



ЯКОБ ФРЮКСЕЛИУС

# ПОКОРЕНИЕ МАРСА КРИЗИС

УПРАВЛЕНИЕ В ТРУДНЫЕ ВРЕМЕНА

*Человеческая цивилизация на Марсе продолжает развиваться несмотря на жестокий климат и пылевые бури. Одна из главных причин тому — существование Комитета по терраформированию, в котором корпорации и лоббисты борются за право быть услышанными. Настало трудное время, когда корпорациям придется бороться с природными катаклизмами, общественными движениями и политикой высочайшего уровня.*



## Введение

Это дополнение к «Покорению Марса» вводит в игру глобальные события (видимые на 3 поколения вперёд), которые влияют на всех игроков. Игроки отправляют делегатов в Комитет по терраформированию для выбора лидера партии на следующее поколение. Существует 6 партий, каждая из которых обладает одноразовым бонусом и политикой (особый эффект или действие), которая начинает действовать, когда эта партия становится правящей. Комитет по терраформированию пересмотрел своё отношение к рейтингу терраформирования, из-за чего теперь в конце каждого поколения корпорации теряют по 1 РТ!

## Подготовка к игре (После 2 шага обычных правил подготовки игры.)

1. Игровые планшеты. Положите планшет Комитета по терраформированию и планшет глобальных событий рядом с игровым полем. Если вы играете на игровом поле из базовой игры (провинция Фарсида), положите жетон обновлённого достижения поверх достижения «Колонизатор», для которого необходимо всего 26 РТ.
2. Делегаты. Игроки берут по 7 маркеров делегатов своего цвета, кладут одного в очередь на планшете Комитета по терраформированию, а остальных — в запас делегатов. Положите серого нейтрального делегата на место председателя, а остальных уберите в запас. Все маркеры делегатов остаются на планшете Комитета по терраформированию до конца игры.
3. Глобальные события:
  - Перемешайте карты глобальных событий и положите их в виде колоды на выделенное место на планшете глобальных событий.
  - Возьмите карту из колоды глобальных событий и положите её лицевой стороной вверх на клетку «Приближающееся глобальное событие». Положите нейтрального делегата в качестве лидера партии, указанной в верхнем левом углу этой карты. Эта партия становится ведущей (с. 4), положите маркер лидерства в область делегатов этой партии.
  - Переверните верхнюю карту из колоды глобальных событий лицом вверх (теперь это будущее глобальное событие) и положите нейтрального делегата на место лидера партии, указанной в верхнем левом углу перевернутой карты. Если там указана та же партия, вместо этого положите делегата в область делегатов этой партии. Примечание: во время первого поколения не разыгрывается эффект ТЕКУЩЕГО глобального события.
4. Выложите 6 жетонов политики в стопку на выделенное для них место на планшете Комитета по терраформированию и сверху положите жетон Зелёных. Они становятся первой правящей партией (с. 4), и их политика работает во время первой фазы действий.
5. Замешайте новые карты проектов и корпораций в соответствующие колоды.



## ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ

Добавьте нейтрального делегата к партии Кельвинистов, если открыли эту карту.



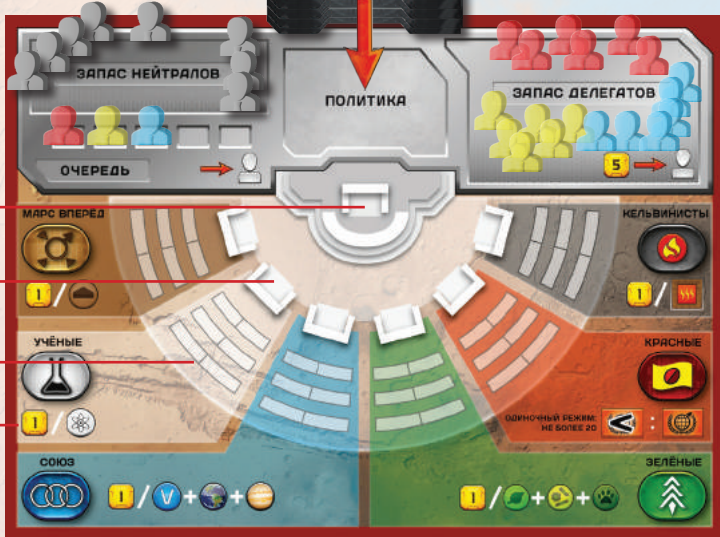
Добавьте нейтрального делегата к партии зелёных, когда это событие станет текущим.



