

# TERRAFORMING MARS

**C'è vita su Marte: la portate voi!**



## Introduzione

Da oltre 50 anni Stati Uniti, Unione Sovietica, Europa e Giappone stanno inviando satelliti e sonde su Marte. Fino a pochi anni fa, solo un terzo di esse hanno potuto inviare dati attendibili ma le missioni che negli ultimi mesi hanno raggiunto il pianeta rosso hanno inviato migliaia di foto ed esaminato con laboratori automatici rocce e superficie.

Marte non solo comincia a non avere più segreti ma è diventato anche una specie di star di social e tv.

Tanto interesse è giustificato dal fatto che si è sempre ritenuto possibile che esista la possibilità di colonizzare il Pianeta Rosso, visto che tra tutti i pianeti del sistema solare è quello che presenta le condizioni più favorevoli dopo la Terra allo sviluppo della vita. Infatti:

- pare, si sia formato nello stesso periodo della Terra;
- la distanza del sole è ancora in un range considerato favorevole.

Nel 2174, anno in cui è ambientato il nostro gioco, tutte le difficoltà dei viaggi spaziali sono state risolte e l'uomo effettivamente sta dandosi da fare per riuscire a creare un'atmosfera "vivibile" sul pianeta (diciamo la verità il termine inglese "terraforming" è impagabile) perché la Terra è diventata ormai sovrappopolata ed è necessario trovare un'alternativa per qualche miliardo di persone.

Ma siccome la fantascienza che si basa sull'umanesimo e quindi sulla visione positiva del futuro e dell'uomo è da anni ormai relegata al solo universo di Star Trek, a curare la terraformazione di Marte sono le grandi corporazioni (i giocatori), animate dalla logica del profitto.

## Unboxing

Terraforming Mars viene fornito nella ormai classica scatola quadrata che però risulta riempita per meno della metà del suo volume. Il tabellone (440x520 mm) è una riproduzione piuttosto ben riuscita della superficie di Marte, e più precisamente della zona chiamata Tharsis che è stata ormai dettagliatamente fotografata, permettendo così di disegnare con accuratezza il terreno. Una griglia esagonale è stata stampata sulla mappa per agevolare il posizionamento delle 80 tessere (60 città/boschi, 9 oceani e 11 speciali) che i giocatori useranno per terraformare Marte.



### I Componenti.

Sono fornite inoltre 5 plance rettangolari (una per giocatore) stampate su cartoncino (troppo) sottile, 200 cubetti di plastica colorata traslucida (40 per ogni giocatore, nei colori giallo, verde, rosso, blu e nero) e 200 splendidi cubetti "risorsa" in tre diverse dimensioni di plastica colorata e metallizzata (125 rame, 35 argento e 45 oro): per quanto sia un'affermazione soggettiva, sono i più belli fra tutti quelli che abbiamo mai visto! Peccato che abbiano la maledetta tendenza a scivolare dalle dita molto facilmente, causando qualche piccolo problema di ergonomia.

Il cuore di Terraforming Mars è formato dalle 233 carte (63x88 mm), tradotte non senza qualche piccolo per quanto tradizionale problema di decodifica dei testi. Risultano così suddivise:

- a. 8 carte riassuntive (2 serie da 4),
- b. 5 carte "Beginner Corporation" tutte uguali (per il gioco base),
- c. 10 carte "Corporation" per il gioco standard,
- d. 137 carte "Progetto" per il gioco standard,
- e. 2 carte "Corporation" per il gioco avanzato (Corporate Era),
- f. 71 carte "Progetto" per il gioco avanzato.



Un esempio di carte per il gioco base.

Le carte sono tutte illustrate con paesaggi marziani o spaziali e sono anch'esse molto belle, segno della cura che hanno messo nel loro gioco sia l'autore (lo svedese Jacob Fryxelius) sia l'illustratore (il fratello Isaac). Purtroppo però sono stampate su cartoncino molto leggero e, visto l'intenso uso che se ne deve fare, è praticamente obbligatorio un piccolo investimento in bustine protettive per evitare di rovinarle anzitempo. Ma stiamo pronosticando un uso così intenso solo perché Terraforming Mars è davvero un bel gioco che, ne siamo certi, giocherete a lungo.

