



مترجم: نیما مسقادی

Nima.Masghadi@yahoo.com



ابلاغیه‌ی قابل سکونت سازی:

"از زمان تاسیس در سال ۲۱۷۴، دولت جهانی پیوسته در تلاش بوده تا وحدت و صلح جهانی را برقرار سازد. ماموریت ما این است که ابزار مشترک بشریت برای آینده‌ای بهتر باشیم. جمعیت زمین بیش از حد زیاد شده و منابع موجود کم است. حال انتخاب با ماست که یا دست روی دست بگذاریم یا به فضا برویم و محلی جدید برای زندگی بشریت فراهم کنیم. به همین دلیل، ما باید مریخ را به یک سیاره‌ی قابل سکونت تبدیل کنیم. قابل سکونت‌سازی مریخ امری چنان خطیر است که نیازمند تلاش جامعه‌ی بشری برای تحقق آن هستیم. به همین دلیل دولت جهانی یک کمیته‌ی قابل سکونت‌سازی ایجاد و برای این منظور یک مالیات جهانی وضع کرده است. هر شرکت یا سازمانی که در فرآیند قابل سکونت‌سازی مشارکت کند این کمیته با سخاوتمندی به او پاداش خواهد داد. ما بر این عقیده هستیم که در نهایت این اقدامات منجر به ایجاد یک سیاره‌ی قابل سکونت برای نواگان ما خواهد شد. با تشکر از توجه شما!"

Levi Uken، سخنگوی دولت جهانی، ۱۶ ژانویه ۲۳۱۵ میلادی

پیشینه	فهرست
بشریت شروع به پخش شدن در سراسر منظومه‌ی شمسی کرده است. در مریخ، چند کولونی کوچک ساخته شده است. این کولونی‌ها در مقابل محیط، یک سیاره‌ی بسیار سرد، خشک و بدون اتمسفر از ما محافظت می‌کنند.	۲ پیشینه
برای افزایش مهاجرت از زمین، محیط مریخ باید تغییر کند تا قابل سکونت شود و انسان‌ها بتوانند بدون تجهیزات گران قیمت در آنجا زندگی کنند و حوادث جزئی باعث کشته شدن آنها نشود.	۳ خلاصه‌ی بازی
بودجه‌ی سخاوتمندانه شرکت‌های بزرگی را جذب این پروژه می‌کند که برای گسترش تجارت خود رقابت می‌کنند تا به عنوان موثرترین نیروی قابل سکونت‌سازی شناخته شوند. در این دوره، فرصت‌های بزرگی در تسخیر سیاره‌ی قرمز نهفته است.	۳ پارامترهای عمومی
	۴ صفحه‌ی بازی
	۶ کاشی‌ها و نشانگرها
	۷ صفحه‌ی بازیکنان
	۸ کارت‌ها
	۹ چینش بازی
	۱۰ نسل‌ها
	۱۲ اقدامات
	۱۷ پایان بازی
	۱۸ روش‌های بازی
	۲۰ علائم

خلاصه‌ی بازی

در فاز اقدام، به شکل ساعت‌گرد، بازیکنان در نوبت خود ۱ یا ۲ اقدام انجام می‌دهند، تا زمانی که تمام بازیکنان نوبت خود را پاس دهند. سپس، در فاز تولید، تمامی بازیکنان منابعی را بر اساس پارامترهای تولیدی صفحه‌ی بازیکن خود تولید می‌کنند، و درآمد TR خود را کسب می‌کنند.

صفحه‌ی مرکزی بازی دارای نمودارهایی برای دما، سطح اکسیژن، رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی و نسل‌هاست. یک نقشه از سطح مریخ وجود دارد که کاشی‌های اقیانوس، گیاه و شهر در طول بازی به آن اضافه خواهد شد. همچنین لیستی از پروژه‌های استاندارد قابل انجام برای تمام بازیکنان، به همراه نقاط عطف و جوایزی که بازیکنان می‌توانند بر سر آن رقابت کنند در این صفحه وجود دارد.

بازی زمانی تمام می‌شود که میزان کافی اکسیژن برای تنفس (۱۴٪)، میزان کافی اقیانوس برای ایجاد آب و هوای شبیه به زمین (۹ عدد)، و دما به میزان خوبی از نقطه انجماد بیشتر باشد (+۸ درجه سانتی‌گراد). در این شرایط زندگی بر روی مریخ ممکن، و نه راحت، خواهد بود.

در بازی قابل سکونت‌سازی مریخ، شما یک شرکت را اداره می‌کنید. و کارتهایی که توصیف‌گر پروژه‌های مختلف هستند را خریداری کرده و بازی می‌کنید. این پروژه‌ها معمولاً به شکل مستقیم یا غیر مستقیم به فرآیند قابل سکونت‌سازی کمک می‌کنند، اما ممکن است حاوی سازمان‌های تجاری از انواع مختلف هم باشند. برای برنده شدن، شما باید یک **رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی (TR)** خوب و مقدار زیادی **امتیاز پیروزی (VP)** کسب کنید. رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی شما هر زمان که یکی از پارامترهای عمومی (دما، اکسیژن یا اقیانوس) را بالا ببرید افزایش خواهد یافت. TR درآمد پایه و امتیاز پایه‌ی شما را مشخص می‌کند. با پیشرفت فرآیند قابل سکونت‌سازی، پروژه‌های بیشتری در دسترس قرار خواهند گرفت. هر چیزی که ادراک بشر از منظومه‌ی شمسی را بهبود بخشد با امتیازهای اضافی پاداش داده خواهد شد که می‌تواند شامل سرمایه‌گذاری بر روی شهرها تا ساختن زیرساخت یا محافظت از محیط باشد.

زمان را با گذشت نسل‌ها اندازه‌گیری می‌کنیم، و هر نسل با یک فاز ترتیب نوبت آغاز می‌شود، که پس از آن فاز تحقیق وجود دارد که در آن بازیکنان به کارتهای جدید دست پیدا می‌کنند.

پارامترهای عمومی

زمانی که هر سه پارامتر به غایت خود برسند، بازی در پایان آن نسل تمام می‌شود (بعد از فاز تولید).

دما، اکسیژن و اقیانوس پارامترهای عمومی نامیده می‌شوند. هر زمان که یکی از آنها را افزایش دهید، رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی شما به همان اندازه افزایش پیدا می‌کند، که درآمد و امتیاز بیشتری نصیب شما خواهد کرد.

زمانی که یک پارامتر عمومی به غایت خود برسد، دیگر نمی‌توان آن را افزایش داد، و دیگر تاثیری در افزایش TR شما نخواهد داشت. اما همچنان می‌توانید کارتها یا اقداماتی که موجب افزایش آن پارامتر می‌شود را بازی کنید- فقط آن بخش از تاثیر را نادیده بگیرید.

مریخ قابل سکونت

هر ناحیه یا کاشی بر روی صفحه‌ی بازی نمایانگر ۱ درصد از سطح مریخ است، بنابراین ۹ کاشی اقیانوس نمایانگر پوشش ۹ درصدی اقیانوس است که برای راه اندازی چرخه‌های هیدرولوژیکال، رطوبت هوا و الگوهای آب و هوایی کافی است. آب هم مهم است، زیرا به متعادل شدن تغییرات دما کمک می‌کند. در دماهای بسیار پایین، در اکثر سال اقیانوس‌ها یخ زده هستند.

هر چند دمای مریخ می‌تواند در روزهای گرم تابستان به ۲۰ درجه سانتی گراد هم برسد، اما این کافی نیست. جهت مایع شدن اقیانوس‌ها، میانگین دما حداقل در استوا باید مثبت باشد. مهم‌ترین پارامتر برای قابل سکونت‌سازی، سطح اکسیژن است. بدون یک اتمسفر قابل تنفس، مریخ نه قابل زندگی و نه قابل سکونت است. میزان اکسیژن زمین ۲۱ درصد از حجم اتمسفر است، ۰.۲۱ atm. در ارتفاعات بالاتر این مقدار کاهش پیدا میکند چون اتمسفر نازک‌تر می‌شود. در ۳۰۰۰ متری سطح اکسیژن ۰.۱۴ atm است و چند شهر بزرگ در این ارتفاع وجود دارند، به خصوص در آند و چین. قابل ذکرترین مثال‌ها شهرهای بولیویایی (۴۱۵۰ m) El Alto و (۳۶۴۰ m) La Paz هستند که هر کدام تقریباً یک میلیون جمعیت دارند.

همچنین در اتمسفر زمین ۷۸ درصد نیتروژن وجود دارد که اصلی‌ترین جزء مسئول فشار هواست. فشار هوا هم مهم است، هرچند به اندازه سطح اکسیژن حیاتی نیست. جنبه‌ی دیگر قابل سکونت‌سازی مریخ این است که قدرت جاذبه در مریخ بسیار کم است. این جنبه‌ها به عنوان یک پارامتر عمومی مطرح نشده‌اند اما معمولاً همانطور که بر روی برخی کارت‌های خاص مشخص شده است برای بازیکنان TR بالاتری فراهم می‌کنند.

صفحه‌ی بازی (عکس صفحه بعد)

۱. شمارشگر رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی (TR): تمامی بازیکنان از عدد ۲۰ شروع می‌کنند. این قسمت درآمد و امتیاز پایه‌ی شما را مشخص می‌کند. هر زمان که اقدام

قابل سکونت‌سازی انجام دهید TR شما افزایش پیدا می‌کند.

۲. شمارشگر نسل: شمارشگر نسل زمان (راندها) را می‌شمارد و از ۱ شروع می‌شود، و به سمت بالا حرکت می‌کند.

۳. بازی‌های تک نفره با TR ۱۴ شروع می‌شوند و بعد از نسل ۱۴ تمام می‌شوند.

۴. اکسیژن: این پارامتر عمومی از صفر درصد شروع می‌شود. این درصد با ۲۱ درصد اکسیژن زمین مقایسه می‌شود.

۵. کاشی‌های اقیانوس: این پارامتر عمومی از ۹ کاشی اقیانوس شروع می‌شود که بر روی هم قرار گرفته است، و در طول بازی باید بر روی صفحه قرار بگیرد.

۶. دما: این پارامتر عمومی (به معنای دما در استوا) از منفی ۳۰ درجه سانتی گراد شروع می‌شود.

۷. گام‌های جایزه‌دار: اگر مقدار پارامتر را به این نقطه برسانید، این جایزه را دریافت می‌کنید.

۸. پروژه‌های استاندارد: تمام بازیکنان بدون توجه به کارتهایی که دارند می‌توانند از این‌ها استفاده کنند.

۹. نقاط عطف / جوایز: منبع خوبی از امتیازات هستند.