Маркер лидерства



Политика  
правящей  
партии



Место  
председателя

Место лидера  
партии

Область делегатов

Бонус правления

### ПЛАНШЕТ КОМИТЕТА ПО ТЕРРАФОРМИРОВАНИЮ

Фаза кризиса  
после фазы  
производства  
(с. 7)

<p><b>1. Пересмотр РТ</b> Все игроки тирают 1 РТ.</p>	<p><b>3. Новое правительство</b> Ведущая партия становится правящей. Смените жетон политики. - Разыграйте бонус правления. - Лидер ведущей партии становится председателем и получает 1 РТ. - Верните бывшего председателя и остальных делегатов ведущей партии в запас и перенесите маркер лидерства. - Заполните очередь.</p>	<p><b>4. Время перемен</b> - Перенесите приближающееся глобальное событие на следующую клетку (доверх текущего глобального события). Добавьте нижнего нейтрального делегата. - Перенесите будущее глобальное событие на место приближающегося. - Откройте новое будущее глобальное событие. Зачитайте описание и добавьте верхнего нейтрального делегата.</p>
<p>КОГДА ОТКРЫВАЕТЕ НОВУЮ КАРТУ, ЗАЧИТАЙТЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ТЕКСТ И ЭФФЕКТ, ЗАТЕМ ДОБАВЬТЕ НЕЙТРАЛЬНОГО ДЕЛЕГАТА</p> <p><b>БУДУЩЕЕ ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ</b> (ОБЛАСТЬ ГЛОБАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ)</p>	<p><b>ПРИБЛИЖАЮЩЕЕСЯ ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ</b></p>	<p>КОГДА ПЕРЕКЛАДЫВАЕТЕ КАРТУ СЮДА, ДОБАВЬТЕ НЕЙТРАЛЬНОГО ДЕЛЕГАТА</p> <p><b>ТЕКУЩЕЕ ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ</b> (СТОПКА СБРОСА ГЛОБАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ)</p>




### ПЛАНШЕТ ГЛОБАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ




# ПРАВИЛА И НОВЫЕ ТЕРМИНЫ

**ЛОББИРОВАТЬ (новое действие).** Это нестандартный проект, но его можно выполнить сколько угодно раз за поколение. Перенесите одного своего делегата из запаса (за 5 М€) или из очереди (бесплатно!) на область делегатов любой партии.



**ДЕЛЕГАТ.** Этот значок означает делегата и соответствует фишке делегата игрока .

Если у вас есть хотя бы 1 делегат в ведущей партии, вы получаете 1 **влияние** . Делегат также может стать лидером партии или председателем, приносящим владельцу 1 влияние.



**ЛИДЕР ПАРТИИ.** Первый делегат партии автоматически становится лидером партии и занимает место лидера этой партии. Если у другого игрока (включая нейтрального «игрока») окажется больше делегатов в партии, чем у лидера, он становится новым лидером партии, возвращает предыдущего лидера на область делегатов и ставит своего делегата на место лидера этой партии. Лидер тоже считается делегатом этой партии. Лидер ведущей партии даёт 1 влияние и становится председателем во время фазы кризиса.



**ПРЕДСЕДАТЕЛЬ.** Когда ведущая партия становится правящей, её лидер становится председателем (перенесите его на место председателя), и его владелец **получает 1 РТ**.

