

Terraforming Mars - KSR (Seite 1 von 3)

Es werden X Generationen (Runden) zu je 4 Phasen gespielt.

Legende: M€ = MegaCredits TW = Terraformwert SP = Siegpunkte

1 - Startspieler: ab 2. Runde

- ◆ Startspieler-Marker nach links geben. Generationen-Marker +1 Feld voran.

2 - Forschung: ab 2. Runde

- ◆ Jeder Spieler zieht 4 Karten und kann 0 - 4 davon für je 3 M€ kaufen. Nicht gekaufte Karten werden verdeckt auf den Abwurfstapel gelegt.
- ◆ Gekaufte Karten kommen auf die Hand. Es gibt kein Handkarten-Limit.
- ◆ Ist Kartenstapel leer, mischt man den Abwurfstapel = neuer Kartenstapel.

3 - Aktions-Phase:

- ◆ Reihum führen die Spieler ihre Züge mit je 1 - 2 Aktionen aus. Die Phase geht immer reihum solange, bis alle Spieler gepasst haben. Man kann auch die selbe Aktion 2-mal machen. Wer passt, beendet damit für sich die Aktions-Phase.

AKTION	
A.	Eine Karte aus der Hand spielen:

1) Sind die Bedingungen der Karte erfüllt? Kann der Spieler ihre Effekte ausführen?

- ◆ Ausnahmen: Ein Spieler darf auch eine Karte spielen, die ...
 - ... globale Parameter erhöht, die bereits ihren Zielwert erreicht haben.
 - ... ihm Ressourcen gibt, die er nicht sammeln kann.
 - ... ein Entfernen von Ressourcen anderer Spieler erlaubt, er dies aber nicht kann oder möchte.
- ◆ Wenn o.a. Effekte nicht ausgeführt werden können, ist trotzdem ein Ausspielen erlaubt, wenn alle anderen Effekte ausführbar sind.
- ◆ Die Kosten einer Karte in M€ stehen in ihrer linken oberen Ecke. Gebäude-/Weltraumsymbol auf Karte oben rechts erlaubt auch eine Bezahlung (oder Teilzahlung) in Stahl bzw. Titan.
- ◆ Einige blaue Karten können Rabatt auf die Kosten geben.
- ◆ Wenn Tiere / Mikroben eingesetzt werden, nimmt man einfach Kupfer-Würfel dafür.

2) Bezahlung der Kosten und Ausführen aller Sofort-Effekte:

- ◆ Zunächst sind die Kosten der Karte (dort oben links) zu zahlen.
- ◆ Soforteffekte (auf Karte unten links) und andere ausgelöste Effekte können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.
- ◆ Produktionen sind anzupassen (braune Kästen auf Karte).
- ◆ Rot umrandete Ressourcen/Produktionen:
 - ... Der aktive Spieler wählt Ressourcen eines beliebigen Spielers.
 - ... Die Ausführung ist optional und kann aktiven Spieler selbst betreffen.
- ◆ Nicht umrandete Ressourcen/Produktionen betreffen nur aktiven Spieler und sind auszuführen.

3) Ablegen der Karten in Spielerbereich:

- ◆ Ereignisse (rote Karten) werden nach dem Ausspielen in einem persönl. Ablagestapel bis zum Spielende verdeckt gesammelt.
- ◆ Selbständige Karten (grün) werden aufgedeckt und auf einen Stapel ausgespielt, so dass nur noch Kartennamen und Symbole sichtbar sind. Diese Karten besitzen keine weiteren Effekte. Sie zeigen aber aktuelle Fortschritte des eigenen Unternehmens an.
- ◆ Aktive Karten (blau) besitzen anhaltende Effekte, jederzeit auslösbar. Oder sie haben Aktionen, die benutzt werden dürfen. Der gesamte obere Bereich der Karten muss sichtbar sein.

AKTION	
B.	Ein Standard-Projekt nutzen:

- ◆ Die 6 auf dem Spielbrett abgebildeten Standard-Projekte können mehrmals in selber Generation ausgeführt werden und stehen für alle Spieler bereit.