۱۰. جوایز قراردادی: زمانی که یک کاشی بر روی یک ناحیه با جایزه‌ی قراردادی بگذارید، چیزی که در زیر آن یا روی کارتها نوشته شده است را دریافت می‌کنید.

۱۱. نواحی رزرو شده برای اقیانوس: نواحی آبی رنگ برای کاشی‌های اقیانوس رزرو شده است: کاشی‌های اقیانوس را فقط در این نواحی می‌توانید بگذارید و هیچ کاشی دیگری نمی‌توان در آنها قرار داد.

۱۲. نواحی رزرو شده خاص: ۳ ناحیه برای شهرهای خاص رزرو شده است. هیچ کاشی دیگری نمی‌توان در آنها قرار داد.



نکته: یادتان نرود که با افزایش یک پارامتر عمومی TR شما افزایش خواهد یافت.

نقشه

صفحه‌ی بازی دارای یک نقشه‌ی دقیق از ناحیه‌ی Tharsis مریخ است، که شامل Valles Marineris و ۳ تا ۴ Volanos بزرگ می‌شود. فقط ناحیه‌ی اطراف Olympus Mons آورده نشده است.

نواحی رزرو شده برای کاشی‌های اقیانوس از نظر ارتفاع پست هستند و به صورت طبیعی آب در آنجا جریان پیدا می‌کند. جوایز گیاهی اطراف استوا برای شبیه سازی این موضوع است که دمای متوسط بالاتر، موجب ساده‌شدن شکوفایی زندگی در آنجا می‌شود. کوهستان‌ها دارای جوایز فولاد و تیتانیوم هستند در حالی که سایر مکان‌های جالب توجه ممکن است دارای جوایز کشیدن کارت باشند، مثل Viking Site که اولین مریخ‌نورد ساخت بشر بر روی آن فرود آمد.

گام‌های جایزه دار

با تراکم شدن اتمسفر، تاثیرات گلخانه‌ای دما را بالا می‌برند، که با جایزه در قسمت ۸ درصد اکسیژن نشان داده شده است. با بالا رفتن دما، دی اکسید کربن بالا می‌رود و تاثیرات گرمایشی گلخانه‌ای رخ می‌دهد که با جوایز تولید گرما نشان داده شده است. سپس، در صفر درجه سانتی گراد، آب یخ زده در خاک شروع به ذوب شدن می‌کند و به سطح مریخ آب اضافه می‌شود.

کاشي ها

صفحه‌ی بازی دارای یک نقشه است که می‌توان کاشي‌ها را در آن قرار داد. در زمان قراردادن یک کاشي، شما باید ابتدا بررسی کنید و ببینید که آیا محدودیتی برای قرار دادن آن کاشي وجود دارد یا خیر. برخی از نواحی برای کاشي‌های اقیانوس و شهرهای خاص رزرو شده است، و نمی‌توان هیچ کاشي دیگری در آنها قرار داد. علاوه بر این، ممکن است هر کاشي دارای محدودیت‌هایی باشد که بر روی کارت متناظر با آن نوشته شده و یا در قسمت‌های ذیل توضیح داده شده است.

زمانی که یک کاشي در صفحه می‌گذارید، جوایز قرار دادن کاشي که بر روی آن ناحیه چاپ شده است را دریافت می‌کنید (اگر جایزه‌ای وجود داشته باشد). همچنین در صورت قرار دادن کاشي در مجاورت اقیانوس جایزه دریافت می‌کنید (در ادامه توضیح داده می‌شود).

کاشي اقیانوس: کاشي‌های اقیانوس را فقط

می‌توانید بر روی نواحی رزرو شده برای آنها قرار دهید (نقشه را ببینید). قرار دادن یک کاشي

اقیانوس TR شما را ۱ واحد افزایش می‌دهد. کاشي‌های اقیانوس متعلق به بازیکن خاصی نیستند. هر کاشي اقیانوس که بر روی صفحه باشد برای هر کاشي که در مجاورت آن قرار داده شود ۲ M€ جایزه فراهم می‌کند، حتی اگر یک کاشي اقیانوس دیگر باشد که در مجاورت آن قرار بگیرد.

مثال: اگر شما یک کاشي شهر در مجاورت ۲ اقیانوس متفاوت قرار دهید، ۴ M€ به عنوان جایزه‌ی قرار دادن کاشي دریافت می‌کنید.

کاشي گیاهی: در صورت امکان، کاشي‌های

گیاهی باید در مجاورت یکی دیگر از کاشي‌های شما قرار بگیرد. اگر شما هیچ ناحیه‌ای در مجاورت

کاشي‌های خود نداشتید که بتوانید کاشي گیاهی را در آن بگذارید، و یا اصلاً هیچ کاشي‌ای در حال حاضر در صفحه نداشتید، می‌توانید

کاشي گیاهی را در هر ناحیه‌ی معتبری قرار دهید. یک نشانگر بازیکن بر روی آن بگذارید تا مشخص شود که متعلق به شماست. زمانی که یک کاشي گیاهی در صفحه می‌گذارید، سطح اکسیژن را در صورت امکان بالا می‌برید، و همچنین TR شما بالا می‌رود. اگر نتوانید سطح اکسیژن را بالا ببرید TR شما هم بالا نمی‌رود. کاشي‌های گیاهی در پایان بازی ۱ امتیاز ارزش دارند، همچنین ۱ امتیاز برای هر شهر مجاور خود فراهم می‌کنند (در ادامه توضیح داده می‌شود).

کاشي شهر: نمی‌توانید آن را در مجاورت یک

کاشي شهر دیگر قرار دهید (استثنا:

Noctis city باید همیشه در محل رزرو شده

برای آن قرار بگیرد). یک نشانگر بازیکن بر روی کاشي بگذارید.

هر کاشي شهر در پایان بازی ۱ امتیاز به ازای هر کاشي گیاهی مجاور با آن ارزش دارد (بدون توجه به مالک کاشي‌های گیاهی).

(توجه: کارت Capital کاشي یکتای Capital City را در صفحه

قرار می‌دهد، که مثل یک کاشي شهر عادی به حساب می‌آید و

امتیازشماری می‌شود، اما علاوه بر این به ازای کاشي‌های اقیانوس

مجاور با آن هم امتیاز می‌گیرید، که در کارت ذکر شده است).

کاشي‌های خاص: برخی از کارت‌ها به شما

اجازه می‌دهند کاشي‌های خاص را در صفحه

بگذارید. هر عملکرد یا محدودیت قرارداد

کاشي، بر روی کارت مشخص شده است. کاشي

را قرار دهید و یک نشانگر بازیکن بر روی آن قرار دهید.

نشانگرها

مکعب منابع: منابعی که بر روی صفحه‌ی بازیکنان و یا کارت‌های

خاص جمع آوری می‌شود. چند نوع منبع وجود دارد، اما تمام آنها

با این مکعب‌ها نشان داده می‌شوند:



برنز: ۱ نقره: ۵ طلا: ۱۰

صفحه‌ی بازیکنان

صفحه‌ی بازیکنان جهت نگهداری منابع و مشخص کردن سطح تولید فعلی آنها استفاده می‌شود. مکعب‌های منابع در چارچوب‌های مخصوص خود قرار می‌گیرند و از نشانگرهای بازیکن بر روی نمودارهای تولید استفاده می‌شود. در بازی، علائم منابع به مکعب‌های منابع اشاره دارد، اما علائم منابع که داخل یک چارچوب قهوه‌ای رنگ باشد به تولید آن منبع اشاره دارد (کارت پروژة صفحه‌ی بعدی را مشاهده کنید).



۱. نمودارهای تولید: اگر شما تولید یک منبع را کسب کنید، سطح جدید تولید را با نشانگر بازیکن خودتان در این محل‌ها نشان می‌دهید. سطح تولید به ۱۰ محدود نمی‌شود. مثال: اگر شما یک کارت بازی کنید که تولید گرمای شما را ۳ واحد افزایش دهد و از ۱۹ به ۲۲ برساند، آن را با قرار دادن ۲ نشانگر بازیکن بر روی ۱۰ و ۱ نشانگر بر روی ۲ در نمودار تولید گرما در بالای چارچوب گرما نمایش می‌دهید. خیره کننده است!

در فاز تولید شما مکعب‌های منابعی برابر با سطح تولید خودتان به چارچوب هر منبع اضافه می‌کنید.

۲. مگا کردیت (M€): از آنها برای پرداخت هزینه کارت‌ها و چیزهای دیگر استفاده می‌شود. توجه: درآمد M€ شما مجموع تولید M€ شما و TR شماست. تولید M€ تنها تولیدی است که می‌تواند منفی باشد، اما هیچ وقت نمی‌تواند کمتر از -۵ باشد.

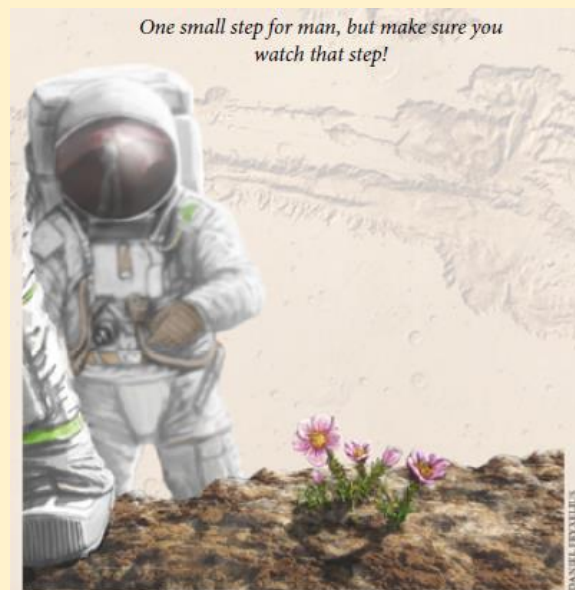
نشانگرهای بازیکن: هر بازیکن از نشانگرهای هم‌رنگ خودش برای شمارش TR، مالکیت کاشی‌ها، تولید و نشان‌گذاری کارت‌های اقدام آبی رنگ که استفاده شده است، بهره می‌برد.



