

# (TfM) Terraforming Mars Grundspiel mit Konzern (Solo)

Spielvorbereitung Anfänger-Konzern: 42M€ sowie 10 Karten ziehen, sichten. Bei jedem Feld einen Marker auf 1  
Spielvorbereitung X-Konzern: 10 Karten ziehen, sichten, bei Bedarf für 3M€ pro Karte kaufen. Bei jedem Feld einen Marker auf 0  
TW/SP Marker bei 14. 14 Generationen (13 mal 4 Karten ziehen)

## Informationen:

- **M€**: Mega Credit  - **TW**: Terraformwert (Leiste)  ~ **SP**: Siegpunkt   
Stahl  Titan , Pflanzen , Energie , Wärme , Andere Ressourcen , - Generationenleiste  
Kupfer=1, Silber=5, Gold=10



### 1. Start (Ab Runde 2):

- Generationenmarker +1 (14 Generationen)





### 2. Forschung (Ab Runde 2):

- 4 Karten ziehen, 0-4 aussuchen, Ausgesuchte kaufen (3M€ pro Karte)

### 3. Aktion (1 oder 2 Aktionen) Mehrere Runden wenn gewünscht/möglich:

- Projektarte zahlen und ausspielen  
- 1 Standard-Projekt nutzen  
- Aktion einer Karte nutzen  
- Umwandeln von 8 Pflanzen in ein Grünflächenplättchen (Sauerstoffgehalt +, **TW +1**)  (Muss an eigenes Plättchen grenzen!)  
- 8 Wärme umwandeln (Temperatur + / **TW +1**) 

### Neues Plättchen (+2M€ je angrenzenden Ozeanplättchen):

-  **Ozeanplättchen (9 Stück)**
  - Auf blau hinterlegtes Feld legen (**TW +1**).
-  **Grünflächenplättchen**
  - Möglichst neben eigenem Plättchen platzieren (**TW +1**, Sauerstoff +1). Spielmarker drauf setzen  
Wenn Sauerstoff nicht weiter erhöht werden auch kann KEIN TW!
-  **Stadtplättchen**
  - Nicht direkt neben anderen Stadtplättchen platzieren. Ausnahme Stadt «Noctis». Spielmarker drauf setzen
-  **Spezialplättchen**
  - Spielmarker drauf setzen

### Projektkarten (Voraussetzungen beachten, Effekte möglich?):


Beim Kauf M€ / (oder mit Titan/Stahl) bezahlen, Voraussetzungen beachten

- **rot** (Ereignis)
  - Nach Ausspielen auf persönlichen verdeckten Ablagestapel für Schlussbewertung
- **grün** (Selbständige Karte)
  - Nach Ausspielen offen staffeln (Keine weitere Funktion. Zeigen Fortschritt an)  
Symbole (oben rechtes) haben Einfluss!
- **blau** (Aktive Karte)
  - **Braun** hinterlegt (Marker anpassen)

**Roter Pfeil**: Einmal pro Generation möglich, mit Marker kennzeichnen



### Standardprojekt:

- Eine Karte abgeben → **1M€**
- 11M€ → 1 Energie
- 14M€ → 1 Temperatur +1 
- 18M€ → 1 Ozeanplättchen (Sauerstoffgehalt +1)
- 23M€ → 1 Pflanzenplättchen
- 25M€ → 1 Stadtplättchen + Geldmarker +1

### 4. Produktion:

- Alle Energie Marker  in Wärme  verschieben
- Ressourcen bekommen
- Marker von Aktionskarten entfernen

### Spielende:

- Alle 9 Ozeanplättchen sind verbaut + Sauerstoff auf 14% + Wärme ist bei 8°C
- Maximal 14 Generationen
- Pflanzen werden noch ein letztes mal Produziert und können in Grünflächen verwandelt werden.  
Der Sauerstoff muss jedoch schon vorher erreicht sein!

### Endwertung

- 1 Grünflächenplättchen **1 SP**
- Bei Stadtplättchen je angrenzender Grünfläche **1 SP** (Unabhängig von dessen Besitzer!)
- Hauptstadt: pro zusammenhängendes Ozeanplättchen **1 SP**