Patente verkaufen: X Handkarten abwerfen = genau so viele M€ erhalten.
Kraftwerk: Deine Energie-Produktion steigt um 1 für 11 M€.
Asteroid: Temperatur +2° für 14 M€, Dein TW steigt um 1.
Bewässerung: 1 Ozean-Plättchen auf erlaubtem Feld platzieren für 18 M€. Ggf. gibt es auf dem Feld Platzierungsbonus. Dein TW steigt um 1.
Grünfläche: 1 Grünflächen-Plättchen platzieren für 23 M€. Ggf. gibt es Platzg.-Bonus. Spielermarker auf Plättchen setzen. Sauerstoff +1%. Steigt Sauerstoff wirklich, dann TW +1. Platzg. mögl. an eig. Plättchen.
Stadtbau: 1 Stadt-Plättchen auf Plan platzieren für 25 M€. M€-Prod. +1 ggf. gibt es Platzierungsbonus. 1 Spielermarker auf Plättchen setzen. Neue Stadt nicht neben anderen Stadt-Plättchen platzieren!

⚠ Beim Platzieren eines Plättchens neben einem Ozean-Plättchen erhält man 2 M€ für jedes an das neue Plättchen angrenzende Ozean-Plättchen.

AKTION	
C.	Einen Meilenstein beanspruchen:

- ◆ Sind die Kriterien für einen noch verfügbaren Meilenstein erfüllt, zahlt man 8 M€ und setzt einen Spielermarker auf den erfüllten Meilenstein ein.
- ◆ Jeder Meilenstein kann nur 1-mal vergeben werden.
- ◆ Nur 3 der 5 Meilensteine werden überhaupt vergeben. Wert = je 5 SP.

Kriterien für folgende Meilensteine: Man muss ...

- Terraformer: Mind. einen eigenen TW von 35 besitzen.
- Bürgermeister: Mind. 3 eigene Stadt-Plättchen platziert haben.
- Gärtner: Mind. 3 eigene Grünflächen-Plättchen platziert haben.
- Bauherr: Mind. 8 Gebäude-Symbole auf den Karten vor sich haben.
- Planer: Mind. 16 eigene Handkarten besitzen im Moment der Beanspruchung des Meilensteins.

AKTION	
D.	Eine Auszeichnung finanzieren:

Nur insges. 3 Auszeichnungen können mit steigenden Kosten für 8 / 14 / 20 M€ finanziert werden. Eigenen Marker auf gewünschte Auszeichnung setzen.

- ◆ Zum Spielende erhält der jeweilige Gewinner (ggf. auch nicht der Finanzier) einer Kategorie 5 SP. Der Zweite erhält 2 SP (in Partie zu zweit: 0 SP).
Patt auf Rang 1: Jeder Beteiligte erhält 5 SP, 2. Rang entfällt.
Patt auf Rang 2 (wenn Rang 1 ohne Patt ist): Jeder Beteiligte erhält 2 SP.

AKTION	
E.	Die Aktion einer blauen Karte nutzen:

Ein roter Pfeil erlaubt 1-mal Nutzung der Aktion je Generation. Karten ohne roten Pfeil sind dauerhaft nutzbar.

- ◆ Alle Kosten zur Linken des Pfeils sind zu bezahlen.
- ◆ Der Spieler erhält das rechts vom Pfeil Angegebene. Dann legt er zum Zeichen der Nutzung 1 Spielermarker auf die Karte.

AKTION	
F.	Umwandeln von 8 Pflanzen = 1 Grünfläche:

- ◆ Der Spieler wandelt 8 eigene Pflanzen-Ressourcen in genau 1 Grünflächen-Plättchen um und erhöht Sauerstoffgehalt um 1% und TW um 1.
- ◆ Das Plättchen muss angrenzend an eigenes Plättchen gelegt werden, wenn möglich. Ggf. fällt ein Platzierungsbonus an (zB. 2 Pflanzen).

AKTION	
G.	Umwandeln von 8 Wärme in Temperatur:

- ◆ Der Spieler darf 8 Wärme-Ressourcen ausgeben, um die Temperatur um 2° zu erhöhen. Sein TW steigt um 1.

4) Produktions-Phase:

- ◆ Diese Phase ist gleichzeitig von allen Spielern auszuführen.
 - Gesamte Energie in Wärme wandeln = alle Marker vom Energiebereich in den Wärmebereich schieben.
 - Neue Ressourcen erhalten (in Form von Kupfer, Silber, Gold):
Einkommen in M€ = Summe aus TW und M€-Produktionsleistung.
Andere Ressourcen erhält man jeweils gemäß Stand der jeweiligen Produktionsleistung. Ressourcen auf Felder des Spielertableaus legen.
 - Spielermarker von benutzten Aktionskarten entfernen.
Damit ist angezeigt, dass diese Karten wieder benutzt werden können.