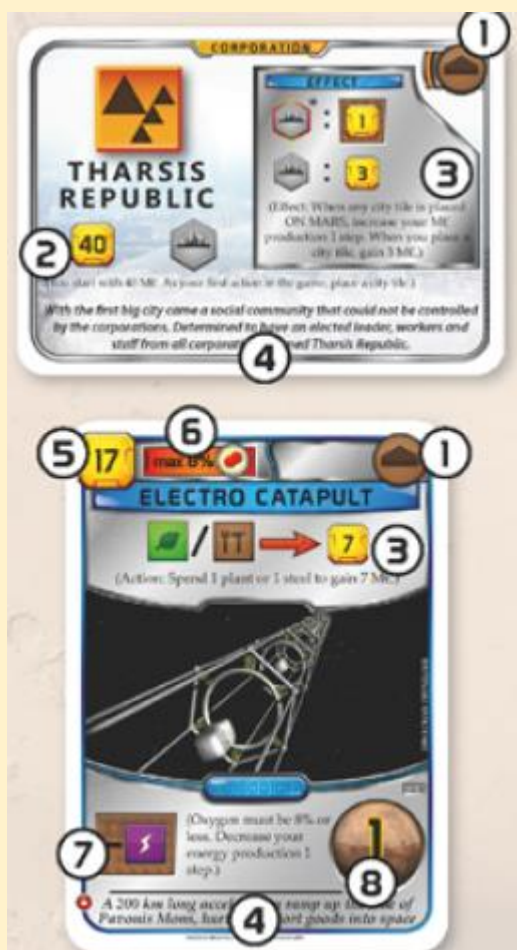
نشانگرهای دما، اکسیژن و نسل‌ها: در شروع نمودارهای مرتبط قرار می‌گیرند.



نشانگر بازیکن شروع کننده: به صورت ساعتگرد در هر نسل بین بازیکنان جابجا می‌شود.



می‌کنید. برخی از شرکت‌ها یک اقدام اولیه‌ی ثابت هم دارند (کارت مثال را مشاهده کنید).



۳. **تاثیر / اقدام:** چارچوب‌هایی که با یک نوار آبی رنگ مشخص شده است یک تاثیر یا اقدام دائمی را نشان می‌دهند که می‌توان در طول بازی از آن استفاده کرد. در هر نسل فقط یکبار می‌توان از هر اقدام اینچنینی استفاده کرد. در حالی که تاثیرات همیشه فعال هستند.

۴. **متن کارت:** حاوی اطلاعات پیش زمینه‌ای و توضیحاتی جهت درک کارت است.

۵. **هزینه:** جهت بازی کردن این کارت از دست خودتان باید این مقدار هزینه پرداخت کنید. (جهت دریافت این کارت‌ها و قرار گرفتنشان در دستتان باید ابتدا آنها را در فاز تحقیق خریداری کنید).

۳. **فولاد:** فقط جهت پرداخت هزینه‌ی کارت‌هایی که دارای تگ ساختمان باشند استفاده می‌شود و هر مکعب آن ارزشی برابر با ۲ MC دارد. شما می‌توانید پرداخت را به صورت ترکیبی با فولاد و MC انجام دهید، اما در صورتی که مقدار فولاد پرداختی شما بیشتر از مقدار مورد نیاز باشد، ما به التفاوت را دریافت نخواهید کرد.

۴. **تیتانیوم:** همانند فولاد، فقط جهت پرداخت هزینه‌ی کارت‌هایی که دارای تگ فضا باشند استفاده می‌شود و هر مکعب آن ارزشی برابر با ۳ MC دارد.

۵. **گیاهان:** می‌توان با استفاده از اقدام مشخص شده، آنها را تبدیل به کاشی گیاهی کرد.

۶. **انرژی:** خیلی از کارت‌ها از آن استفاده می‌کنند. تمامی انرژی باقی مانده در شروع فاز تولید، تبدیل به گرما خواهد شد.

۷. **گرما:** می‌توان با استفاده از اقدام مشخص شده، از آن برای گرم کردن مریخ به میزان یک گام استفاده کرد.

کارت‌ها

هر بازیکن بازی را با یک کارت شرکت شروع می‌کند. در طول بازی، بازیکنان تعداد زیادی کارت پروژه خریداری و بازی می‌کنند تا از انواع منافع بهره‌مند شوند. کارت‌ها به انواع مختلفی از جمله کارت‌های فعال (با حاشیه‌ی آبی رنگ، مثال را ببینید)، کارت‌های خودکار (سبز رنگ) و کارت‌های رویداد (قرمز رنگ) تقسیم می‌شوند.

۱. **تگ:** کارت‌ها را در دسته‌های مختلف جای می‌دهد، که می‌تواند کارت‌های دیگر را تحت تاثیر قرار دهد و یا تحت تاثیر کارت‌های دیگر یا صفحه‌ی بازیکن قرار بگیرد (مثلاً، شما می‌توانید برای بازی کردن یک کارت که دارای تگ ساختمان است از فولاد استفاده کنید).

۲. **شرایط شروع:** در این قسمت به شما گفته می‌شود که با چه میزان پول (MC) و چه منابع و سطح تولیدی بازی را شروع

نداشته باشید. این کارت‌ها با یک علامت قرمز و سفید در گوشه‌ی سمت چپ کارت نشانه‌گذاری شده اند (●) کارت‌های پروژه را بُر بزنید و آنها را در یک دسته در کنار صفحه‌ی بازی قرار دهید. مقداری فضا برای دسته کارت‌های سوزانده شده در کنار آن ایجاد کنید.

۴) **بازیکنان:** بازیکنی که آخرین بار بازی Terraforming Mars را برنده شده نشانگر بازیکن شروع کننده را دریافت می‌کند. بازیکنان رنگ خود را انتخاب کرده و نشانگرهای بازیکن آن رنگ و یک صفحه‌ی بازیکن دریافت می‌کنند. شما بازی را با سطح تولید ۱ در تمام منابع موجود بر روی صفحه‌ی بازیکن شروع می‌کنید، بنابراین یک نشان بازیکن در هر کدام از نمودارها قرار دهید (فقط در بازی استاندارد). همچنین هر بازیکن یکی از نشانگرهای خودش را در نقطه‌ی شروع (۲۰) از نمودار TR قرار می‌دهد.

۵) **کارت‌های شرکت‌ها:** بازیکنانی که تازه وارد هستند هر کدام یک کارت شرکت مبتدی (Beginner Corporation) دریافت می‌کنند (پشت کارت بدون رنگ است) و از دستورات روی آن کارت پیروی کرده و بازی را با ۴۲ مگا کردیت و ۱۰ کارت پروژه به عنوان کارت‌های آغازین دست خود شروع می‌کند. سپس می‌توانند تا زمانی که بازیکنان حرفه‌ای چپش خود را تمام کنند کارت‌های دستشان را بررسی کنند. ۱۰ کارت شرکت استاندارد (که دو کارت شرکت‌های عصر شرکت‌ها از آنها جدا شده است) بُر بزنید و به هر بازیکن باقی مانده ۲ کارت بدهید.

۶) **کارت‌های پروژه:** ۱۰ کارت به هر کدام از بازیکنان باقی مانده بدهید. این‌ها کارت‌هایی هستند که بازیکنان می‌توانند خریداری کنند تا کارت‌های دستشان شکل بگیرد (هر کدام ۳ M€ هزینه دارد). حالا بازیکنان انتخاب‌های خود را در مورد شرکت شروع و کارت‌های دستشان انجام می‌دهند.

۷) **شرایط شروع:** بازیکنان از بین ۲ شرکتی که دریافت کردند یکی را انتخاب می‌کنند و از بین ۱۰ کارت پروژه هم آنهایی که می‌خواهند نگه دارند جدا می‌کنند. کارت‌هایی که نگه‌داری نشود

۶. **نیازمندی‌ها:** هر نیازمندی که در این قسمت مشخص شده باشد باید قبل از بازی کردن کارت برآورده شده باشد. برخی از کارت‌ها لازم دارند که یک پارامتر عمومی به سطح مشخصی رسیده باشد، در حالی که برخی از آنها از شما می‌خواهند که تعداد مشخصی تگ یا سطح تولید داشته باشید. (توجه: جهت بازی کردن یک کارت شما باید بتوانید اثرات کارت را هم اعمال کنید). توجه کنید که کافی است نیازمندی‌ها در زمان بازی کردن کارت برقرار باشند، و نه بعدا که از آن کارت استفاده می‌کنید.

۷. **تأثیرات فوری:** اکثر کارت‌ها منابع یا سطح تولید شما (یا حریفان) را تحت تأثیر قرار می‌دهند. همچنین ممکن است کاشی‌هایی را جهت قرار دادن در صفحه دریافت کنید و یا تأثیرات دیگری نصیب شما شود.

۸. **امتیازات:** برخی کارت‌ها در پایان بازی به شما امتیاز پیروزی می‌دهند.

اگر در مورد نحوه‌ی کارکرد یک کارت سوال داشتید، متن موجود در پرانتز که بر روی کارت وجود دارد را بخوانید.

چپش بازی

در این بخش چپش استاندارد بازی برای ۲ تا ۵ بازیکن آورده شده است. قوانین اضافی برای شکل‌های دیگر بازی را در صفحه‌ی ۱۸ ببینید.

۱) **صفحه‌ی بازی:** صفحه‌ی بازی را در مرکز میز قرار دهید. ۹ کاشی اقیانوس را در محل رزرو شده برای آنها بر روی هم قرار دهید. نشانگرهای دما و اکسیژن را در مکان شروع آنها قرار دهید. همچنین نشانگر نسل را بر روی عدد ۱ در نمودار TR بگذارید.

۲) **مکعب‌های منابع و کاشی‌های باقی مانده** به نحوی قرار می‌گیرند که تمام بازیکنان به آنها دسترسی داشته باشند.

۳) **دسته کارت پروژه:** مطمئن شوید که هیچ یک از کارت‌های عصر شرکت‌ها در بین کارت‌های پروژه یا کارت‌های شرکت

خود مشخص می‌کند. استتلی تصمیم می‌گیرد تمام ۱۰ کارت را نگه دارد و $30 M\epsilon$ بابت آن پرداخت می‌کند.

رابینسون تصمیم می‌گیرد شرکت *Tharsis Republic* را انتخاب کند (مثال کارت صفحه‌ی ۸ را ببینید). او $40 M\epsilon$ به صفحه‌ی بازیکن خود اضافه می‌کند و $12 M\epsilon$ بابت نگه داری ۴ کارت پروژه پرداخت می‌کند، و برای او $28 M\epsilon$ باقی می‌ماند. به عنوان اولین اقدام، او باید یک کاشی شهر در صفحه قرار دهد. نه تنها این، بلکه آن کاشی شهر ممکن است به او یک جایزه‌ی قرار دادن کاشی بدهد، و در کارت شرکت او گفته شده که او می‌تواند هر بار که یک کاشی شهر در مریخ قرار گرفت، سطح تولید $M\epsilon$ خود را ۱ گام افزایش دهد، و همچنین هر زمان که یک کاشی شهر را خودش به مریخ اضافه کند، $3 M\epsilon$ دریافت می‌کند.

و حالا اولین نسل با نوبت کیم در فاز اقدام شروع می‌شود.

نسل‌ها

به دلیل مدت زمان طولانی مورد نیاز پروژه‌ها، این بازی در طول چند نسل انجام می‌شود. در هر نسل بازیکنان ۴ فاز را پشت سر می‌گذارند.

