbst oder Gegner) zum Ziel.

Ressourcen-Entfernung: Bel. Spieler, kann auch **teilweise** oder **gar nicht** ausgeführt werden

Produktions-Einschränkung: **Muss** ausgeführt werden, ggf. bei sich selbst oder **nicht gespielt** werden

Rot umrandetes Hex-Symbol: Hexe **eines** beliebigen Spielers oder **aller** Spieler

Rot umrandetes Markierungs-Symbol: **Alle** Karten mit diesem Symbol sind betroffen

* **Sternchen:** Spezielle Regeln in Textform auf der Karte. In allen anderen Fällen sind die Texte in Klammern nur zur Erläuterung gedacht.