Ressourcen-/Spielermarker sind unbeschränkt. Ggf. Ersatz beschaffen.

Generations-Ende (Rundenende):

- ◆ Der Startspieler-Marker wechselt nach links. Eine neue Generation beginnt mit Phase 1.

Spielende:

- ◆ Sind alle 3 Globalen Parameter auf ihren Zielwerten (9 platzierte Ozeane, Temperatur auf +8°, Sauerstoffgehalt auf 14%), endet das Spiel nach der aktuellen Generation (Runde).

Nach der Produktions-Phase gibt es eine letzte Möglichkeit, Pflanzen-Ressourcen in 1 - x Grünflächen-Pl. zu wandeln (in Spielerreihenfolge, d.h., jeder Spieler erledigt direkt komplett alle seine Wandlungswünsche).
 ... so von R. Winner interpretiert mangels besserer Regel ...

- ◆ Endwertung: TW = Punktestand (ändert sich durch folgende Schritte)
 ... ROTE Karten wieder aufdecken ...

- ➔ Auszeichnungen: je 5 SP bzw. 2 SP je Kategorie für Ersten / Zweiten
- ➔ Meilensteine: je 5 SP
- ➔ Spielbrett: 1 SP je eigenem Grünflächen-Plättchen
 1 SP je Stadt-Plättchen je angrenz. Grünflächen-Plättchen (egal, wem es gehört)
- ➔ Karten: SP aus gesammelten Ressourcen (Tiere, Mikroben)
 Übrige Karten und gespielte Ereignisse auswerten.
 Karten mit Jupiter-Symbol separat zählen.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.
 Patt: Der Beteiligte mit mehr M€ siegt.

*Die englische Regel sagt es klar (nicht Ozeane, sondern Ozean-Plättchen).



Erweiterung für Fortgeschrittene (Seite 16 der Spielregeln).
 Karten dazu ggf. getrennt halten von übrigen Projektkarten.

Aufbau der Spieler-Tableaus:

- ◆ Es gibt 6 Produktionsleisten, die mit 1 - x Spielermarken Werte markieren. So ist z.B. der Wert "22" mit 2 Markern auf der "10" und 1 Marker auf "2" ersichtlich.
- ◆ 1) Wird produziert, bestimmt der jeweilige Leistenwert die Menge neuer Ressourcen, die man als Quader in das entsprechende Feld legt. Je nach Art ist die Menge: KUPFER = 1, SILBER = 5, GOLD = 10.

2)	3)	4)
1)	1)	1)
1)	1)	1)
5)	6)	7)

} Ressourcen-Lagerfelder
 Produktionsleisten zu den jeweils gegenüberliegenden Ressourcenfeldern
 Ressourcen-Lagerfelder

- 2) M€ (MegaCredits): Damit zahlt man Karten und andere Dinge. Das M€-Einkommen kommt aus eigenem TW plus Stand auf der Produktionsleiste für M€.
- 3) Stahl (Zange + Hammer) wird nur zum Bezahlen von Karten mit Gebäude-Symbol benutzt und ist 2 M€ je Marker wert. Man darf beim Bezahlen mit Stahl auch teilweise M€ verwenden. Es gibt beim Überzahlen mit Stahl kein Wechselgeld.
- 4) Titan (Stern) wird nur zum Bezahlen von Karten mit Weltraum-Symbol benutzt und ist 3 M€ je Marker wert. Man darf beim Bezahlen mit Titan auch teilweise M€ verwenden. Es gibt beim Überzahlen mit Titan kein Wechselgeld.
- 5) Pflanzen (grün) können durch Nutzung der abgebildeten Aktion zu Grünflächen gewandelt werden: (8 Pflanzen = 1 Grünfläche).
- 6) Energie (lila) wird von vielen Karten verwendet. Zu Beginn der Produktions-Phase wird Energie zu Wärme.
- 7) Wärme (orange) kann durch Ausführung der abgebildeten Aktion ausgegeben werden, um die Temperatur um 1 Stufe (2°) zu erhöhen: 8 Wärmeeinheiten = 1 Stufe hoch bei Temperatur.