

MIJLPALLEN



Legende: Je hebt 6 actieve rode kaarten.



Mijnerker: Je hebt 5 actieve groene kaarten.



Wetenschapper: Je hebt 3 actieve blauwe kaarten.



Magnaat: Je hebt 12 actieve kaarten. Alle 3 kleuren tellen mee. Corporatiekaarten tellen niet mee.

Monopolist: Je hebt 7 dobbelsteenbronnen van dezelfde kleur.



Generalist: Je hebt minstens 1 productie van elke dobbelsteenkleur.



Filantroop: Je hebt 4 gespeelde kaarten waar eindscore-OP op staat (negatieve OP telt niet mee).



Terraformer: Je hebt 16 punten op het OP-spoor.



CORPORATIE-TIJDPERK-MIJLPALLEN



Beroemdheid: Je hebt 3 actieve kaarten met kosten van 5 of meer bronnen.

Miljardair: Je hebt 13 dobbelsteenbronnen. Alle kleuren tellen mee. Jokerfiches tellen niet mee.



Onderscheidingskandidaat: Op je gespeelde kaarten staan 5 kostensymbolen die overeenkomen met ÉÉN van de 3 Onderscheidingen. Als je deze Mijlpaal behaalt, maakt je ook grote kans op het winnen van deze Onderscheiding!



= Zuurstofgehalte verhogen, 2 OP.



= OP op dit moment.



= Temperatuur verhogen, 2 OP.



= OP aan het einde van het spel.



= Oceaan op daarvoor bestemd vlak plaatsen, 2 OP.



= Ondersteuningsactie.



= Stad plaatsen, 2 OP + 1 OP per aangrenzende groentegel.



= Hoofdactie (een kaart spelen is ook een hoofdactie!).



= Groentegel plaatsen, 1 OP per aangrenzende stad. Zuurstofgehalte verhogen, 2 OP.



= Gratis actie.

Denk eraan om je blauwe kaarten zijwaarts te draaien nadat je ze gebruikt hebt!



TERRAFORMING MARS

HET DOBBELSPSEL

OVERZICHT

Terraforming Mars is een dobbelspel op basis van kaarten waarin spelers speciale dobbelstenen gebruiken om hun corporaties te ontwikkelen en Mars te terraformeren tot een nieuw thuis voor de mensheid.

De dobbelstenen vertegenwoordigen bronnen die spelers moeten besteden om kaarten te spelen en andere acties uit te voeren. Tijdens het spel kun je de productie van dobbelstenen verhogen, terraforming uitvoeren, stads- en groentegels op het bord plaatsen en verschillende bonussen ontvangen. Elke beurt heb je de keuze om nieuwe dobbelstenen te produceren (productiebeurt) of acties uit te voeren (actiebeurt).

Telkens als je bijdraagt aan de terraforming van Mars (het zuurstofgehalte of de temperatuur verhogen of een oceaantegel plaatsen) ontvang je 2 **overwinningspunten** (OP). Je kunt ook OP ontvangen voor het plaatsen van tegels, het spelen van kaarten en het winnen van Onderscheidingen en Mijlpalen.

Het spel eindigt zodra 2 van de 3 algemene parameters behaald zijn (zuurstofgehalte/temperatuur/oceanen). De speler met de meeste OP wint het spel.



VOORBEREIDING

1) **Spelbord:** Leg het spelbord (kies één zijde) in het midden van de tafel. Leg een doorzichtig blokje op 0% zuurstof en een ander doorzichtig blokje op een temperatuur van -32 °C. Vorm een stapel met de 7 oceaantegels en leg deze op het oceaansymbool op het spelbord. Alle spelers kiezen een spelerskleur en leggen het bijbehorende blokje op de start van het OP-spoor (0 OP).

2) **Dobbelstenenvoorraad:** Leg alle dobbelstenen naast het spelbord, binnen het bereik van alle spelers. Dit wordt de dobbelstenenvoorraad genoemd. Leg alle jokerfiches en tegels ernaast.



3) **Projectstapel:** Schud de projectkaarten en leg de stapel gedekt naast het spelbord met voldoende ruimte voor een aflegstapel ernaast.

4) **Bonuskaarten:** Schud de bonuskaarten en selecteer willekeurig 4 kaarten (voor 1 of 2 spelers), 6 kaarten (3 spelers) of 8 kaarten (4 spelers). Vorm zonder deze kaarten te bekijken een gedekte stapel naast het spelbord en leg de overgebleven bonuskaarten terug in de doos. Zodra spelers de bonusstappen op het OP-spoor bereiken (bij 5 en 12 OP) ontvangen zij een bonuskaart.