### Preparazione (Set-Up)

Il set-up è piuttosto veloce: si mettono i tre cubi bianchi sulla prima casella degli indicatori dell'ossigeno, del calore e del turno, si posano le 9 tessere "Oceano" nell'apposito spazio sulla mappa e si mescolano le carte "Progetto" in un unico mazzo (per le prime partite è consigliabile usare solo le 137 carte del gioco standard).



La plancia dei giocatori.

Poi ogni giocatore piazza uno dei suoi cubetti colorati sulle sei caselle "1" della sua plancia: questo valore indica le capacità di produzione iniziali della sua compagnia (soldi, acciaio, titanio, piante, energia e calore). Un altro cubetto verrà posizionato sulla casella "20" della pista "Terraforming" (il cui valore sarà utilizzato ad ogni turno per calcolare la produzione totale di soldi e, a fine partita, si sommerà al totale dei Punti Vittoria).

Ogni giocatore riceve infine due carte "Corporation" (dovrà sceglierne una ed incassare quanto indicato nelle istruzioni) e 10 carte "Progetto" (e qui sarà necessario, dopo averle esaminate attentamente, decidere quante tenerne in mano e pagare 3 M€ per ognuna).



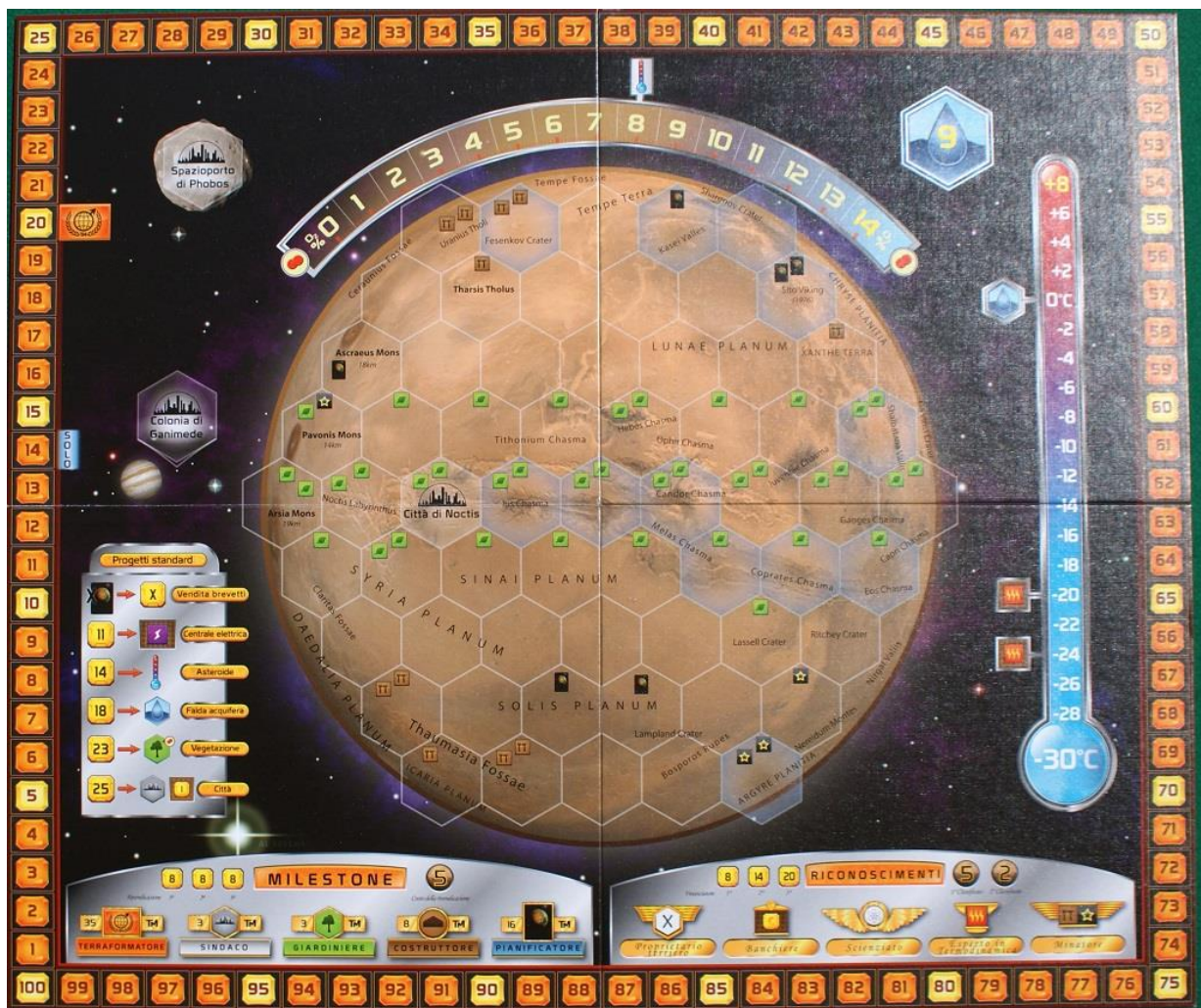
Le carte Corporation del gioco Standard.

