

JACOB FRYXELIUS



MARS: TERAFORMACE  
PŘEDEHRA


FRYXGAMES

[www.fryxgames.se](http://www.fryxgames.se)

MINDOK

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)

## Příprava hry

Do balíčku karet projektů zamíchejte 7 nových karet a do balíčku karet korporací 5 nových karet. Nové karty obou typů z tohoto rozšíření snadno rozlišíte podle symbolu  vlevo dole.

Zbylé karty, tj. 35 nových karet přede hry, zamíchejte a vytvořte z nich samostatný balíček.

**Varianta:** Místo prostého zamíchání nových karet korporací do balíčku a obvyklého postupu můžete alternativně každému hráči rozdat jednu kartu korporace z tohoto rozšíření Přede hry a jednu ze základní hry (či jiných rozšíření). Z těchto karet si na začátku každý vybere, za kterou korporaci bude hrát.

I v případě, že nebudete chtít hrát s kartami přede hry vůbec, můžete ponechat karty projektů i korporací z tohoto rozšíření ve hře.

## Karty přede hry

V okamžiku, kdy hráčům v rámci přípravy hry rozdáváte karty korporací (viz pravidla základní hry, str. 7, odst. Příprava hry, krok 5), rozdejte každému hráči také 4 karty přede hry.

Jakmile mají všichni k dispozici karty korporací a projektů do začátku hry a volí, které si ponechají, zvolí si také 2 z rozdaných karet přede hry. Za karty přede hry se nic neplatí. V kroku 7 přípravy hry provedte obvyklé činnosti (výběr a vyložení karty korporace, nastavení počátečního množství zdrojů a úrovně jejich produkce a koupení karet projektů do ruky), poté následuje dodatečný krok 7b. Každý v pořadí hráčů na tahu zahraje své dvě zvolené karty přede hry – vyloží je jednu po druhé před sebe na stůl a provede jejich efekt, jako by to byly zelené karty projektů. Karty zůstanou na stole do konce hry a platí i jejich symboly jako obvykle. Karty přede hry, které jste si nevybrali, odhodte. Poté pokračuje hra jako obvykle (viz krok 8 přípravy hry) – začíná rovnou fáze akcí 1. generace.

Celá příprava hry už je ovšem součástí první generace, což má význam pro efekty různých karet.



### Žolíkový symbol kategorie

Tento symbol platí v následujících akcích jako symbol libovolné kategorie\*. V okamžiku provádění dané akce už musí být na stole. Nepřihlíží se tedy k němu v okamžiku vynesení

\* Pro účely karty C04 „Veřejné služby“ se počítá, jako by to nebyl symbol žádný, tj. žádná kategorie

takové karty z ruky nebo pro účely sponzorovaných soutěží, ale může být využit například v okamžiku získání určitého čestného titulu. V tazích jiných hráčů (např. pro účely karty č. 99 „Celní stanice“) tento symbol jako symbol libovolné kategorie ovšem neplatí.

## **Předehra v sólové hře**

Hrajete-li s kartami přede hry v sólové hře, máte k dispozici na dokončení teraformace místo 14 generací jen 12 generací. Zaznamenejte tento fakt položením zlaté kostičky na pole 12 bodovací lišty.

## **Sólová varianta TR (nová sólová varianta)**

Tuto novou variantu můžete využít při hře s jakýmkoli rozšířením či jen v základní hře. Místo toho, abyste museli během 14 generací dokončit teraformaci (tj. aby všechny hlavní faktory dosáhly předepsané hodnoty), musíte během 14 generací dosáhnout hodnoty TR alespoň 63, přičemž stav hlavních faktorů nehraje roli (stav TR se počítá před závěrečnou transformací rostlin na destičky zeleně a před závěrečným vyhodnocením). Opět zaznamenejte požadovanou cílovou hodnotu TR tak, že na pole 63 bodovací lišty položíte zlatou kostičku. V této variantě máte navíc k dispozici 1 nový standardní projekt: Netečný plyn – stojí 16 € a váš TR se zvýší o 1.

Hrajete-li s rozšířením Přede hra, máte samozřejmě opět k dispozici pouze 12 generací.

Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti jako obvykle.

## **Vysvětlení ke kartě č. P37 „Osada v lávovém tunelu“**

Vulkanickými poli při hře na základním herním plánu jsou pole Tharsis Tholus, Ascraeus Mons, Pavonis Mons a Arsia Mons, při hře na plánu Elysium jsou to pole Olympus Mons, Arsia Mons, Hecates Tholus a Elysium Mons, při hře na plánu Hellas, kde se žádná vulkanická pole nevyskytují, lze destičku města umístit podle běžných pravidel pro destičky měst (tedy kamkoli mimo pole vyhrazená pro destičky oceánu a zároveň tak, aby nesousedila s jinou destičkou města). Pravidlo je podobné jako u karty č. 140 „Proudý lávy“ ze základní hry, až na to, že zvláštní destička „Proudý lávy“ dle ní není destičkou města, takže ta na plánu Hellas s destičkou města sousedit může.



## AUTOŘI:

Vývoj hry: Jacob Fryxelius

Grafický design: Isaac Fryxelius

Titulní obrázek: Zavadňovací turbíny, ilustroval Bill Bricker

Český překlad: Karel Vlasák

Korektury: Martin Čepelík, Petr Stadlbauer

## PODĚKOVÁNÍ

Velké poděkování autorů zasluhují naši partneři z vydavatelství a ilustrátoři, zejména Bill Bricker, máma a táta a všichni, kdo se podíleli na testování hry:

Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Cornelius Cremin, Jorrit Sminia,

Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Tomas Gjåls, Mikael Wicktor

a Trollet Eriksson, jakož i členové jejich herních skupin.

Tisíceré díky za vaše podněty a zpětnou vazbu!

## MEGAPODĚKOVÁNÍ

Stvořiteli Sluneční soustavy.

Kéž jsme vždy dobrými správci jeho světa!