5) **Onderscheidingen:** Pak 1 dobbelsteen van elke kleur uit de voorraad en selecteer er willekeurig 3 van. Rol deze dobbelstenen en leg ze op de 3 onderscheidingsvakjes op het spelbord. Alle spelers strijden om het hoogste aantal van deze symbolen die aan het einde van het spel op de kosten van hun gespeelde kaarten staan.

6) **Mijlpalen:** Selecteer willekeurig 3 mijlpaalttegels en leg deze op het spelbord. Leg de rest terug in de doos. De eerste speler die een mijlpaal behaalt, ontvangt onmiddellijk gratis de tegel. Elke mijlpaaltegel is aan het einde van het spel 4 OP waard.

7) **Beurtvolgorde:** De speler die het meest recent een potje Terraforming Mars (welke versie dan ook) heeft gewonnen is de startspeler en begint het spel. Alle beurten gaan met de klok mee de tafel rond.

8) **Projecten en corporaties:** Geef elke speler 5 projectkaarten. Dit is je starthand. Schud de corporatiekaarten en geef elke speler 2 corporaties. Je moet nu 1 van deze corporaties kiezen om mee te spelen. Ongebruikte corporaties gaan terug in de doos.

9) **Corporaties onthullen:** Leg in beurtvolgorde je gekozen corporatie open voor je neer. Ontvang de startbonus die weergegeven staat in het rode vakje (in dit voorbeeld 3 jokerfiches). Bedek daarna dit rode vakje met je spelerskleurtegels.

10) **Startproductie:** Pak de productie die in het bruine vakje staat weergegeven (in dit geval 2 gele dobbelstenen en 1 rode dobbelsteen). Rol de dobbelstenen en leg deze voor je neer. Dit zijn nu je bronnen. Gedurende het spel kun je meer bronnen ontvangen door een productiebeurt te spelen.

11) **Startspeler-boete:** De startspeler moet 1 van zijn/haar bronnen kiezen en deze aan de laatste speler geven (sla deze stap bij de solovariant over). Daarna begint de startspeler met het spel.



SPELVERLOOP

De spelers spelen in beurtvolgorde rond de tafel steeds een beurt. Het spel gaat zo verder totdat 2 van de 3 algemene parameters behaald zijn en het spel eindigt.

Tijdens jouw beurt kun je ervoor kiezen om nieuwe bronnen te produceren (productiebeurt) of om acties uit te voeren (actiebeurt).

PRODUCTIEBEURT

- 1) Houd maximaal 3 van je huidige brondobbelstenen (jokerfiches tellen niet als dobbelstenen!) en leg de rest terug in de voorraad.
- 2) Je mag zoveel kaarten uit je hand afleggen als je wilt.
- 3) Als je minder dan 5 kaarten in je hand hebt, moet je kaarten trekken totdat je er 5 hebt.
- 4) Nieuwe bronnen produceren: pak alle dobbelstenen die staan weergegeven in de bruine vakjes van je corporatiekaart en al je actieve groene projectkaarten en rol deze dobbelstenen. Als er niet genoeg dobbelstenen in de voorraad zijn, pak je er zoveel mogelijk en ontvang je daarna 1 jokerfiche (ongeacht het aantal ontbrekende dobbelstenen).
- 5) Draai alle gebruikte blauwe projectkaarten terug. Deze kaarten mogen nu weer gebruikt worden.

ACTIEBEURT

Een actiebeurt bestaat uit **1 ondersteuningsactie**, gevolgd door **1 hoofdactie**.

ONDERSTEUNINGSACTIE

- Ontvang 1 dobbelsteen naar keuze uit de voorraad en rol deze.
- Besteed een bron naar keuze om een andere dobbelsteen naar een gewenste zijde te draaien.
- Besteed een bron naar keuze om 2 kaarten te trekken.

...of gebruik een ondersteuningsactie voor een van je ongebruikte blauwe kaarten. Draai de kaart daarna zijwaarts om aan te tonen dat deze gebruikt is.