(۱) فاز ترتیب نوبت

نشانگر بازیکن شروع کننده به شکل ساعت گرد به بازیکن بعدی می‌رسد و نشانگر نسل ۱ گام به سمت بالا حرکت می‌کند. این فاز در نسل اول بازی انجام نمی‌شود (بخش چیش بازی را ببینید).

(۲) فاز تحقیق

هر بازیکن ۴ کارت می‌کشد و تصمیم می‌گیرد که کدام را خریداری کند. هزینه‌ی هر کارت $3 M\epsilon$ است، و شما می‌توانید بین صفر تا ۴ کارت خریداری کنید. بقیه‌ی ۴ کارت که خریداری نشده باشند به پشت سوزانده می‌شوند و بر روی کارت‌های سوزانده شده قرار می‌گیرند. هیچ محدودیتی در مورد تعداد کارت‌های دست بازیکنان وجود ندارد.

سوزانده می‌شود (شرکت‌های سوزانده شده را به جعبه بازگردانید) – کارت‌ها همیشه به پشت سوزانده می‌شوند! به ترتیب بازی، بازیکنان شرکت انتخابی خود را رو می‌کنند، منابع و سطح تولید شروع بازی خود را دریافت می‌کنند (اگر وجود داشته باشد)، و سپس به ازای هر کارت پروژه که نگه داشته‌اند $3 M\epsilon$ پرداخت می‌کنند. حواستان باشد که منابع شما در چند نسل آتی کاملاً محدود است تا زمانی که اقتصاد خود را شکل دهید.

(۸) شروع بازی: نسل اول بازی بدون فاز ترتیب بازی و فاز تحقیق برگزار می‌شود (چون شما همین الان آن فازها را در طول چیش انجام دادید)، بنابراین بازیکن شروع کننده مستقیماً وارد فاز اقدام می‌شود.

مثال: کیم، استتلی و رابینسون تصمیم می‌گیرند که یک بازی استاندارد انجام دهند. آنها هر کدام یک رنگ را انتخاب می‌کنند، یک صفحه‌ی بازیکن برمی‌دارند و سطح تولید شروع بازی خود را با قرار دادن نشانگرها بر روی فضای شماره ۱ از ۶ نمودار صفحه‌ی بازیکن مشخص می‌کنند. آنها کارت‌های خودشان را بررسی می‌کنند و وقتی که همه تصمیم گرفتند که چه کارت‌ها و شرکتی را انتخاب کنند، به ترتیب نوبت شرکت خود را رو می‌کنند.

کیم شرکت خود را رو می‌کند: *PhoboLog*، که به او ۱۰ منبع تیتانیوم و $23 M\epsilon$ می‌دهد که او بر روی صفحه‌ی بازیکن خود آنها را جمع‌آوری می‌کند. سپس او تصمیم می‌گیرد که ۵ کارت خریداری کند و $15 M\epsilon$ بابت آن پرداخت می‌کند. او چند کارت فضای گران قیمت دریافت کرده که به او اجازه می‌دهد از تیتانیوم خود استفاده‌ی خوبی بکند. سپس او شرکت سوزانده شده را به جعبه باز می‌گرداند و ۵ کارت پروژه سوزانده شده را هم به پشت در دسته کارت‌های سوزانده شده در کنار دسته کارت‌های پروژه قرار می‌دهد.

استتلی شرکت خود یعنی *ThorGate* را رو می‌کند، که به او $48 M\epsilon$ و ۱ سطح تولید انرژی می‌دهد، که آن را بر روی صفحه‌ی

مثال: استنلی فاز اقدام نسل دوم را با استفاده از پروژهی استاندارد "فروش حق امتیاز" (Sell Patent) آغاز می‌کند: او یک کارت از دستش می‌سوزاند تا ۱ M€ دریافت کند - او فهمیده که آن کارت واقعا در این شرایط نفعی برای او ندارد. علاوه بر این، او می‌خواهد ببیند که سایر بازیکنان چه کاری انجام می‌دهند تا بعد در مورد اقدامات خودش تصمیم‌گیری کند.

بعد از آن، رابینسون از پروژهی استاندارد شهر استفاده می‌کند و با پرداخت ۲۵ M€ یک شهر در بازی قرار می‌دهد و سطح تولید مگا کردیت خود را ۱ گام افزایش می‌دهد. چون او شرکت Tharsis Republic را دارد، ۱ واحد دیگر سطح تولید مگا کردیت او افزایش پیدا می‌کند و علاوه بر جایزه‌ی قرار دادن کاشی، ۳ M€ هم پس می‌گیرد. او که از انجام یک اقدام راضی است، به کیم می‌گوید که نوبت خودش را شروع کند.

کیم یک پروژهی فضایی

Asteroid Mining بازی

می‌کند که هزینه‌ی آن ۳۰

مگا کردیت است، و او با

پرداخت ۸ تیتانیوم آن را

می‌پردازد (چون یک کارت

فضایی است). به دلیل تاثیر

PhoboLog، هر تیتانیوم

برای او ۴ M€ ارزش دارد، که مجموعاً ۳۲ M€ خواهد شد. او

می‌توانست ۷ تیتانیوم و ۲ M€ پرداخت کند، اما او تصمیم گرفت

که ۸ تیتانیوم بپردازد چون مقدار پول او کم است. Asteroid

Mining به او امکان افزایش ۲ سطح تولید تیتانیوم می‌دهد، پس

او این پارامتر را بر روی صفحه‌ی بازیکن خودش تنظیم می‌کند و

سپس کارت را در مقابل خودش قرار می‌دهد. کیم تصمیم می‌گیرد

که با اقدام دوم خودش یک کارت فضایی دیگر بازی کند و قبل از

دادن نوبت به استنلی، که قصد دارد Geothermal Power را

بازی کند، تیتانیوم بیشتری در این راه مصرف می‌کند.



این فاز هم در نسل اول بازی انجام نمی‌شود (بخش چینش بازی را مشاهده کنید).

مثال: در نسل دوم، بازیکنان اولین فاز تحقیق نرمال خود را خواهند داشت. تمام بازیکنان کارت‌های دستشان را زمین می‌گذارند و ۴ کارت دریافت می‌کنند. استنلی تصمیم می‌گیرد ۳ کارت خریداری کند و ۹ M€ پرداخت می‌کند و کارت باقی مانده را می‌سوزاند و ۳ کارت جدید را به دستش اضافه می‌کند.

(۳) فاز اقدام

بازیکنان در هر نوبت ۱ یا ۲ اقدام انجام می‌دهند یا نوبت خود را پاس می‌دهند. بازی به شکل ساعت گرد ادامه پیدا می‌کند تا زمانی که تمام بازیکنان پاس بدهند. اقدامات را می‌توان به هر شکلی که بازیکن بخواهد ترکیب کرد. اقدامات قابل انجام عبارتند از:

(۱) بازی کردن یک کارت از دست بازیکن

(۲) استفاده از یک پروژه استاندارد

(۳) ادعای دستیابی به یک نقطه‌ی عطف

(۴) پشتیبانی مالی از یک جایزه

(۵) استفاده از یک اقدام موجود بر روی کارت آبی رنگ

(۶) تبدیل ۸ گیاه به یک کاشی گیاهی (که موجب بالا رفتن اکسیژن می‌شود) همانطور که در صفحه‌ی بازیکن مشخص شده است.

(۷) تبدیل ۸ گرما به افزایش یک گامی دما به نحوی که بر روی صفحه‌ی بازیکن مشخص شده است.

شما می‌توانید در نوبت خود ۱ یا ۲ اقدام انجام دهید. اگر هیچ اقدامی انجام ندهید (پاس بدهید)، دیگر در این راند حق بازی کردن ندارید و نمی‌توانید هیچ اقدام دیگری در این نسل انجام دهید. زمانی که تمام بازیکنان پاس دادند، فاز اقدام تمام می‌شود.

اقدام، بازیکن می‌تواند بقیه را غافل گیر کند، و نسبت به آنچه آنها انتظار دارند کارهای بیشتری انجام دهد و آنها را در رسیدن به یک هدف یا جایزه شکست دهد. انتخاب تنها ۱ اقدام هم می‌تواند مفید باشد - شما می‌توانید از آن برای صبر کردن و مشاهده‌ی اعمال حریفان یا انجام یک حرکت دم دستی و فکر کردن بیشتر به تصمیمات مهم‌تر استفاده کنید.

الف) بازی کردن یک کارت از دستان

زمانی که یک کارت بازی می‌کنید، ۳ گام را باید در نظر داشته باشید:

- ۱) بررسی پیش‌نیازهای کارت
- ۲) پرداخت هزینه‌ی کارت و دریافت تاثیرات فوری آن
- ۳) قرار دادن کارت به شکل مناسب

۱) بررسی پیش‌نیازها

برای اینکه بتوانید یک کارت را بازی کنید باید پیش‌نیازهای آن را داشته باشید و بتوانید تاثیرات گفته شده بر روی کارت را انجام دهید، که البته دارای استثنائاتی هست؛ شما می‌توانید کارتی را بازی کنید که ...

- پارامترهای عمومی که قبلاً به حداکثر مقدار خود رسیده‌اند را افزایش دهند (به عنوان مثال اگر دیگر کاشی اقیانوسی باقی نمانده، و یا وقتی که دما به هشت درجه سانتی گراد رسیده باشد).
- منابعی را اضافه کند که شما نمی‌توانید جمع آوری کنید (مثلاً اضافه کردن منابع میکروبی بدون داشتن یک پروژه‌ی میکروبی برای قرار دادن آنها).
- منابعی را از بازیکنان دیگر حذف کند (علائم منابع که دارای حاشیه قرمز رنگ باشند، مثال روی کارت C عکس صفحه‌ی بعد را مشاهده کنید) که نمی‌توانید و یا نمی‌خواهید آن را حذف کنید.

آن کارت یک تگ قدرت دارد و هزینه‌ی آن ۱۱ M€ است، اما چون استنلی شرکت ThorGate را در اختیار دارد، با تخفیفی که برای کارت‌های قدرت اعمال می‌کند، فقط باید ۸ M€ بپردازد.

و به همین شکل نوبت‌ها می‌چرخند تا زمانی که تمام بازیکنان بدون انجام اقدام از راند خارج شوند.

۴) فاز تولید

تمامی بازیکنان این فاز را به شکل همزمان انجام می‌دهند.

ابتدا، تمام انرژی هر بازیکن تبدیل به گرما می‌شود (تمامی مکعب منابع را از چارچوب انرژی به چارچوب گرما منتقل کنید). سپس، تمامی بازیکنان منابع جدید خود را دریافت می‌کنند.