Come si vede dalla foto qui sopra tutte le carte Corporation assegnano una somma in denaro (da un minimo di 30 Megacrediti ad un massimo di 60) ed un bonus specifico: per esempio la prima carta in alto a sinistra (Tharsis Republic) permette al giocatore di incassare 40 Megacrediti (M€) e di posare una nuova città sul tabellone come prima azione della partita. Come bonus permanente invece chi sceglierà questa corporation otterrà un aumento di 1 casella nella produzione di soldi per ogni città costruita dagli avversari oppure 3 M€ in contante per ogni città da lui edificata.

Per la prima partita, e soprattutto per imparare la meccanica, è anche possibile utilizzare le Corporation di "Base" che assegnano 42€ a tutti i giocatori e 10 Carte Progetto gratuite con cui iniziare il gioco. Se siete dei giocatori abbastanza esperti vi consigliamo di saltare questa fase e di usare le Corporation standard fin da subito perché il gioco è sicuramente più interessante.

Ci sarebbe anche una seconda "variante" che chiede ai giocatori a fare un draft con le 10 carte iniziali (tenendo una carta a scelta e passando le altre al vicino di sinistra, e procedendo in questo modo per 10 volte) per ridurre l'effetto della "fortuna" nella distribuzione iniziale delle carte "Progetto". Questo però, nelle prime partite, può durare quasi mezz'ora perché tutti devono leggersi una quarantina di carte! Così ve la sconsigliamo vivamente, per lo meno fino a che tutti i partecipanti non avranno almeno 3-4 partite sulle spalle.

A questo punto si decide chi sarà il Primo Giocatore e si può partire, ma non senza aver prima dato un'occhiatina al tabellone per capire come dovremo muoverci sul suolo del Pianeta Rosso



Il tabellone.

La superficie di Marte sembra un'enorme distesa quasi pianeggiante con 12 caselle "depressione" leggermente colorate di azzurro dove potremo creare, con il cambiare dell'atmosfera, delle grandi distese di acqua (chiamate "Oceani" nel gioco). A sinistra c'è una catena montuosa (Arsia, Pavonis, ecc.). Alcune caselle sono inoltre personalizzate da alcuni simboli che indicano dei bonus per chi costruirà proprio in quel posto: 1 o 2 piantagioni, 1 o 2 risorse di acciaio o di titanio, 1 o 2 carte progetto extra. Sulla sinistra un "pro-memoria" ricorda i costi dei "Progetti Standard" sempre disponibili (ne parleremo più avanti), mentre in basso ci sono le tabelle per le "Milestones" e le "Ricompense" che vedremo fra poco più in dettaglio.

## Il Gioco

Vediamo come si sviluppa una partita a Terraforming Mars. Escludendo il primo turno (in cui giocatore iniziale e carte da giocare sono state già assegnate) la prima cosa da fare è passare a sinistra il segnalino di Primo Giocatore e pescare 4 carte: e qui la cosa migliore è effettuare fin dalle prime partite un draft per meglio distribuire i colpi della fortuna. Con sole quattro carte questa operazione porta via, al più, cinque minuti. Anche in questo caso ogni nuova carta acquisita costerà al giocatore 3 M€ (ma le carte precedentemente acquisite non devono più essere pagate).

A questo punto il primo giocatore può eseguire fino a due azioni (uguali o diverse) da scegliere fra:

- Giocare una carta dalla propria mano
- Usare un Progetto Standard
- Reclamare un "Milestone"
- Chiedere un Ricompensa



Esempio di carte Progetto.