HOOFDACTIE

- Speel een kaart uit je hand en betaal de kosten. (Meer informatie op de volgende pagina).
- Voer nog een ondersteuningsactie als je hoofdactie uit.
- Besteed 3 warmtebronnen om de temperatuur met 1 stap te verhogen.
- Besteed 3 waterbronnen om 1 oceaantegel te plaatsen.
- Besteed 4 plantbronnen om 1 groentegel te plaatsen (en het zuurstofgehalte met 1 stap te verhogen).
- Besteed 3 stadbronnen om 1 stadstegel te plaatsen.
- Besteed 3 MegaKrediet-bronnen om onmiddellijk 2 OP te ontvangen.

...of gebruik een hoofdactie voor een van je ongebruikte blauwe kaarten. Draai de kaart daarna zijwaarts om aan te tonen dat deze gebruikt is.



Gratis actie Sommige blauwe kaarten hebben gratis acties die op elk gewenst moment tijdens je beurt uitgevoerd mogen worden, voor of na je ondersteunings- of hoofdactie of zelfs aan het begin of einde van een productiebeurt. Voer het effect uit en draai de kaart daarna zijwaarts.

Al je gebruikte blauwe actiekaarten zullen hersteld (oftewel teruggedraaid) worden wanneer je een productiebeurt speelt.

EEN KAART SPELEN

Het spelen van een kaart is een hoofdactie die tijdens je actiebeurt uitgevoerd wordt. Zorg dus dat je **eerst je ondersteuningsactie** uitvoert! Om een kaart uit je hand te spelen, moet je de exacte hoeveelheid bronnen betalen die links bovenaan de kaart worden weergegeven (de symbolen moeten overeenkomen!). Alle bestede bronnen worden terug in de dobbelstenenvoorraad gelegd. Jokerfiches mogen als betaling gebruikt worden in plaats van een bron naar keuze.

Nadat je de kosten van de kaart betaald hebt, mag je de kaarteffecten in een volgorde naar keuze uitvoeren. Als een effect niet uitgevoerd kan worden, wordt deze stap overgeslagen (zie uitleg op bladzijde 10).

Op alle **GROENE KAARTEN** staat in de rechter bovenhoek een bruin productievakje. Er gebeurt niets als je deze kaarten speelt. Leg de kaarten over elkaar heen zodat de kaartkosten en het bruine productievakje zichtbaar zijn. Tijdens het spelen van een productiebeurt ontvang je alle dobbelstenen in de bruine vakjes en rol je deze.

Als je een **RODE KAART** speelt, worden de effecten op de kaart onmiddellijk uitgevoerd. Alle te ontvangen dobbelstenen worden onmiddellijk ontvangen en gerold om in bronnen om te zetten. Leg alle rode kaarten open over elkaar heen zodat de kaartkosten te allen tijden zichtbaar zijn (hiermee kun je aan het einde van het spel Onderscheidingen winnen!).

Als je een **BLAUWE KAART** speelt, gebeurt er niets. Leg de kaart simpelweg apart van je andere kaarten. Op deze kaarten staan acties (ondersteuningsactie, hoofdactie of gratis actie) die alleen jij mag gebruiken. Bij het gebruiken van een actie op een blauwe kaart, betaal je de kosten (indien van toepassing) die voor de pijl staan en daarna ontvang je het voordeel dat na de pijl staat. Draai de kaart daarna zijwaarts om aan te geven dat deze gebruikt is. Alle gebruikte blauwe kaarten worden tijdens je productiebeurt weer teruggedraaid en mogen daarna weer gebruikt worden.

GROENE KAARTEN: Tijdens een productiebeurt tel je alle dobbelstenen in de bruine vakjes bij elkaar op. In dit voorbeeld zul je 3 gele, 2 blauwe en 1 rode dobbelsteen rollen.



VOORBEELD RODE KAART:

Als je deze kaart speelt, ontvang je een gele dobbelsteen die je moet rollen en een rode dobbelsteen die je omdraait om er een °C-bron van te maken. Hierdoor kun je de temperatuur op het spelbord met 1 stap verhogen (en ontvang je 2 OP).



VOORBEELD BLAUWE KAART:

Het kost een hoofdactie om deze kaart te spelen, maar later in het spel kun je als hoofdactie 1 staal besteden om een oceaantegel op het spelbord te plaatsen. Draai de kaart daarna zijwaarts. Deze kaart kan niet opnieuw gebruikt worden totdat je een productiebeurt speelt.

SPELCONCEPTEN

Nooit opnieuw rollen: In dit spel mag je in geen enkel geval je dobbelsteenbronnen opnieuw rollen!