**ВЕДУЩАЯ ПАРТИЯ.** Партия с большинством делегатов называется ведущей и отмечает маркером лидерства. Если в любой момент игры у другой партии оказывается **больше** делегатов, эта партия становится ведущей и получает маркер лидерства. В следующем поколении ведущая партия будет правящей. Когда партия становится правящей, её делегаты возвращаются в соответствующие запасы, и маркер лидерства переходит новой партии с большинством делегатов (с. 7, Кризис, 3в). Если у нескольких партий одинаковое количество делегатов, маркер лидерства переходит к первой из них по часовой стрелке от новой ведущей партии.

**ПРАВЯЩАЯ ПАРТИЯ.** Действующий **жетон политики** показывает, какая из партий является правящей. Эффект или действие жетона политики действуют **только во время фазы действий**. Когда новая партия становится правящей, она назначает нового председателя и применяет бонус правления (см. ниже).



**НАЗНАЧЕНИЕ ПРАВЯЩЕЙ ПАРТИИ.** Во время шага «Кризис» фазы Солнечной системы ведущая партия становится правящей, заменяя текущую правящую партию. Положите жетон политики новой правящей партии поверх стопки жетонов (Кризис, 3а) — эта политика будет действовать в течение следующей фазы действий. После этого примените бонус правления этой партии ко всем игрокам (Кризис, 3б). Затем верните бывшего председателя и всех делегатов новой правящей партии в запас (Кризис, 3в). Лидер правящей партии становится новым председателем, а его владелец получает 1 РТ (Кризис, 3г). Перенесите маркер лидерства новой партии с большинством делегатов (Кризис, 3д). Добавьте новых делегатов в очередь (Кризис, 3е).

**ОЧЕРЕДЬ.** В начале каждого поколения у каждого игрока есть по 1 делегату в очереди на планшете Комитета по терраформированию. Отсюда игрок может бесплатно перенести этого делегата в область делегатов действием «Лоббировать». В конце каждого поколения все ушедшие из очереди делегаты восполняются новыми из запаса (Кризис, 3е). Если у игрока не осталось в запасе делегатов, он не может добавить новых делегатов в очередь.



**НЕЙТРАЛЬНЫЕ ДЕЛЕГАТЫ.** Глобальные события добавляют нейтральных делегатов в Комитет по терраформированию. Серые нейтральные делегаты никому не принадлежат и считаются отдельным игроком. Нейтральный делегат может стать лидером партии или председателем.

**ТРЕБОВАНИЯ КАРТ ПРОЕКТОВ.** Все требования описаны в тексте на карте. Если в требованиях указано изображение одной из партий, для розыгрыша этой карты необходимо, чтобы эта партия была правящей (её легко определить, взглянув на действующий жетон политики), ИЛИ чтобы у вас было хотя бы 2 делегата в этой партии.

 **ВЛИЯНИЕ** и **НЕ БОЛЕЕ 5.** Все глобальные события, которые считают какой-нибудь параметр (ресурсы, производство, карты, жетоны, метки, РТ и т. д.), не могут насчитывать больше 5. Это указано в тексте карты, но не продублировано символами. Полученное значение (не более 5) можно изменить как в меньшую, так и в большую сторону (даже больше 5) при помощи влияния (). У игрока может быть от 0 до 3 влияния в зависимости от следующих условий:

1. Ваш председатель даёт 1 влияние;
2. Ваш лидер ведущей партии даёт 1 влияние;
3. Ваши делегаты ведущей партии (кроме лидера) дают 1 влияние.

**Пример № 1.** «Щедрое вложение» даёт по 2 М€ за каждые 5 РТ свыше 15. У Жени 42 РТ, поэтому эффект сработает 5 раз. Кроме того, на её стороне председатель и 2 делегата ведущей партии (оба не являются лидерами), в сумме дающие 2 влияния. В итоге она получает 7 раз по 2 М€ = 14 М€.



