Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/gra-terraformacja-marsa-edycja-gra-roku-p-59849.html



Gra Terraformacja Marsa (edycja Gra Roku)

Cena brutto	**156,99 zł**
Cena netto	**127,63 zł**
Numer katalogowy	**WGRBER0UL027900**
Kod producenta	**7900**
Kod EAN	**5901549927900**
Zasilanie (lista)	**Nie dotyczy**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**1**
Max. liczba graczy	**5**
Czas gry (maks.)	**120**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Planszowe**
Nr katalogowy	**7900**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Produkt na baterie	**Nie**
Baterie w zestawie	**Nie**
Liczba graczy	**1 - 5**
Wymagania wiekowe	**12**
Zasilanie	**Nie dotyczy**
Akcesoria w zestawie	**Instrukcja Plansza 5 planszy graczy 233 karty 400 znaczników 80 kafelków**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 30 x 30 x 8 cm**
Uwaga	**CE**

Opis produktu

Terraformacja Marsa (edycja Gra Roku)

Zmień Marsa w planetę zdatną do życia!
"Obwieszczenie o terraformacji:

Rząd Ziemi został powołany w 2174 roku i od samego początku, przez niemal półtora wieku, nieustannie dążył do osiągnięcia globalnej jedności i pokoju. Naszą misją było stać się uniwersalnym dla całej ludzkości narzędziem kształtowania lepszego

jutra.

Ziemia jest przeludniona, a jej zasoby się kurczą. Dziś stoimy przed wyborem: cofnąć się cywilizacyjnie albo ruszyć w przestrzeń kosmiczną i znaleźć dla naszej rasy nowy dom. W związku z tym nasz kurs jest jasny musimy zmienić Marsa w zdatną do życia planetę.

Terraformacja Marsa to przedsięwzięcie tak wielkie, że wymagać będzie wspólnego wysiłku całej ludzkości. W tym celu Rząd Ziemi powoła Komitet Terraformacji i wprowadzi globalny podatek. Wszystkie korporacje i przedsiębiorstwa, które udzielą nam swojej pomocy, zostaną przez Komitet hojnie wynagrodzone. Wierzymy, że wybrane przez nas środki i metody zaowocują w przyszłości nowym domem dla naszych potomków. Dziękujemy wszystkim za uwagę!"

Levi Uken, rzecznik Rządu Światowego, 16 stycznia 2315 roku

Ludzkość rozpoczęła ekspansję w Układzie Słonecznym. Na Marsie założono już kilka niewielkich kolonii. Ich mieszkańcy są odgrodzeni od naturalnego środowiska straszliwie zimnej, suchej i niemal pozbawionej atmosfery planety.

Zwiększenie odsetka imigracji z Ziemi wymaga terraformacji Marsa, czyli dostosowania jego środowiska, aby ludzie mogli w nim przeżyć bez sprzętu ochronnego i aby zminimalizować śmiertelność w wyniku drobnych wypadków. W związku z tym Rząd Ziemi zdecydował się wesprzeć każdą organizację, która przyczyni się do tego wiekopomnego dzieła.

Hojne dofinansowanie przyciąga gigantyczne korporacje, które pragną zwiększyć swój udział w rynku i stać się najbardziej wpływowymi podmiotami realizującymi projekt terraformacji. Ujarzmienie Czerwonej Planety to dla wielu szansa na oszałamiający sukces.

Na czym to polega?

W Terraformacji Marsa gracz obejmie kontrolę nad jedną z korporacji i jako jej zarząd będzie kupować i zagrywać karty opisujące różne projekty inwestycyjne. Zazwyczaj projekty będą bezpośrednio lub pośrednio przyczyniać się do procesu terraformacji, mogą też jednak być przedsięwzięciami biznesowymi innego rodzaju.

Aby wygrać, gracz musi osiągnąć wysoki Współczynnik Terraformacji (WT) i zdobyć dużo Punktów Zwycięstwa (PZ). WT gracza wzrasta za każdym razem, kiedy podniesie on jeden ze Wskaźników Globalnych (Temperaturę, poziom Tlenu lub liczbę Oceanów). Od WT zależy podstawowy dochód gracza, a także jego podstawowy wynik.

W miarę przebiegu procesu terraformacji gracze będą mogli realizować coraz większą liczbę projektów. Dodatkowe PZ można zdobyć za wszystko, co przyczyni się do zwiększenia panowania ludzkości nad Układem Słonecznym, na przykład za zakładanie miast, budowę infrastruktury lub ochronę środowiska.

Czas odmierza się w Pokoleniach.

- Gracze rozpoczynają każde Pokolenie od fazy kolejności,
- następnie przechodzą do fazy badań naukowych, podczas której zdobywają nowe karty.
- W fazie akcji gracze wykonują kolejno po 1 albo 2 akcje. Gracze odbywają swoje tury do momentu, aż wszyscy spasują.
- W fazie produkcji gracze produkują Zasoby (zgodnie z poziomami produkcji zaznaczonymi na swoich planszach) i otrzymują dochód wynikający z WT.

Na głównej planszy znajdują się tory: Temperatury, poziomu Tlenu, Współczynników Terraformacji i Pokoleń. W trakcie rozgrywki na mapie powierzchni planety gracze będą umieszczać kafelki Oceanu, Zieleni i Miasta. Na planszy znajduje się również lista podstawowych projektów dostępnych dla wszystkich graczy, a także tytuły i nagrody, o które gracze mogą rywalizować.

Gra dobiegnie końca, gdy na Marsie będzie dostatecznie dużo Tlenu, aby móc nim oddychać (14%), dostatecznie dużo oceanów, aby wytworzyć pogodę przypominającą ziemską (9), i gdy temperatura będzie znacznie wyższa od 0°C (+8°C). Wtedy życie na Marsie, choć dalekie od komfortowego, stanie się możliwe!

Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej PZ. Na PZ gracza składają się jego: WT, kafelki na planszy, zdobyte nagrody, uzyskane tytuły, a także PZ z zagranych kart.