Terraforming levert je 2 overwinningspunten (OP) op:

Telkens als een speler terraformt (een oceaantegel op het bord plaatsen of de temperatuur of het zuurstofgehalte verhogen) ontvangt die speler 2 OP en zet onmiddellijk zijn spelersblokje vooruit op het OP-spoor van het spelbord.

Doorgaan met terraforming:

Nadat het zuurstofgehalte, de temperatuur of de oceanen behaald zijn, kun je alsnog doorgaan met het terraformen van deze parameters. Er gebeurt niets, maar je ontvangt wel **1 OP** (in plaats van 2).

Het spel eindigt met 2 van de 3:

Zodra de tweede parameter behaald is, wordt het einde van het spel in gang gezet en krijgen alle spelers een laatste beurt (inclusief de speler die zojuist de tweede parameter behaald heeft).

Onmiddellijke OP en OP aan het einde van het spel:

Je ontvangt onmiddellijke OP bij het terraformen, het plaatsen van bepaalde tegels (zie Tegels op het bord plaatsen) en bij het spelen van kaarten waar een OP-symbool met een groen lint op staat. Zet onmiddellijk je blokje vooruit op het OP-spoor! Aan het einde van het spel worden alle OP-symbolen met rode linten bij elkaar opgeteld. Aan het einde van het spel ontvang je bovendien OP voor mijlpalen en onderscheidingen.



Tegels op het bord plaatsen:

Een symbool met een zeshoek waarop een oceaantegel, groentegel, stads- of speciale tegel staat weergegeven geeft aan dat je een tegel met dat symbool op het spelbord mag plaatsen. Op elk vlak mag slechts 1 tegel geplaatst worden. **Plaats de tegel en ontvang de plaatsingsbonus die op dat vlak gedrukt staat.**



Oceaan: Plaats een oceaantegel op een vlak dat voor oceanen bestemd is (in blauw op het bord). Op vlakken bestemd voor oceanen mogen geen andere tegels geplaatst worden. Ontvang 2 OP omdat deze actie onder terraformig valt.



Groen: Plaats een groentegel op een vlak op het bord en ontvang 1 OP voor elke aangrenzende stad. **Verhoog het zuurstofgehalte met 1 stap** en ontvang vervolgens 2 OP voor het terraformen.



Stad: Plaats een stadstegel op een vlak dat niet grenst aan een andere stad. Ontvang 2 OP voor het plaatsen van deze tegel, plus 1 OP voor elke aangrenzende groentegel.



Speciale tegels: Plaats de bruine tegel met het overeenkomende symbool op een vlak.

Bonus op parameter: Langs de parameters voor het zuurstofgehalte en de temperatuur staan bonussen weergegeven. De speler die een parameter verhoogt naar een dergelijke stap ontvangt deze bonus.



Bonuskaarten: Wanneer je de bonusstappen op het OP-spoor bereikt (bij 5 en 12 OP), ontvang je aan het einde van je beurt een bonuskaart. Bekijk in het geheim alle beschikbare bonuskaarten, kies er eentje en speel deze onmiddellijk gratis. Leg daarna de overgebleven bonuskaarten gedekt terug. De volgende speler is nu aan de beurt.

Bonuskaarten werken op dezelfde manier als andere groene, rode of blauwe kaarten en tellen mee voor mijlpalen.

Dobbelstenen en bronnen:

Er zijn 5 verschillende dobbelsteenkleuren. Op elke dobbelsteen staan 3 verschillende bronsymbolen. Let op: elke dobbelsteen bestaat uit één gewone bron (op 3 zijdes), één bijzondere bron (2 zijdes) en één zeldzame bron (1 zijde).

GEWOON					
	MegaKrediet	plant	energie	staal	warmte
BIJZONDER					
	wetenschap	microbe	water	titanium	evenement
ZELDZAAM					
	aarde	dier	zuurstof	stad	nucleair

Het dobbelsteensymbool () staat voor een dobbelsteen in de weergegeven kleur. Pak deze uit de voorraad en rol de dobbelsteen onmiddellijk om deze om te zetten in een specifieke bron. De zijde van de dobbelsteen die bovenop ligt is je bron (bijvoorbeeld een plant).

Het vraagteken (?) staat voor een bron naar keuze van die kleur.



Een wit bronsymbool met een vraagteken staat voor een bron naar keuze in een kleur naar keuze.