بازیکنان مگا کردیت را بر اساس رتبه‌ی قابل سکونت سازی بعلاوه‌ی سطح تولید مگا کردیت خود (که ممکن است منفی باشد!) دریافت می‌کنند، سپس هر بازیکن بر اساس سطح تولید منابع دیگر، آنها را دریافت می‌کند. تمامی منابع تولید شده را در چارچوب متناظر آنها قرار دهید.

در نهایت، نشانگرهای بازیکن را از روی کارهای اقدام استفاده شده بردارید، تا دوباره بتوانید از آنها در نسل بعد استفاده کنید.

حال شما آماده‌ی شروع نسل بعدی هستید.

مثال: کیم ۲۱ مگا کردیت از TR و سطح تولید M€ خود دریافت می‌کند. همچنین او ۳ منبع تیتانیوم تولید می‌کند (چون قبلاً Asteroid Mining را بازی کرده است)، و ۱ عدد از سایر منابع هم تولید می‌کند که در صفحه‌ی بازیکن خودش قرار می‌دهد.

اقدامات

همانطور که در صفحه‌ی قبل گفته شد، ۷ اقدام متفاوت وجود دارد که بازیکنان می‌توانند در نوبت خودشان از بین آنها انتخاب کنند. بازیکنان می‌توانند در نوبت خود ۱ یا ۲ اقدام انجام دهند، به هر ترتیبی که بخواهند (به عنوان مثال ۲ اقدام مشابه). با انتخاب ۲

توسط کارت‌هایی که قبلاً بازی کرده‌اید فعال می‌شوند) به ترتیبی که شما بخواهید اعمال می‌شوند.

هر نوع تولید (چارچوب‌های قهوه‌ای رنگ روی کارت‌های A, B, D و E را ببینید) باید اعمال شود. منابع یا سطح تولیدی که دارای حاشیه قرمز رنگ باشد به این معنی است که شما می‌توانید یک بازیکن دیگر را انتخاب کنید و او را تحت تاثیر قرار دهید (حتی خودتان را می‌توانید انتخاب کنید). منابع یا سطح تولیدی که دارای حاشیه قرمز رنگ نباشند همیشه فقط خود شما را تحت تاثیر قرار می‌دهد و باید آن را انجام دهید. بنابراین کارت A لزوماً یک سطح تولید از یکی از حریفان می‌دزدد، در حالی که در کارت‌های B, D و E شما باید سطح تولید انرژی یا گیاه خود را کاهش دهید تا بتوانید سطح تولید ME خود را افزایش دهید.

کارت‌ها ممکن است حاوی کاشی یا تگ‌هایی با حاشیه‌ی قرمز رنگ باشند. یک کاشی "قرمز رنگ" به معنی کاشی هر کدام از بازیکنان است، و یک تگ "قرمز رنگ" ب معنی تگ هر کدام از بازیکنان است.



حتی اگر نتوان این تاثیرات را انجام داد، شما همچنان می‌توانید آن کارت را بازی کنید، و تمامی تاثیرات دیگرش را به شکل طبیعی انجام دهید.

مثال: کیم می‌تواند Asteroid (کارت C) را بازی کند، حتی اگر دما به هدف خودش رسیده باشد، اما در این صورت او هیچ TR دریافت نمی‌کند. او همچنین می‌تواند تصمیم بگیرد که هیچ گیاهی را حذف نکند، و یا بخشی از آن را انجام دهد (ممکن است فقط کیم گیاه داشته باشد، یا ممکن است استنلی یا رابینسون کمتر از ۳ گیاه برای حذف کردن داشته باشند). تمامی گیاهان باید از یک بازیکن حذف شوند.

کارت‌های A, B, D, E هر کدام دارای یک پیش‌نیاز هستند که در کنار هزینه‌ی کارت آورده شده است. جهت بازی کردن کارت B، سطح اکسیژن باید ۹ درصد یا کمتر باشد، و همچنین شما باید سطح تولید انرژی بیشتر از صفر داشته باشید چون کارت از شما می‌خواهد که سطح تولید انرژی خود را کاهش دهید. برای بازی کردن کارت D سطح اکسیژن باید ۹ درصد یا بیشتر باشد. همچنین شما باید سطح تولید گیاه بیشتر از صفر داشته باشید چون کارت از شما می‌خواهد که سطح تولید گیاه خود را کاهش دهید. کارت E نیاز دارد که اکسیژن حداقل ۵ درصد باشد و شما سطح تولید انرژی داشته باشید.

هزینه‌ی مورد نیاز برای بازی کردن کارت در گوشه‌ی سمت چپ و بالای کارت نوشته شده است. برخی از کارت‌های آبی رنگی که در بازی هستند ممکن است به شما تخفیفاتی بدهند (به عنوان مثال، کارت E برای بازی کردن کارت‌های فضایی به شما تخفیف می‌دهند). همچنین شما می‌توانید از فولاد و تیتانیوم به ترتیب برای کمک به پرداخت کارت‌هایی با تگ سازه و فضا استفاده کنید.

۲) پرداخت و انجام دادن تاثیرات فوری

ابتدا شما باید هزینه‌ی کارت را پرداخت کنید.

سپس بخش پایینی کارت به شما نشان می‌دهد که چه تاثیراتی به صورت فوری دریافت می‌کنید. این تاثیرات (و تاثیرات دیگری که

۳) بازی کردن کارت (مثال ذیل را ببینید)

کارت‌های رویداد (قرمز رنگ، C) در یک دسته به پشت بر روی هم و در مقابل شما قرار می‌گیرند. تگ روی آنها فقط در زمان بازی شدن اعمال می‌شود (به عنوان مثال استفاده از تخفیف برای کارت E زمانی که یک رویداد فضایی بازی می‌شود).

کارت‌های خودکار (سبز رنگ، A و B) به رو در یک دسته بر روی میز و در مقابل شما قرار می‌گیرند به شکلی که فقط قسمت بالایی آنها مشخص باشد. آنها تاثیر اضافی دیگری ندارند اما چون گستره‌ی فعلی عملیات شما را نشان می‌دهند، تگ‌های آنها همچنان موثر است.

کارت‌های فعال (آبی رنگ، D و E)، دارای تاثیرات دائمی هستند که در هر زمانی ممکن است اعمال شود، و یا دارای اقداماتی هستند که شما می‌توانید از آنها استفاده کنید (مثل شرکت‌ها). چون شما باید حواستان به این کارت‌ها باشد، آنها را به شکلی که کل قسمت بالایی آنها مشخص باشد قرار می‌دهیم.



بسیاری از کارت‌ها ایده‌هایی برای قابل سکونت‌سازی ارائه می‌دهند. این کارت‌ها ممکن است پارامترهای عمومی را تحت تاثیر قرار دهند و یا TR بیشتری از مسیرهای دیگر به شما بدهند. ممکن است نمایانگر ارگانیسم‌های فوتوستتزی ساطع اکسیژن، یا منابع گرمایی باشند که آهسته آهسته دما را بالا ببرند.

همچنین کارت‌های دیگری هم وجود دارند که با فرآیند قابل سکونت‌سازی در ارتباط هستند، که یا نیاز دارند مقداری از

هر منبعی (C) فوراً دریافت می‌شود. باز هم، یک حاشیه‌ی قرمز به این معنی است که شما می‌توانید منابع هر کدام از بازیکنان را انتخاب کنید، پس بازی کردن کارت C خیلی مهربانانه نیست. منابعی که حاشیه‌ی قرمز رنگ دارند اختیاری هستند، بنابراین کارت C گیاه‌های خودتان را کم نمی‌کند، حتی اگر تنها کسی که منبع گیاه دارد شما باشید. منابع غیر استاندارد (آنهايي که بر روی صفحه‌ی بازیکن شما جمع آوری نمی‌شوند)، بر روی کارت‌های خاصی جمع‌آوری می‌شوند (D). به صورت پیش فرض، این منابع همیشه بر روی کارتی که آنها را تولید می‌کند قرار می‌گیرند. به عنوان مثال، موجودات زنده (کارت D)، وقتی که از آن اقدام استفاده کنید ۱ حیوان (مکعب منبع) بر روی کارت قرار می‌گیرد (اقدامات این کارت‌ها را فقط یک بار در هر نسل می‌توان انجام داد).

هر کاشی (B) که توسط کارت در مریخ قرار بگیرد از قوانین کاشی‌ها پیروی می‌کند. در صورتی که امکان‌پذیر باشد، باید کاشی را قرار داد، اما اگر نتوانید کاشی را قرار دهید، باز هم می‌توانید کارت را بازی کنید.

اگر یک کارت دارای یک علامت (*) باشد، به این معنی است که یک استثنا نسبت به قوانین عادی بازی دارد، و شما باید توضیحات موجود در پراتز روی کارت را با دقت بخوانید تا جزئیات کارکرد کارت را بفهمید.

اگر در مورد کارکرد یک کارت مطمئن نبودید، متن روی کارت را بخوانید.

علائم امتیاز پیروزی (کارت A, D, E) را فعلاً نادیده می‌گیریم، چون در امتیاز شماری پایانی به حساب می‌آیند. کارت D ممکن است چندین امتیاز ارزش داشته باشد، به این شرط که زمان کافی برای انجام اقدام آن (بخش بالایی کارت) و افزودن چند منبع حیوانی بر روی کارت وجود داشته باشد.

ج) ادعای رسیدن به یک نقطه‌ی عطف

اگر شما شرایط یک نقطه‌ی عطف را داشته باشید، می‌توانید با پرداخت ۸ M€ ادعای رسیدن به آن را داشته باشید و نشانگر بازیکن خود را بر روی آن بگذارید. هر نقطه‌ی عطف را فقط یک بازیکن می‌تواند ادعا کند، و فقط ۳ عدد از ۵ نقطه‌ی عطف قابل ادعا هستند، بنابراین یک مسابقه بر سر آنها وجود دارد! هر نقطه‌ی عطف ادعا شده در پایان بازی پنج امتیاز ارزش دارد.

نقاط عطف و آنچه برای ادعای آنها نیاز دارید (به غیر از ۸ M€) به شرح ذیل است:

۱) **Terraformer**: رسیدن به رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی (TR)

حداقل ۳۵.

۲) **Mayor**: دارا بودن حداقل ۳ کاشی شهر.

۳) **Gardener**: دارا بودن حداقل ۳ کاشی گیاهی.

۴) **Builder**: دارای بودن حداقل ۸ تگ سازه در بازی.

۵) **Planner**: دارا بودن حداقل ۱۶ کارت در دستتان وقتی که این نقطه‌ی عطف را ادعا می‌کنید.