Nel caso (a) è semplice: basta pagare il costo indicato in alto a sinistra sulla carta e sarà possibile posarla sul tavolo davanti alla propria postazione, incamerando l'eventuale bonus. Così, per fare un esempio, la carta in alto a sinistra nella foto soprastante (Industria radiochimica) costa 8 M€ e, una volta giocata, permette di aumentare di due caselle il proprio marcatore sulla pista "Terraforming" facendo però arretrare di 1 casella quello della produzione nella pista "Energia".

Attenzione però, perché molte carte possono essere giocate solo a certe condizioni. Guardiamo per esempio la carta Coltivazione di Noctis (al Centro in alto nella foto): per giocarla occorre pagare 10 M€ ed avere l'indicatore della temperatura a  $-20^{\circ}\text{C}$  (o superiore), ottenendo in cambio l'aumento della produzione di denaro di 1 casella e due "piantagioni". A fine partita inoltre quella carta varrà 1 Punto Vittoria (PV) come indicato dal numero "1" in basso a destra (nel cerchio marrone che rappresenta Marte).

Le carte "blu" hanno solitamente effetti speciali e "ripetibili": per usarli occorre usare un'azione per "tappare" la carta, applicando poi il bonus indicato.

Le carte "rosse" invece rappresentano degli effetti "unici": una volta giocate ed applicato il risultato queste carte sono girate e messe da parte fino al termine della partita (ma non scartate perché alcune di loro possono assegnare PV extra a fine gioco)



I Progetti standard

I "progetti Standard" sono sempre disponibili: utilizzando una delle due azioni e pagando la cifra indicata sul tabellone il giocatore può: aumentare di una casella la produzione di Energia (al costo di 11 M€); oppure aumentare di uno l'indice della temperatura (14 M€); creare un "Oceano" piazzando una tessera in campo (18 M€); creare una nuova foresta (23 M€) con l'aumento automatico di 1 casella sull'indicatore dell'Ossigeno e del Terraforming; o infine costruire una nuova città (25 M€).

Le "Milestones" valgono 5 PV e vengono assegnate solo ai primi tre giocatori che decidono di investire in questi progetti, e cioè: arrivare alla casella 35 della pista "Terraforming"; avere già posizionato tre città sul tabellone; avere il controllo di tre foreste; avere piazzato un totale di almeno 8 costruzioni sul pianeta (città, foreste o tessere speciali); avere in mano 16 carte "Progetto". Chi raggiunge uno degli obiettivi elencati può usare un'azione per piazzare un suo cubetto sullo sviluppo prescelto (ma bisogna averlo già raggiunto prima di poter fare questa azione) pagando 8 M€.



Milestones e Ricompense.

Ottenere delle "Ricompense" è un po' più complesso: anche qui i primi tre giocatori che investono soldi in questa casella (8 M€ per il primo investitore, 14 per il secondo e 20 per il terzo) possono scegliere uno degli investimenti seguenti: avere il maggior numero di "edifici" (tessere esagonali) in campo; avere la "produzione" (non il capitale liquido) più alta di soldi; avere la maggioranza di carte con il simbolo della "scienza"; avere il maggior numero di "risorse" (attenzione: non di produzione) di calore; avere il maggior numero di "risorse" in acciaio e titanio. Però, contrariamente a prima, qui i conti si fanno solo alla fine, e non sono rari i casi in cui un giocatore, con un rush finale impetuoso, riesce ad ottenere una maggioranza dopo aver scavalcato proprio chi aveva investito in quella categoria. Il giocatore con la maggioranza in una delle categorie scelte riceve 5 PV, mentre per chi arriva secondo c'è un premio di "consolazione" di 2 PV.

Quando tutti hanno eseguito le loro due azioni (ma è possibile farne anche una sola oppure passare provvisoriamente e poi rientrare in gioco successivamente) il giro ricomincia dal Primo giocatore e si procede in questo modo finché tutti non passano consecutivamente. A questo punto il turno è finito e si esegue la fase finale: la "Produzione". I giocatori incassano tante risorse (i cubetti rame, argento e oro) quant'è il loro valore sulle diverse piste della plancia. Al montante (in Megacrediti) della casella "produzione di soldi" si deve naturalmente aggiungere il valore attuale del proprio marcatore sulla pista Terraforming.



La plancia del giocatore rosso nelle fasi iniziali della partita.

Nell'esempio qui sopra il giocatore rosso incasserebbe  $2+X$  M€ (dove  $X$  è il valore attuale del terraforming) oltre a 2 acciaio, 1 titanio, 4 piantagioni, 2 unità di energia e 4 di calore.