**Пример № 2.** «Беспорядки» вынуждают игроков сбросить по 4 М€ за каждый город. У Тимура 7 городов и 3 делегата в ведущей партии, дающие 1 влияние. Он сначала считает 5 городов, затем вычитает из суммы влияние. В итоге он должен заплатить 4 раза по 4 М€ = 16 М€.

**ПЕРЕСМОТР РТ.** В начале шага «Кризис» ВСЕ игроки уменьшают свой РТ на 1, что символизирует жёсткий пересмотр вашего рейтинга терраформирования. Со временем прошлые заслуги приносят всё меньше славы. Не забывайте, что Комитет по терраформированию предоставляет щедрые награды, но им же нужно откуда-то брать деньги.



**БУДУЩЕЕ ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ.** Когда вы в первый раз открываете карту глобального события, добавьте нейтрального делегата в партию, указанную в верхнем левом углу этой карты. Зачитайте художественный текст и эффект события. Это глобальное событие произойдёт через 2 поколения.

**ПРИБЛИЖАЮЩЕЕСЯ ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ.** Когда вы переключаете карту глобального события на клетку «Текущее глобальное событие», добавляйте нейтрального делегата в партию, указанную в средней части карты.

**ТЕКУЩЕЕ ГЛОБАЛЬНОЕ СОБЫТИЕ.** Во время шага «Кризис» в конце каждого поколения выполняется эффект текущего глобального события. Не забывайте, что если на эффекте указано особое действие для первого игрока, он не получает за это бонусы и РТ. В первом поколении нет текущего глобального события.

**ОСОБЫЕ СЛУЧАИ.** Если глобальный параметр достиг целевого значения, его невозможно изменить до конца игры. Если «Извержение вулканов» подняло температуру до бонусного деления, первый игрок выкладывает жетон океана и не получает за это бонусы. Если «Снежный покров» уменьшает температуру ниже 0°C, ничего не происходит, но при повторном прохождении этого бонусного деления можно выложить ещё один жетон океана!

**ПОДСЧЁТ ОЧКОВ.** В конце игры шаг «Кризис» пропускается. Во время последнего шага подсчёта очков председатель и лидеры **ВСЕХ** партий приносят владельцам по 1 ПО.

**ИГРА В ОДИНОЧКУ с «КРИЗИСОМ».** Объедините правила «Кризиса» с правилами игры в одиночку основной игры и дополнений, с которыми вы собираетесь играть. Заметьте, что бонус Красных и некоторые глобальные события работают иначе при игре в одиночку. Перед игрой выберите, как хотите играть: на время или до 63 РТ (см. правила «Пролога»).

#### МАРС ВПЕРЁД



*Считают развитие и независимость Марса главной ценностью.*

**БОНУС.** Все игроки получают по 1 М€ за каждую свою метку здания.

**ПОЛИТИКА.** Выкладывая любой жетон на Марс, получайте 1 сталь.

#### КЕЛЬВИ- НИСТЫ



*Сторонники радикальных методов нагревания планеты.*

**БОНУС.** Все игроки получают по 1 М€ за каждое своё производство тепла.

**ПОЛИТИКА.** Потратьте 10 М€, чтобы увеличить своё производство тепла и энергии на 1. Можно использовать несколько раз за поколение.

#### УЧЁНЫЕ



*Технологическое развитие — окно в будущее, и только мы можем его открыть.*

**БОНУС.** Все игроки получают по 1 М€ за каждую свою метку открытия.

**ПОЛИТИКА.** Потратьте 10 М€, чтобы взять 3 карты из колоды. **Каждый игрок может использовать эту политику не более 1 раза за поколение!**

#### КРАСНЫЕ



*Стремятся сохранить красную планету.*

**БОНУС.** Игрок(и) с наименьшим РТ получают 1 РТ. В одиночном режиме вы получаете 1 РТ, если у вас 20 или меньше РТ.

**ПОЛИТИКА.** Потеряйте по 3 М€ за каждый шаг увеличения своего РТ. Если у вас меньше 3 М€, вы **не можете** увеличивать свой РТ.