Een wit dobbelsteensymbool staat voor een dobbelsteen in een kleur naar keuze.



DRAAI EEN DOBBELSTEEN! Een dobbelsteensymbool met rondom roze pijlen geeft aan dat je een van je brondobbelstenen naar de gewenste zijde mag draaien.



Jokerfiches: Jokerfiches mogen besteed worden als een bron naar keuze.

Rode randen op bronnen: Als een bronsymbool een rode rand en een minteken ervoor heeft, betekent dit dat elke tegenstander één dergelijke bron moet verliezen (indien mogelijk). In dit geval mag de tegenstander uit al zijn/haar groene brondobbelstenen kiezen.



Geen beschikbare dobbelstenen in de voorraad: Als er niet voldoende dobbelstenen in de voorraad zijn om je productiebeurt uit te voeren, ontvang je **1 jokerfiche** (en niet meer!) en zo veel mogelijk van je productie. In elke andere situatie gaan alle ontbrekende bronnen of dobbelstenen simpelweg verloren zonder compensatie.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra 2 van de 3 algemene parameters (oceaan/temperatuur/zuurstofgehalte) behaald zijn. Daarna krijgen alle spelers (inclusief de speler die de 2de parameter behaald heeft) 1 laatste beurt. Denk eraan dat het verhogen van de 3de parameter alsnog 2 OP oplevert en dat je alsnog 1 OP ontvangt voor het verhogen van een al behaalde parameter.

Nadat de laatste beurt voltooid is, worden alle overgebleven bronnen en handkaarten zonder effect afgelegd. Tel nu alle OP op basis van Onderscheiding, Mijlpalen en kaarten bij elkaar op om je eindscore te berekenen.

Onderscheidingen: Voor elke Onderscheiding tellen de spelers het totale aantal van dat symbool op de kosten van al hun gespeelde kaarten bij elkaar op. De speler met het hoogste aantal van dat symbool scoort 5 OP en de tweede plek scoort 3 OP. Gelijkspel wordt vriendschappelijk opgelost: als 2 of meer spelers gelijk staan voor het winnen van een onderscheiding krijgen beide spelers 5 OP, maar is er geen tweede plek. Als 2 of meer spelers gelijk staan voor de tweede plek krijgen ze beide 3 OP. In een spel met 2 spelers krijgt de tweede plek geen OP.

Mijlpalen: Elke mijlpaaltegel is 4 OP waard. Mijlpalen worden tijdens het spel ontvangen zodra een speler aan de vereisten voldoet. Zie het mijlpalenoverzicht achterop deze spelregels.



OP op kaarten: Alle spelers tellen alle OP van al hun gespeelde kaarten (medaillesymbolen met rode linten rechtsonder) bij elkaar op.



De speler met de hoogste score wint het spel!

Bij gelijkspel wint de speler met de hoogste productie van dobbelstenen (tel alle dobbelsteensymbolen in de bruine vakjes op de corporatiekaarten en groene kaarten bij elkaar op). Als er nu alsnog gelijkstand is, kun je de uitslag het beste met een nieuw potje bepalen!



SOLOVARIANT

Een solospel bestaat altijd uit 50 beurten. Het doel is om alle 3 de algemene parameters (oceaan/temperatuur/zuurstofgehalte) te behalen. Als je dit doel bereikt, mag je ook je eindscore berekenen. Als dit echter niet lukt, telt je score niet mee!

Gebruik de normale regels die voor meerdere spelers gelden en voeg hier de volgende regels aan toe:

- Vorbereiding spelbord:** Plaats 1 stadstegel op een van de 3 vlakken met OP-plaatsingsbonussen. Plaats daarna een oceaantegel naast de stadstegel en 1 groentegel op een vlak naar keuze dat zowel aan de stad als de oceaan grenst. Het zuurstofgehalte start op 2% en de temperatuur start op -28 °C.
- Onderscheidingen:** Selecteer zoals gewoonlijk willekeurig 3 Onderscheidingen. Om aan het einde van het spel een Onderscheiding te winnen, moet je minstens 6, 8 of 10 van de overeenkomende symbolen hebben, naargelang het symbool zeldzaam, bijzonder of gewoon is. Elke Onderscheiding die je wint, levert aan het einde van het spel 5 OP op. Als je slechts één symbool te kort komt (respectievelijk 5, 7 of 9), scoor je in plaats hiervan 3 OP.
- Mijlpalen:** Plaats 3 willekeurige mijlpaaltegels op het spelbord. Als je deze niet op tijd claimt, zullen ze verwijderd worden (zie Deadlines voor Mijlpalen hieronder).
- Bonuskaarten:** Gebruik 4 bonuskaarten. Bekijk deze kaarten na de startproductie en kies er 1 om onmiddellijk te spelen. Tijdens het spel zul je nog 2 extra bonuskaarten pakken en de laatste zal tijdens dit spel niet gebruikt worden.
- Beurtblokjes:** Je hebt 50 beurten om het terraforming-proces te voltooien. Houd de tijd bij met een ander spelersblokjes; start bij de voorbereiding op 0 en zet deze op 1 voordat je met je eerste beurt start zodat het blokjes altijd op het actieve beurtnummer staat. Vergeet zodra je klaar bent met een beurt niet om het beurtblokjes vooruit te zetten naar de volgende beurt.
- Deadlines voor Mijlpalen:** Verwijder na beurt 16 de mijlpaaltegel in het bovenste vakje (als je deze nog niet geclaimd had). Verwijder na beurt 20 en 24 de Mijlpalen in respectievelijk het middelste en het onderste vakje. Na beurt 50 eindigt het spel onmiddellijk.

Ter herinnering worden deze deadlines met stipjes aangegeven op het OP-spoor van het spelbord.

Wat is je score?

110+		Hoe is dit mogelijk?!
100-109		De ultieme overwinning!
95-99		Geweldig!
90-94		Heel goed!
85-89		Helemaal niet slecht.
80-84		Netjes
70-79		Je komt er wel!
60-69		Dat kan beter
<60		Geen commentaar...
Terraformen mislukt: Probeer het nog eens!		

CORPORATIE TIJDPERK & HET PROMOPACK

Met de Corporatie Tijdperk-uitbreiding en het Promopack worden nieuwe kaarten, nieuwe Mijlpalen en een aantal nieuwe en simpele regels aan het spel toegevoegd. Op alle kaarten van de Corporatie Tijdperk-uitbreiding staat links onderin een klein geel lampje en de promokaarten zijn te herkennen aan de twee paarse lichtjes links onderin.

OPMERKING: het Promopack maakt geen deel uit van de retailversie.

Wat is er nieuw?

Op corporatiekaarten en blauwe kaarten kunnen effecten en kortingen staan. Een **KORTING** betekent dat je tijdens het betalen om een kaart te spelen altijd één bron minder hoeft te besteden van die specifieke soort.

Een **EFFECT** geeft aan dat je moet reageren wanneer er tijdens het spel iets gebeurt. De bonuskaart Kwaliteitscontrole geeft bijvoorbeeld aan dat elke keer wanneer je een groene kaart speelt, je onmiddellijk 1 OP ontvangt.

Kaarten met kortingen en effecten hoeven niet zijwaarts gedraaid te worden; deze kaarten zijn altijd actief.

Rode randen op tegels geven aan dat je moet reageren wanneer iemand deze tegel plaatst, waaronder jijzelf. Met de kaart Arctische algen ontvang jij bijvoorbeeld onmiddellijk 1 groene dobbelsteen wanneer er een oceaantegel op het spelbord geplaatst wordt. (Arctische algen, Eco-architecten, Maanwagenbouw)

Productie van jokerfiches en OP: Sommige kaarten produceren jokerfiches of onmiddellijke OP. Je ontvangt deze extra's elke keer dat je een productiebeurt speelt. (Reputatie, Gesponsorde academie, Biomaterialen, Inventrix)

Opslag: In plaats van slechts 3 dobbelstenen kunnen houden tijdens het spelen van je productiebeurt stellen sommige kaarten je in staat om meer dobbelstenen te houden, op basis van het aantal doosymbolen die op de kaart staan. (Logistiek, Effectieve opslag).

KAARTEN DIE WAT EXTRA UITLEG BEHOEVEN

Alle kaarten zijn speelbaar: Om een kaart te spelen, hoef je alleen de bijbehorende kosten te betalen. Als je één of meer van de kaarteffecten niet kan uitvoeren, voer je simpelweg alleen de effecten uit die wel haalbaar zijn. Hieronder volgen enkele voorbeelden:

Mangrove: Je moet een groentegel naast een oceaantegel plaatsen. Als dit niet lukt, kun je de tegel helemaal niet plaatsen. Het zuurstofgehalte wordt dus niet verhoogd en je ontvangt hiervoor geen OP.