Da notare che sulla casella in basso a sinistra della plancia è stampato il numero "8" seguito da una freccia: questo significa che se il giocatore spende 8 risorse "verdi" (usando un'azione durante il suo turno) può prendere in cambio una tessera "Foresta" e posarla sul tabellone, purché sia adiacente ad una sua tessera già in campo. L'effetto secondario di questo piazzamento è l'innalzamento di una casella dell'indicatore dell'ossigeno e, di conseguenza, l'avanzamento di una casella anche del marcatore del giocatore sulla pista terraforming.

L'ultima casella in basso a destra invece ci avverte che spendendo 8 risorse di calore si può fare aumentare di una casella l'indicatore del calore del pianeta (sempre utilizzando una delle due azioni disponibili ad ogni turno) e, di conseguenza, si farà avanzare di una casella anche il marcatore del Terraforming.

Poco a poco sul Pianeta Rosso si installeranno colonie e città, l'acqua tornerà a scorrere sulla sua superficie, formando laghi e mari, nuove foreste nasceranno ed aiuteranno la formazione di ossigeno e naturalmente altri coloni potranno essere trasportati per iniziare una nuova vita, seppure in condizioni un po' più difficili che sulla Terra.



Partita in corso.

Quando le 9 tessere Oceano sono state piazzate sulla mappa, il livello di Ossigeno raggiunge il valore 14% e la temperatura sale fino ad 8 °C la partita ha termine: si sono infatti raggiunte le condizioni per poter provare a vivere anche su Marte! Chi otterrà il punteggio più alto, aggiungendo al valore della pista Terraforming 5 PV per ogni Milestone, 5/2 PV per ogni Ricompensa, 1 PV per ogni foresta controllata sulla mappa ed 1 PV per ogni foresta adiacente alle proprie città, sarà sicuramente nominato Presidente del nuovo mondo.

### Bottom Line

Terraforming Mars è un gioco che non suscita un immediato entusiasmo: dopo la prima partita abbiamo infatti notato che i partecipanti tendono ad essere un po' perplessi e spesso discutono volentieri ed in dettaglio le varie fasi di gioco, continuando ad avere qualche "dubbio" sul come si era sviluppato il loro gioco e soprattutto su come avrebbero cambiato sistema se avessero ricominciato la partita. Per questo non è mai stato difficile riempire nuovamente il tavolo ad una sessione successiva e, col passare delle partite e dell'esperienza, il gioco si è sempre fatto più competitivo, interessante e senza tempi morti, visto che mentre gli altri giocano si ha tutto il tempo di preparare la "mossa" successiva.



Le risorse: rame, argento e oro.

È buona norma tenere sempre gli occhi aperti sul proprio patrimonio perché senza un discreto flusso di M€ non è possibile poi investire in carte interessanti e fruttuose. A volte quindi è consigliabile non prosciugare del tutto il proprio tesoretto in un turno se nel successivo si è certi di arrivare al montante giusto per posare una carta importante. Iniziare un turno senza tanti soldi è sempre un grosso rischio, non solo perché mette i giocatori in difficoltà per giocare i Progetti più interessanti, ma anche perché rischia di limitare il numero di carte da conservare dopo il draft (ognuna di esse, lo ricordiamo, costa infatti 3 M€).

Il primo turno di gioco spesso fornisce indicazioni importanti: si hanno infatti ben 10 carte in mano ed una discreta somma di Megacrediti da spendere. Quindi bisogna fare delle scelte sul tipo e sul numero di carte da conservare: tenere 4-5 carte (spendendo quindi 12-15 M€) è molto spesso la soluzione migliore perché permette di avere ancora i fondi per investire su un paio di Progetti di basso costo (che però dovrebbero fare aumentare qualche produzione) e tenendo magari a disposizione per i turni successivi 1-2 carte costose (ma davvero interessanti) che non possiamo permetterci in quel momento ma che senz'altro torneranno utili in seguito. Scartarle solo perché non si è in grado di pagarle subito è sicuramente un errore.



I cubetti marcatori dei giocatori.

Durante la partita ogni giocatore svilupperà una sua strategia (soprattutto dopo aver fatto prima un paio partite e conoscendo almeno in parte i tipi di Progetto) e quindi indirizzerà i suoi investimenti verso un obiettivo abbastanza preciso: per esempio la costruzione delle città, possibilmente vicino ad un Oceano ed in una zona con parecchie caselle "bonus" da coprire successivamente. In questo caso è bene tenere d'occhio la sezione MILESTONES: arrivare in fretta a tre città permette infatti di ottenere 5 PV con un piccolo investimento di 8 M€.