مثال: اقدام دوم رابینسون (بعد از ساختن سومین شهر) ادعا کردن نقطه‌ی عطف *mayor* است، که او حالا شرایط آن را داراست. او ۸ M€ پرداخت می‌کند و یکی از نشانگرهای بازیکن خود را بر روی نقطه‌ی عطف *mayor* قرار می‌دهد. این کار در پایان بازی برای او ۵ امتیاز خواهد داشت! فقط دو نقطه‌ی عطف دیگر را می‌توان ادعا کرد، و هیچکس دیگری نمی‌تواند *mayor* را ادعا کند.

د) پشتیبانی مالی از یک جایزه

برای پشتیبانی مالی از یک جایزه نیازی به رعایت هیچ پیش‌نیازی نیست. اولین بازیکنی که یک جایزه را پشتیبانی مالی کند ۸ M€ می‌پردازد و یک نشانگر بازیکن بر روی آن قرار می‌دهد. بازیکن

فرآیند قابل سکونت‌سازی انجام شده باشد یا تخصصشان شرایط ابتدایی بازی است. هر کارت دارای یک متن همراه است که می‌تواند به شما کمک کند بفهمید که کارت در واقعیت چه کاری انجام می‌دهد.

ب) استفاده از یک پروژه‌ی استاندارد

۶ پروژه‌ی استاندارد که در صفحه‌ی بازی چاپ شده است را می‌توانید همیشه انجام دهید. هر کدام از آنها را می‌توانید در یک نسل چندین بار استفاده کنید.

۱) **فروش حق امتیاز**: شما می‌توانید هر تعداد کارت از دستتان بسوزانید و به همان اندازه M€ کسب کنید.

۲) **نیروگاه**: در ازای ۱۱ M€ سطح تولید انرژی خود را یک واحد افزایش دهید.

۳) **شهاب سنگ**: در ازای ۱۴ M€ دما را یک واحد افزایش دهید (همچنین TR خودتان را یک واحد افزایش دهید).

۴) **سفره‌ی آب**: در ازای ۱۸ M€ می‌توانید یک کاشی اقیانوس در مریخ قرار دهید (همچنین ۱ واحد TR شما افزایش پیدا می‌کند و جایزه‌ی قرار دادن آن کاشی را هم می‌گیرید).

۵) **گیاه**: در ازای ۲۳ M€ می‌توانید یک کاشی گیاهی در مریخ بگذارید و سطح اکسیژن را یک واحد افزایش دهید (همچنین TR خودتان را افزایش دهید)، و جایزه‌ی قرار دادن آن کاشی را هم دریافت کنید. یک نشانگر بازیکن بر روی آن کاشی بگذارید.

۶) **شهر**: در ازای ۲۵ M€ می‌توانید یک کاشی شهر در مریخ قرار دهید (جایزه‌ی قرار دادن آن کاشی را دریافت کنید و یک نشانگر بازیکن روی آن بگذارید). همچنین سطح تولید M€ شما ۱ واحد افزایش پیدا می‌کند.

مثال: رابینسون به عنوان اقدام اول خود از پروژه‌ی استاندارد شهر استفاده می‌کند تا سومین کاشی شهر خود را به دست بیاورد، و جوایز اضافی شرکت *Tharsis Republic* را کسب کند.

ه) استفاده از اقدام یک کارت آبی رنگ

بسیاری از کارت‌های آبی رنگ و شرکت‌ها دارای اقدام هستند، همانطور که با یک پیکان قرمز رنگ مشخص شده است. هر کدام از این اقدامات را می‌توان یک بار در هر نسل انجام داد. زمانی که از اقدام یک کارت آبی رنگ استفاده می‌کنید، ابتدا باید هر هزینه‌ای که در سمت چپ پیکان نوشته شده است را پرداخت کنید. آنچه در سمت راست پیکان آمده است را دریافت می‌کنید، و یک نشانگر بازیکن خودتان را بر روی کارت می‌گذارید تا نشان دهید که در این نسل از آن استفاده کرده‌اید. در فاز تولید این نشانگرهای بازیکنان را حذف خواهید کرد.

مثال: با نزدیک شدن به پایان بازی، استنلی کارت (Livestock(D را در بازی دارد. او می‌تواند از اقدام روی آن کارت در نوتش استفاده کند، یک مکعب منبع (به عنوان حیوان) روی آن کارت بگذارد و یک نشانگر بازیکن بر روی آن قرار دهد.

ممکن است کارت‌های آبی رنگ دارای اثراتی باشند که همیشه فعال هستند، مثل (Shuttles (E. هر زمان که یک کارت با تگ فضا بازی کنید، ۲ مگا کردیت کمتر پرداخت خواهید کرد. این اثرات اقدام به حساب نمی‌آیند (پیکان قرمز رنگ ندارند)، بنابراین همیشه می‌توانید از آنها استفاده کنید.

ی) تبدیل گیاه به کاشی گیاهی

۸ منبع گیاهی را می‌توان تبدیل به یک کاشی گیاهی کرد، که سطح اکسیژن را ۱ گام بالا می‌برد (همچنین TR شما را ۱ گام بالا می‌برد). توجه کنید که کاشی گیاهی باید در مجاورت یکی از کاشی‌های شما قرار بگیرد (اگر امکانش وجود داشته باشد) و ممکن است جوایزی برای قرار دادن آن کسب کنید.

مثال: رایبسون ۸ منبع گیاه از چارچوب صفحه‌ی بازیکن خودش برمی‌دارد، سطح اکسیژن را ۱ گام افزایش می‌دهد و رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی خود را هم ۱ گام بالا می‌برد. سپس یک کاشی گیاهی برمی‌دارد و بین ۲ کاشی شهر خود قرار می‌دهد، و جایزه‌ی

بعدی که یک جایزه را پشتیبانی مالی کند باید ۱۴ M€ بپردازد و برای آخرین جایزه باید ۲۰ M€ بپردازد. فقط ۳ عدد از جایزه‌ها را می‌توان پشتیبانی مالی کرد. هر جایزه فقط یکبار قابل پشتیبانی است.

در امتیازشماری نهایی، هر جایزه جداگانه بررسی می‌شود، و ۵ امتیاز به بازیکنی که آن را برد داده می‌شود - مهم نیست که چه کسی جایزه را پشتیبانی مالی کرده است! جایگاه دوم ۲ امتیاز به شما می‌دهد (به جز بازی ۲ نفره که نفر دوم هیچ امتیازی کسب نمی‌کند). تساوی به شکل دوستانه شکسته می‌شود: ممکن است بیشتر از یک بازیکن جایزه‌ی نفر اول یا دوم را کسب کنند (مثال را ببینید). اگر بیشتر از یک بازیکن جایزه‌ی نفر اول را کسب کنند، جایگاه دومی جایزه‌ای نخواهد داشت.

لیست جوایز و شرایط اهدای آنها به این شرح است:

۱) **Landlord**: دارا بودن بیشترین کاشی در بازی

۲) **Banker**: دارا بودن بیشترین سطح تولید M€

۳) **Scientist**: دارا بودن بیشترین تگ علمی در بازی

۴) **Thermalist**: دارا بودن بیشترین مکعب منبع گرما در بازی

۵) **Miner**: دارا بودن بیشترین مجموع مکعب فولاد و تیتانیوم

مثال: استنلی ۸ مگا کردیت می‌پردازد تا جایزه‌ی Thermalist را پشتیبانی مالی کند، چون او فکر می‌کند که کارخانه‌های GHG گرمای مورد نیاز برای بردن جایزه را به او خواهند داد.

در پایان بازی، اما، کیم هم گرما تولید می‌کند و ۱۲ مکعب در چارچوب گرمای خود دارد، و استنلی ۱۲ و رایبسون ۵ عدد. چون استنلی و کیم هر دو ۵ امتیاز دریافت می‌کنند و اول می‌شوند، رایبسون هیچ امتیازی کسب نمی‌کند.

قرار دادن آن را هم دریافت می کند که ۲ گیاه است، و بر روی مکان قرار گیری کاشی چاپ شده است.

نه تنها این کار ۱ واحد TR و جایزه‌ی قرار دادن کاشی به او می دهد، در پایان بازی این کاشی ۱ امتیاز خواهد داشت و ۱ امتیاز هم برای هر شهر مجاور خود فراهم می کند.

و) تبدیل گرما به دما

۸ منبع گرما را می توانید تبدیل به یک گام افزایش دما کنید (و همچنین TR خود را یک واحد افزایش دهید).

پایان بازی

زمانی که ۳ پارامتر عمومی (اقیانوس، دما و اکسیژن) به میزان نهایی خود رسیدند، در پایان آن نسل بازی به پایان می رسد. بعد از فاز تولید، بازیکنان یک شانس دیگر دارند که گیاهان خود را تبدیل به کاشی گیاهی کنند (به ترتیب نوبت، ممکن است این عمل موجب فعال شدن تاثیراتی مثل جوایز قرار دادن کاشی شوند). سپس امتیازشماری نهایی انجام می شود. جهت جلوگیری از گیج شدن، توصیه ما این است که یکی از بازیکنان مسئول امتیازشماری شود، و بقیه بازیکنان حواسشان باشد که او اشتباه نکند.

امتیازشماری نهایی

۱) TR: TR شما در پایان بازی امتیاز اولیه‌ی شماست. برای امتیازشماری، نشانگر بازیکن خود را از این نقطه به بعد جلو ببرید.

۲) جوایز: هر جایزه به نفر اول آن ۵ امتیاز و به نفر دوم ۲ امتیاز (به جز بازی ۲ نفره) خواهد داد. تساوی به شکل دوستانه شکسته می شود: بازیکنانی که در یک سطح باشند امتیاز اولی یا دومی را به صورت کامل دریافت می کنند. امتیاز خود را به نمودار TR اضافه کنید.

۳) نقاط عطف: هر نقطه‌ی عطف ادعا شده ۵ امتیاز ارزش دارد.

۴) صفحه‌ی بازی: بازیکنان از نقشه‌ی صفحه‌ی بازی هم امتیاز کسب می کنند. هر کاشی گیاهی ۱ امتیاز دارد و هر کاشی شهر به ازای هر کاشی گیاهی که در مجاورتش باشد ۱ امتیاز خواهد داشت (بدون توجه به اینکه آن کاشی گیاهی متعلق به چه کسی است). امتیازات را به ترتیب نوبت بشمارید که گیج نشوید.

۵) کارت‌ها: ابتدا امتیاز روی تمام کارت‌هایی که منابع جمع آوری می کنند حساب کنید. سپس تمام کارت‌های دیگران را جمع کنید (شامل رویدادهای بازی شده!) و امتیازات آنها را محاسبه کنید. اگر کارت‌های Jovian را داشتید، می توانید آنها را به صورت جداگانه بشمارید.

بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده است! در صورت تساوی کسی که بیشترین ME را داشته باشد برنده است.