Stedelijk gebied: Als je deze stad niet naast een andere stad kan plaatsen, dan kun je deze stad helemaal niet plaatsen. Je krijgt hiervoor dus ook geen OP.

ALS: Wanneer je een kaart speelt waarop staat dat je iets ontvangt **ALS** aan een bepaalde voorwaarde is voldaan, dan telt dit slechts eenmaal mee. Met de kaart **Schiereiland** ontvang je bijvoorbeeld 2 blauwe dobbelstenen als je een groentegel naast een oceaantegel plaatst. Als je deze groentegel naast 2 oceanen plaatst, ontvangt je alsnog slechts 2 blauwe dobbelstenen.

(Moeras, Schiereiland, Immigrantenstad, Mohole Meer, Kantelpunt, Meerzicht Resort).



CORPORATIES

Meerzicht Resort (promo): Als je een tegel naast een oceaantegel plaatst, ontvang je 2 gele dobbelstenen. Als deze tegel aan meer dan één oceaantegel grenst, ontvang je alsnog 2 gele dobbelstenen.

Manutech (promo): Wanneer je een groene kaart speelt, ontvang je ook onmiddellijk wat in het bruine productievakje op die kaart aangegeven staat.

Tharsis Republiek: Plaats bij het onthullen van deze corporatie een stadstegel op het spelbord en ontvang de bijbehorende 2 OP en plaatsingsbonus.

Terralabs (promo): Wanneer je tijdens je productiebeurt maximaal 5 kaarten trekt, trek je in plaats hiervan maximaal 7 kaarten.

Vitor (promo): Je ontvangt een gele bron naar keuze wanneer je een kaart met OP (rode linten) speelt. Je krijgt deze bonus niet als je een kaart met negatieve OP speelt en het spelen van een kaart met meer dan 1 OP levert je alsnog slechts 1 gele bron op.

RODE KAARTEN

Hoofdstad (promo): Levert 2 OP op omdat het een stad is en 1 OP per aangrenzende groentegel, plus 1 OP per aangrenzende oceaantegel.

Evenaarsmagnetisator: Alle tegels in de middelste rij tellen mee, met maximaal 7 groene dobbelstenen.

Vruchtbare akkers: Ja, hiermee wordt het zuurstofgehalte 2 keer verhoogd.

Infrastructuur: Ontvang een grijze dobbelsteen en rol deze voor elke stadstegel op het spelbord.

Mohole Meer: Als je deze oceaantegel naast een groen- of een stadstegel plaatst, ontvang je 2 extra OP, met een totaal van 4 OP (ongeacht het aantal groen- of stadstegels).

Kantelpunt: Verhoog de temperatuur of het zuurstofgehalte en ontvang hier OP voor. **ALS** je ook recht hebt op een bonus van het spoor ontvang je 2 extra OP (4% zuurstofgehalte, 10% zuurstofgehalte, -24 °C -16 °C, 0 °C).

BLAUWE KAARTEN

Zakenwijk: Draai maximaal 3 van je bronnen om.

Ontbinders: Besteed een groene bron naar keuze om een plant en 1 onmiddellijke OP te ontvangen.

Ontwikkelingscentrum: Besteed zoveel wetenschapsbronnen als je wilt om datzelfde aantal van een andere bron naar keuze uit de dobbelstenenvoorraad te ontvangen.

Elektromagnetische katapult: Ontvang en rol (niet draaien!) 3 dobbelstenen naar keuze uit de dobbelstenenvoorraad.

Industriële microbes: Ontvang een grijze bron naar keuze (staal/titanium/stad).

Lobbywerk: Besteed een gele bron naar keuze om een dobbelsteen naar keuze te ontvangen en te rollen en ontvang 1 onmiddellijke OP.

Verboden gebied: Leg 2 kaarten uit je hand af om 2 onmiddellijke OP te ontvangen.

Robotpersoneel: Besteed tijdens een actiebeurt 1 staalbron om na je normale hoofdactie 1 extra hoofdactie te mogen spelen.

BONUSKAARTEN

Coördinator: Levert je onmiddellijk een volledige extra beurt op (productie- of actiebeurt).

Efficiënt (promo): Speel een gratis ondersteuningsactie op elk gewenst moment tijdens je beurt (productie- of actiebeurt).