Un discorso simile vale anche per chi decide di investire sul verde, ed in particolare chi ha ricevuto la Corporazione ECOLINE, che permette di costruire una foresta con soli 7 cubetti: anche in questo caso conviene costruire vicino agli oceani (per avere un bonus di 2 M€ ad ogni nuova costruzione) e cercare di andare a "prenotare" per primi la Milestone delle Foreste. Anch'esso costa soltanto 8 M€ ma regalerà alla fine altri 5 PV.

Non dimentichiamo che solo le prime TRE Milestones verranno assegnate, quindi inutile perdere tempo inizialmente a costruire un po' di tutto se poi gli avversari ci passano davanti e si portano a casa i bonus.



Dettaglio di una partita in corso. Notare come i giocatori abbiano cercato di costruire delle foreste vicino alle loro città per massimizzare il punteggio finale.

Per le Ricompense invece le cose sono diverse, anche perché solitamente negli ultimi turni i giocatori saranno capaci di accumulare un buon capitale grazie a rendite piuttosto alte, e quindi tutti saranno in grado di fare un exploit finale per ottenere delle maggioranze. Quindi, ci ripetiamo forse, ma è bene che il concetto sia chiaro, una volta scelta una "strada" non conviene cercare di ottenere

tutto dappertutto perché si rischia di non avere un vantaggio concreto da nessuna parte: se, per esempio, abbiamo un buon numero di "costruzioni" (città, foreste ed edifici speciali) dobbiamo vegliare affinché nessuno possa minacciare la nostra maggioranza e investire alla fine un po' di denaro nella ricompensa "Proprietario Terriero".

Se invece, per fare un altro esempio, abbiamo deciso di utilizzare il "calore" per far salire la temperatura di Marte (operazione che, ricordiamolo ancora, ad ogni scatto farà anche salire il nostro segnalino sulla pista Terraforming, aumentando il nostro gruzzolo perenne) dovremo concentrarci sulle carte che ci fanno aumentare la produzione di Calore e di Energia. A questo punto potremo avere una produzione così alta da permetterci di accumulare tante risorse in queste due caselle da spingerci a pagare la Ricompensa "Esperto in Termodinamica".

Quindi spendere soldi nelle Ricompense va bene solo se si ha la certezza (o quasi) di arrivare primi in quella categoria o, nel peggiore dei casi, secondi.



La scatola del gioco.

Prima di chiudere vorremmo ricordare a tutti come fare ad aumentare il proprio segnalino sulla pista Terraforming: sembra una raccomandazione banale ma vi possiamo assicurare che qualche giocatore sembra proprio dimenticarsene...

1. Aumentando di una casella il marcatore dell'Ossigeno (carte o Foreste);
2. Aumentando di una casella il marcatore del Calore;
3. Posando una tessera Oceano sulla mappa;
4. Se indicato dalle carte.

**Terraforming Mars** è, a nostro avviso, un ottimo gioco che ha però bisogno di almeno un paio di partite di rodaggio per essere ben compreso e per dare poi grandi soddisfazioni ai partecipanti. Purtroppo se dei giocatori esperti sono al tavolo con dei novellini la differenza è eccessiva e la partita non avrà storia: questo potrebbe allontanare i nuovi arrivati per cui sarà bene dare loro una mano nei primi turni in modo da metterli a loro agio e spiegare che la prima partita dovrà servire solo ad imparare come funziona il tutto. D'altra parte quando ci sono così tante carte in gioco è normale che sia necessario un minimo di conoscenza sulle loro possibilità e sulle migliori "combinazioni" possibili. Ottima infine la rigiocabilità: con tutte le variabili in gioco infatti ogni partita, pur seguendo dei binari di base comuni dati dal tipo di meccanica, fa storia a sé e quasi tutti, come scrivevamo più sopra sono pronti a ricominciare per migliorare il proprio score. Consigliato.

- Titolo originale: Terraforming Mars
- Tipo: Eurogame gestito dalle carte
- Editore: Fryxgames e Ghenos Games per la versione italiana
- Giocatori: 1-5
- Età: 12+
- Durata: 120-150 minuti