مثال: استتلی در پایان بازی TR برابر با ۳۸ داراست، بنابراین بقیه‌ی امتیازات او به این عدد اضافه خواهند شد. او ۵ امتیاز از جایزه‌ی Thermalist دریافت می کند و همچنین نقطه‌ی عطف Planner هم به او ۵ امتیاز می دهد. استتلی در صفحه‌ی بازی ۳ کاشی گیاهی در اطراف تنها شهر خود دارد، بنابراین ۳ امتیاز از کاشی‌های گیاهی و ۵ امتیاز به خاطر شهر می گیرد، چون آن شهر در مجاورت ۲ کاشی گیاهی متعلق به رابینسون هم هست. به این ترتیب امتیاز او قبل از شمارش امتیازات کارت‌هایش ۵۶ است.

استتلی ۳ منبع بر روی کارت Livestock دارد که به او ۳ امتیاز می دهد. همچنین ۶ امتیاز اضافی بر روی کارت‌های دیگرش دارد (سبز و آبی رنگ)، و ۱- امتیاز بر روی یک کارت رویداد (قرمز رنگ) دارد، پس امتیاز نهایی او ۶۴ خواهد بود.

توصیه

اگر علائم را متوجه نشدید، توضیح درون پرانتز که بر روی کارت نوشته شده است را مطالعه کنید و یا صفحه‌ی ۲۰ به بعد در این دفترچه را مشاهده کنید.

بازی تک نفره برای عصر شرکت‌ها:

تمامی قوانین بازی تک نفره اعمال خواهد شد، با این استثنائات:

(۱) قبل از انتخاب کارت‌ها، ۲ کاشی شهر به همراه یک کاشی گیاهی در مجاورت آنها را در نقشه بگذارید (این کاشی‌ها متعلق به شما نیستند و موجب افزایش سطح اکسیژن نخواهند شد): ۴ کارت بالایی دسته کارت‌ها را رو کنید و از عدد هزینه‌ی آنها برای مشخص کردن محل قرارگیری این کاشی‌ها استفاده کنید. اولین شهر را با شمارش از بالا سمت چپ به سمت پایین سمت راست شروع کنید، مثل خواندن کتاب انگلیسی. هر مکانی که برای قرارگیری شهر نامعتبر است را نادیده بگیرید (مثل مکان‌های رزرو شده برای اقیانوس). برای دومین شهر به شکل معکوس و از پایین سمت راست به سمت بالا سمت چپ شروع کنید. سپس دو کاشی گیاهی را با شمارش عدد هزینه‌ی کارت‌ها در دور کاشی‌های شهرها به شکل ساعت گرد و با شروع از بالا سمت چپ در صفحه قرار دهید، مکان‌های نامعتبر را نادیده بگیرید.

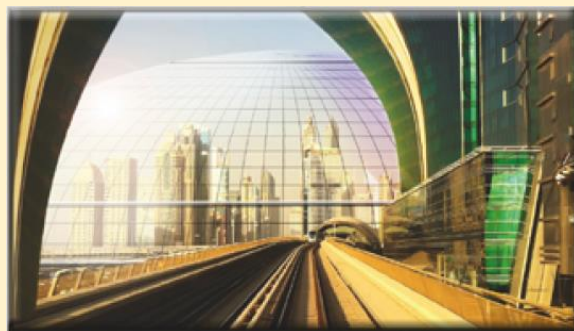
مورد خاص: اگر شرکت Tharsis Republic را برای این بازی انتخاب کردید، شما به ازای دو شهری که در بازی قرار گرفته دو سطح تولید M€ دریافت می‌کنید، حتی با وجود اینکه آنها قبل از انتخاب این شرکت در صفحه قرار گرفته‌اند.

(۲) بازی را با رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی ۱۴ به جای ۲۰ شروع می‌کنید (که با کلمه solo مشخص شده است) و هیچ سطح تولید منبعی مثل بازی استاندارد نخواهید داشت.

(۳) جوایز و نقاط عطف استفاده نمی‌شوند.

(۴) شما یک حریف فرضی دارید که می‌توانید از او دزدی کنید یا هر نوع سطح تولید و منبعی را از او بدزدید.

گاهی اوقات باید حواستان به تأثیرات فراوانی باشد، بنابراین لطفاً به یکدیگر کمک کنید. زمانی که چند تأثیر به صورت همزمان فعال می‌شوند، بازیکن فعلی ترتیب آنها را مشخص می‌کند، حتی برای تأثیرات فعال شده‌ی سایر بازیکنان.



شکل‌های مختلف بازی

عصر شرکت‌ها (بازی گسترش یافته):

جهت انجام بازی گسترش یافته، فقط کافی است کارت‌هایی که دارای یک علامت قرمز و سفید در گوشه‌ی سمت چپ و پایین کارت هستند را در زمان چینش بازی به کارت‌ها اضافه کنید، که شامل ۲ شرکت جدید هم می‌شود. بازیکنان بازی را بدون سطح تولید هیچ نوع منبعی شروع می‌کنند. عصر شرکت‌ها را می‌توانید با هر شکل دیگری از بازی ترکیب کنید.

عصر شرکت‌ها متمرکز بر اقتصاد و تکنولوژی است. این پروژه‌ها مستقیماً به قابل سکونت‌سازی مریخ مرتبط نیستند، اما شرکت‌ها را قوی‌تر می‌کنند و انتخاب‌های استراتژیک جدید به بازی اضافه می‌کنند.

عصر شرکت‌ها بازی را طولانی‌تر و پیچیده‌تر می‌کند. این شکل از بازی را برای بازیکنان تازه وارد توصیه نمی‌کنیم.

توانایی شما برای دنبال کردن یک استراتژی خاص و یا پیش بینی اینکه چه پارامتری زودتر بالا خواهد رفت را بیشتر خواهند کرد.

این شکل از بازی زمان بازی را بیشتر خواهد کرد و برای بازیکنان تازه وارد توصیه نمی‌شود.

در مورد نویسنده

Jacob Fryxelius مدرک دکترای شیمی خود را در سال ۲۰۰۶ از دانشگاه استکهلم گرفت. بر اساس علاقه‌ی خود به تحلیل و توضیح مسائل، به عنوان معلم علوم دبیرستان و دانشکده‌ها شروع به کار کرد و دیپلم تدریس خود را در سال ۲۰۱۱ دریافت کرد. از زمان کودکی، بازی‌های رومیزی سرگرمی او بودند، و در طول این سالیان چندین بازی را توسعه داده است. در سال ۲۰۱۱، او FryxGames را با برادرانش Enoch, Daniel و Jonathan تأسیس کرد و در همان سال بازی Space Station او منتشر شد. تدریس، FryxGames، بچه‌ها و یک همسر دوست داشتنی، زندگی او را کامل کرده است!



۵) همیشه بازی ۱۴ نسل طول خواهد کشید (که با کلمه solo مشخص شده است).

برای برنده شدن، باید قبل از پایان ۱۴ نسل، موفق به قابل سکونت‌سازی مریخ شوید (یعنی هر سه پارامتر عمومی را به مقدار نهایی برسانید). بعد از نسل ۱۴، شما می‌توانید گیاهان خود را تبدیل به کاشی گیاهی کنید، مثل قوانین عادی بازی، اما بدون افزایش سطح اکسیژن، و سپس امتیاز خود را محاسبه کنید و به بالاترین امتیاز ممکن دست پیدا کنید. اگر در پایان نسل ۱۴ موفق به قابل سکونت‌سازی مریخ نشدید، باختید.

انتخاب کارت:

اگر تعامل بیشتری نیاز دارید، می‌توانید انتخاب کارت را استفاده کنید. در فاز تحقیقات بازیکنان ۴ کارت را به جای کشیدن از دسته کارت‌ها و سپس خریدن از بین آنها، انتخاب می‌کنند و می‌خرند:

هر بازیکن ابتدا ۴ کارت دریافت می‌کند و یکی را انتخاب می‌کند، آن را کنار می‌گذارد و بقیه را به بازیکن بعدی می‌دهد. سپس ۳ کارت خواهید داشت، یکی را کنار می‌گذارید و ۲ کارت را به بازیکن بعد می‌دهید. سپس ۱ کارت از دو کارتی که دریافت کردید را کنار می‌گذارید و آخرین کارت را به بازیکن بعدی می‌دهید و سرانجام آخرین کارتهای را دریافت می‌کنید.

حال از بین ۴ کارتی که کنار گذاشتید (انتخاب کردید) تصمیم می‌گیرید که کدام‌ها را خریداری کنید (با پرداخت ۳ مگاکردیت به ازای هر کارت) و کدام‌ها را بسوزانید.

در اولین نسل از انتخاب کارت استفاده نمی‌شود چون اولین فاز تحقیق نادیده گرفته می‌شود (بخش چینش بازی را ببینید). کارت‌ها در نسل‌های زوج به شکل ساعت گرد و در نسل‌های فرد به شکل پاد ساعت گرد می‌چرخند.

این شکل از بازی به بازیکنان اجازه می‌دهد کارت‌هایی که بازیکنان دیگر به آن دسترسی خواهند داشت را تحت تاثیر قرار دهند، و

علائم

امتیازات پیروزی



شما در صورتی برنده خواهید شد که بیشترین امتیاز پیروزی را داشته باشید. امتیاز شما جمع رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی، امتیازات کاشی‌های شما بر روی نقشه، نقاط عطف و جوایز، و تعداد زیادی از کارت‌ها خواهد بود.

پارامترها

قابل سکونت‌سازی مریخ در مورد شبیه کردن زمین است تا شرایط زندگی بر روی آن فراهم شود. ۴ پارامتر در بازی وجود دارد که با این فرآیند در ارتباطند: رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی، دما، سطح اکسیژن و پوشش اقیانوسی.



رتبه‌ی قابل سکونت‌سازی (TR) معیاری جهت اندازه‌گیری میزان مشارکت شما در فرآیند قابل

سکونت‌سازی است. هر بار که شما سطح اکسیژن یا دما را بالا ببرید و یا یک کاشی اقیانوس در بازی قرار دهید، TR شما هم افزایش پیدا می‌کند. هر گام از TR در پایان بازی ۱ امتیاز ارزش دارد، و کمیته‌ی قابل سکونت‌سازی بر اساس TR شما درآمد نصیب شما خواهد کرد. شما بازی را با ۲۰ TR شروع خواهید کرد.



دمای متوسط در استوا از منفی ۳۰ تا مثبت ۸ درجه سانتی گراد، و با گام‌های ۲ درجه‌ای افزایش پیدا می‌کند. به این شکل یک منطقه‌ی استوایی شکل خواهد گرفت که آب می‌تواند مایع باقی بماند. این

علامت به معنای بالا بردن دما به اندازه یک گام است، و در این صورت TR شما هم ۱ گام افزایش پیدا می‌کند.