#### СОЮЗ



*Стремятся к процветанию человечества по всей Солнечной системе.*

**БОНУС.** Все игроки получают по 1 М€ за каждую свою метку Земли, Венеры и Юпитера.

**ПОЛИТИКА.** Титан стоит на 1 М€ больше.

#### ЗЕЛЁНЫЕ



*Стремятся как можно скорее преобразить Новую Землю.*

**БОНУС.** Все игроки получают по 1 М€ за каждую свою метку растения, животного и микроба.

**ПОЛИТИКА.** Выкладывая жетон озеленения, получайте 4 М€.



## Фаза Солнечной системы

Фаза Солнечной системы проходит в каждом поколении после фазы производства.

### Шаг 1. Проверка окончания игры

Проверьте выполнение условий окончания игры: если температура, кислород и доля океанов достигли целевых значений, игроки получают возможность превратить растения в 1 или несколько жетонов озеленения и затем приступают к финальному подсчёту очков. В этом случае следующие шаги фазы Солнечной системы пропускаются.

### Шаг 2. Правительственная поддержка (при использовании дополнения «Проект „Венера“»)

Первый игрок (до изменения очерёдности хода) увеличивает любой глобальный параметр, который не достиг целевого значения, на 1 деление или выкладывает жетон океана. При этом первый игрок не получает никаких бонусов за это действие. Но это действие влияет на некоторые карты (например, «Полярные водоросли» или венецианская корпорация «Афродита»).

Вариант игры: пропустите этот шаг для удлинения игры.

### Шаг 3. Производство в колониях (при использовании дополнения «Колонии»)

Верните все торговые флоты с колоний на жетон торговых флотов. Передвиньте белый маркер на каждом жетоне колонии на одно деление вправо.

### Шаг 4. Кризис

#### 1. Пересмотр РТ

Все игроки теряют 1 РТ.

#### 2. Глобальное событие

Разыграйте **текущий** глобальный эффект с учётом **влияния**. (с. 5)

#### 3. Новое правительство

- А. Ведущая партия становится правящей. **Смените жетон политики**.
- Б. Разыграйте **бонус правления** (действует на всех игроков).
- В. **Верните** в запас бывшего председателя и всех делегатов ведущей партии, кроме лидера.
- Г. Лидер ведущей партии становится **новым председателем** и получает 1 РТ.
- Д. Переложите **жетон лидерства** на новую ведущую партию (следуя направлению по часовой стрелке в случае равенства).
- Е. **Заполните очередь** делегатами из запаса, чтобы у каждого игрока в очереди находилось по 1 делегату.

#### 4. Время перемен

- А. Положите приближающееся глобальное событие поверх текущего. Добавьте **нейтрального делегата** в партию, указанную справа посередине карты.
- Б. **Перенесите** будущее глобальное событие на место приближающегося.
- В. Откройте верхнюю карту колоды глобальных событий, зачитайте художественный текст и эффект карты, добавьте **нейтрального делегата** в партию, указанную в левом верхнем углу карты.





## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик игры: Якоб Фрюкселиус  
Графический дизайн: Исаак Фрюкселиус  
Помощь в разработке: FryxGames

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Роман Шамолин  
Главный редактор: Юрий Мальцев  
Локализатор: Александр Савенков  
Корректоры: Андрей Багриков, Дарья Жаркова,  
Кирилл Коровицин, Андрей Черепанов

## ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Создателю всего сущего.  
Пусть всегда мы будем верными  
домостроителями миров Его!

## СОСТАВ:

Этот буклет правил  
6 жетонов политики  
16 карт проектов  
5 карт корпораций  
2 карты-памятки  
31 карта глобальных событий  
14 нейтральных делегатов  
35 делегатов  
(по 7 каждого цвета)  
Жетон достижения  
«Колонизатор»  
Планшет Комитета  
по терраформированию  
Планшет глобальных событий

**FRYXGAMES**



**LAVKA  
GAMES**