سطح اکسیژن به شکل درصدی از یک atm فشار محاسبه می‌شود، به این معنی که این درصد با ۲۱ درصد اکسیژن سطح زمین سازگار است. در ۱۴ درصد، اتمسفر

مثل اتمسفر زمین در ارتفاع ۳۰۰۰ متری خواهد بود. این علامت به این معنی است که شما باید سطح اکسیژن را یک گام افزایش دهید و به همین ترتیب TR شما ۱ گام افزایش خواهد یافت.



هر کاشی اقیانوس نمایانگر ۱ درصد پوشش اقیانوسی است. وقتی که ۹ درصد از سطح مریخ با اقیانوس پوشیده شود، مریخ دارای یک چرخه‌ی هیدرولوژیک خواهد شد، که موجب ایجاد باران و رودخانه‌ها می‌شود. این علامت به این معنی است که شما یک کاشی اقیانوس در مریخ قرار می‌دهید و به همین ترتیب TR شما ۱ گام افزایش خواهد یافت (و جوایز قرار دادن کاشی را دریافت خواهید کرد).

منابع

تمامی منابع بازی با مکعب‌های منابع نشان داده می‌شوند. که دارای ۳ اندازه هستند: ۱ (برنزی)، ۵ (نقره‌ای) و ۱۰ (طلایی) و می‌توان از آنها برای هر منبعی استفاده کرد. اینکه این مکعب‌ها در کجا قرار بگیرند، نوع آنها را مشخص خواهد کرد. شش منبع استاندارد در بازی وجود دارد: مگاکریت، فولاد، تیتانیوم، گیاه، انرژی و گرما، و تمامی آنها بر روی صفحه‌ی بازیکنان جمع‌آوری می‌شود. برخی از کارت‌ها هم قابلیت جمع‌آوری منبع دارند (معمولا کارت‌های مربوط به حیوانات و میکروب، بخش تگ‌ها را ببینید). اگر یک کارت منبع غیر استاندارد را به بازی اضافه کند، منابع آن کارت بر روی همان کارت قرار خواهند گرفت.



مگا کردیت (ME) واحد پول عمومی مورد استفاده در بازی جهت خرید و بازی کردن کارت‌ها و استفاده از پروژه‌های استاندارد، نقاط عطف و جوایز است.



فولاد نمایانگر مصالح ساختمانی بر روی مریخ است. معمولاً به معنای آلیاژی از منیزیم است. فولاد برای پرداخت هزینه‌ی کارت‌های ساخت و ساز استفاده می‌شود و هر منبع آن ۲ ME ارزش دارد.

تگ‌ها

هر کارت بین صفر تا ۳ تگ دارد که به صورت تماتیک آن کارت را توصیف می‌کند و به کارت‌های دیگر امکان ارتباط برقرار کردن با آن کارت را می‌دهد. قانون خاصی برای تگ‌های خاص وجود ندارد.

ساخت و ساز: این پروژه حاوی ساخت و ساز بر روی مریخ است. می‌توان از فولاد برای پرداخت هزینه آن استفاده کرد.

فضا: این پروژه از فناوری فضایی استفاده می‌کند. می‌توان از تیتانیوم برای پرداخت هزینه آن استفاده کرد.

نیرو: این پروژه بر تولید یا مدیریت انرژی متمرکز است.

علم: این پروژه دانش علمی شما را بهبود می‌بخشد. برخی از کارت‌ها به این تگ نیاز دارند.

مشتری: به مشتری مرتبط است، این پروژه زیرساختی خارج از منظومه‌ی شمسی را نشان می‌دهد.

زمین: این پروژه به فعالیت‌ها انجام شده در زمین مرتبط است.

گیاه: این پروژه حاوی زندگی نباتی یا سایر ارگانیسم‌های فوتوستتزی است.

میکروب: این پروژه حاوی میکروب برای اهداف خاص است.

حیوان: این پروژه حاوی حیوانات است. امتیاز تولید می‌کند.

شهر: این پروژه یک کاشی شهر به بازی اضافه می‌کند. معمولاً این پروژه‌ها نیاز به تولید انرژی دارند و M€ تولید می‌کنند.

تیتانیوم نمایانگر منابعی در فضا و یا صنعت فضایی است. تیتانیوم برای پرداخت هزینه‌ی کارت‌های فضایی استفاده می‌شود و هر منبع آن ۳ M€ ارزش دارد.

گیاه از فوتوستتز استفاده می‌کند. به عنوان یک اقدام، شما می‌توانید ۸ منبع گیاهی را تبدیل به یک کاشی گیاهی کنید و بر روی صفحه قرار دهید. این کار سطح اکسیژن را یک گام افزایش خواهد داد (همچنین TR شما را). هر کاشی گیاهی در پایان بازی ۱ امتیاز دارد و ۱ امتیاز برای هر شهر که در مجاورت آن باشد فراهم می‌کند.

انرژی توسط شهرها و صنایع زیادی استفاده می‌شود. این استفاده ممکن است از طریق یک اقدام بر روی کارت‌های آبی یا از طریق کاهش سطح تولید انرژی باشد. انرژی اضافی باقی مانده تبدیل به گرما خواهد شد.

گرما اتمسفر مریخ را گرم می‌کند. به عنوان یک اقدام، می‌توانید ۸ منبع گرما را تبدیل به یک گام افزایش دما کنید (همچنین TR شما افزایش پیدا می‌کند).

سایر منابع (شامل حیوانات و میکروب‌ها) بر روی کارت‌های متناظرشان جمع‌آوری می‌شوند، که طریقه استفاده از آنها را شرح داده است.

کارت‌ها نمایانگر تلاش‌های عظیمی هستند که بازیکنان ممکن است متحمل شوند. کارت‌ها بین صفر تا ۳ تگ مختلف می‌توانند داشته باشند که جنبه‌های تماتیک آنها را توصیف می‌کند، و می‌توان از آنها به همراه کارت‌های خاص دیگری استفاده کرد. هزینه خرید هر کارت در فاز تحقیق و قرار گرفتن در دست شما ۳ M€ است، اما هزینه بازی کردن آنها مختلف است. زمانی که با این علامت روبرو شدید، به این معنی است که می‌توانید یک کارت بکشید و به دستتان اضافه کنید (بدون پرداخت هزینه‌ی خرید).

شهر دیگر قرار دهید. هر کاشی شهر در پایان بازی ۱ امتیاز به ازای هر کاشی گیاهی مجاور با آن ارزش دارد (بدون توجه به این نکته که چه کسی مالک آن کاشی گیاهی است).

کاشی‌های علامت‌دار قهوه‌ای به این معنی هستند که شما آن کاشی خاص که کارت مشخص کرده است را با یک نشانگر مالکیت در صفحه قرار می‌دهید. تمامی قوانین و محدودیت‌های قرار دادن کاشی بر روی کارت آن توضیح داده شده است.



حاشیه‌ی قرمز رنگ بر روی علامت‌ها



وقتی که یک علامت دارای حاشیه‌ی قرمز باشد، به این معنی است که یکی از بازیکنان (شما یا سایرین) را هدف قرار می‌دهد.

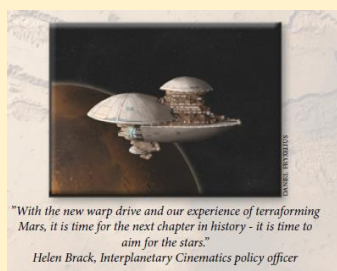
اگر کارتی موجب حذف شدن منابع با حاشیه‌ی قرمز شود، می‌توانید آن منابع را از هر بازیکنی حذف کنید (همچنین می‌توانید بخشی از این تاثیر را انجام دهید، یا اصلاً انجام ندهید).

اگر کارتی موجب کاهش تولید یک منبع با حاشیه‌ی قرمز شود، باید آن را انجام دهید، بنابراین اگر حریف شما سطح تولید آن منبع را نداشته باشد باید سطح تولید خود را کاهش دهید یا اصلاً آن کارت را بازی نکنید.

اگر کارتی دارای علامت یک کاشی با حاشیه‌ی قرمز باشد، یا یک بازیکن یا همه را هدف قرار می‌دهد.

اگر کارتی علامت تگ با حاشیه‌ی قرمز داشته باشد، تمامی کارت‌هایی با آن تگ را هدف قرار می‌دهد، چه آن کارت متعلق به شما باشد چه متعلق به بازیکن دیگر.

www.bazinovin.ir



رویداد: این پروژه یک رویداد یکبار مصرف است. تمامی رویدادها کارت‌های قرمز رنگ هستند و بعد از بازی شدن به پشت قرار می‌گیرند.



کاشی‌ها

صفحه‌ی بازی دارای نقشه‌ای است که می‌توان در آن کاشی قرار داد. زمانی که یک کاشی در صفحه می‌گذارید، ممکن است **جایزه‌ی قرار دادن کاشی** چاپ شده بر روی آن ناحیه را دریافت کنید (علاوه بر آن ۲ مگاگردیت برای هر کاشی که مجاور اقیانوس بگذارید دریافت می‌کنید).

این علامت به این معنی است که شما یک کاشی اقیانوس در صفحه می‌گذارید. با این کار **TR** شما یک واحد افزایش می‌یابد. ۱۲ ناحیه در صفحه‌ی بازی برای اقیانوس‌ها رزرو شده است. کاشی‌های اقیانوس را فقط در این نواحی می‌توان قرار داد و در این نواحی کاشی دیگری نمی‌توان گذاشت. کاشی‌های اقیانوس متعلق به بازیکن خاصی نیستند، اما اگر بازیکنی یک کاشی در مجاورت آنها قرار دهد، ۲ مگا گردیت دریافت می‌کند.



این علامت به این معنی است که شما یک کاشی گیاهی با نشانگر مالکیت در صفحه قرار می‌دهید (همچنین همانطور که علامت اکسیژن مشخص کرده است، سطح اکسیژن و **TR** خود را بالا ببرید). کاشی گیاهی باید در صورت امکان در مجاورت یکی از کاشی‌های شما قرار بگیرد. اگر هیچ کاشی‌ای در صفحه ندارید یا هیچ ناحیه‌ای در مجاورت آنها در دسترس نباشد، می‌توانید کاشی گیاهی را در هر محل معتبر دیگری قرار دهید. کاشی‌های گیاهی در پایان بازی ۱ امتیاز ارزش دارند و برای هر شهر که در مجاورت آنها باشد ۱ امتیاز فراهم می‌کنند (قوانین کاشی شهر را ببینید).



این علامت به این معنی است که شما یک کاشی شهر با نشانگر مالکیت در صفحه قرار می‌دهید. کاشی شهر را نمی‌توانید در مجاورت یک کاشی

