

# Terraforming Mars

Der Auftrag könnte nicht größer sein! In Terraforming Mars müssen die Spieler die Beschaffenheit der Erde, die Bedürfnisse der Menschheit anpassen und den roten Planeten bewohnbar machen. Das bedeutet, dass der Sauerstoffgehalt auf mindestens 14 Prozent erhöht werden muss. Die Temperatur muss von minus 56 Grad Celsius auf mindestens 14 Grad Celsius korrigiert werden. Und die prozentuale Anzahl an Wasserflächen auf dem Mars muss auf mindestens 9 Prozent ansteigen. Mit jeweils einem eigenen Konzern treten die Spieler in den Wettbewerb und greifen in die drei globalen Parameter des Mars ein.

Jeder Konzern bietet seinem Besitzer individuelle Vorteile und ein eigenes Basisvermögen. Die Produktionsketten der Konzerne sind dagegen identisch. Jeder Konzern erwirtschaftet Geld und produziert Sauerstoff, Pflanzen, Energie und Wärme. Das sind die Mittel, die jedem Spieler für das Terraforming zur Verfügung stehen. Die Produktionsleistung des eigenen Konzerns kann im Spielverlauf von jedem Spieler beeinflusst werden. Jede Ressource individuell gesteigert oder reduziert werden. Je nach Bedarf und verfügbarer Aktion.

Neben sechs Standardaktionen können die Spieler mittels Forschung, dargestellt durch Projektkarten, den Handlungsspielraum deutlich vergrößern. Über 200 Projektkarten bietet Terraforming Mars eine erweiterte Grundversion. Über das Ausspielen dieser Karten werden dann auch die meisten Aktionen im Spiel ermöglicht. Beispielsweise schlagen Asteroiden auf der Oberfläche ein, große Bauprojekte wie Staudämme werden begonnen, Kuppelstädte errichtet, Naturschutzgebiete gegründet und Produktionsleistungen gesteigert.

Nach und nach wird der Mars so für ein Überleben der Menschheit umgeformt. Wessen Konzern den größten Anteil hatte, der gewinnt am Ende den Wettstreit.

## Infos zum Spiel

---

Spielverlag: **Schwerkraft**

Spielautor: **Jacob Fryxell**

Erscheinungsjahr: **2016**

Altersempfehlung: **ab 12 Jahren**

Spielerzahl: **1 – 5 Spieler**

Spielzeit: **120 Minuten**

## Terraforming Mars online kaufen

---



**AMAZON**  
Aktuellen Preis abrufen

oder

**SPIELE OFFENSIVE**  
Aktuellen Preis abrufen

## Spielzubehör von Terraforming Mars



Zubehör von Terraforming Mars.

- 1 Mars-Spielplan
- 5 Spielertableaus
- 17 Konzernkarten
- 8 Übersichtskarten
- 208 Projektkarten
- 200 Spielermarker
- 200 Ressourcenmarker
- 3 Marker für den Spielplan
- 9 Ozeanplättchen
- 60 Grünflächen-/Stadtplättchen
- 11 Spezialplättchen
- 1 Startspielermarker

## Spielregeln zu Terraforming Mars – ein Überblick

### Spielvorbereitungen

*Startzubehör des gelben Spielers.*

**Jeder Spieler** entscheidet sich für eine Farbe. Jeder Spieler nimmt sich dazu passend seine Spielermarker und sein Spielertableau. Jeweils einen Marker legt jeder Spieler auf sein Tableau auf die sechs braunen Felder mit den Leisten, das sind die Produktionsleisten. Hier steuert jeder Spieler im Spielverlauf die Produktion seines Konzerns.

**Der Mars-Spielplan** wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler platziert einen seiner Spielermarker auf dem Feld mit dem Terraforming-Wert 20. Der weiße Marker wird auf derselben Leiste auf das Feld mit dem Wert 1, damit werden die Generationen gezählt. Der weiße Marker kommt auf das erste Feld und die Temperaturanzeige.

**Alle Ressourcen- sowie**

*Spielaufbau für vier Spieler.*

neben den Spielplan gelegt.

*Terraforming Mars bietet Konzerne für Anfänger und fortgeschrittene Spieler.*

Projektkartenstapel. Jede Karte, die sie behalten möchten, müssen sie für 3M€ kaufen.

**Stadt-/Grünflächenmarker** werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Alle Projektkarten werden gemischt und als allgemeiner Nachziehstapel

**Die Konzernkarten:** Wird in der Anfangsphase gespielt, erhält jeder Spieler einen Anteil an seinem Startkapital und zehn Karten vom Projektkartenstapel. **Fortgeschrittene Spieler:** Alle Konzernkarten. Anschließend erhält jeder Spieler zwei Konzernkarten und muss sich für eine davon entscheiden. Anschließend erhält jeder Spieler jeweils zehn Karten vom

## Spielablauf

**Ziel des Spiels** ist es, mit eigenen Aktionen die Temperatur, den Sauerstoffgehalt und den Anteil der Ozeanflächen auf dem Mars zu beeinflussen und dabei die meisten Terraforming-Punkte zu sammeln.

**Eine Partie** geht über mehrere Spielrunden – hier Generationen genannt. Jede Generation beinhaltet vier Phasen: Startspielerphase (1), Forschungsphase (2), Aktionsphase (3) und Produktionsphase (4).

Sobald alle drei globalen Parameter (Temperatur, Sauerstoff, Ozeanflächen) ihren Zielwert erreicht haben, endet die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Dann erfolgt die Schlusswertung.

## Phase 1 – Startspieler- und Generationenwechsel

Die Phase wird in der ersten Runde schon beim Aufbau durch den Spielstart übersprungen. Ab der zweiten Runde wird die Phase

Bedeutet, der **Startspielermarker** wandert im Uhrzeigersinn zum **nächsten Spieler** weiter und der weiße **Generationenmarker** wird auf das **Feld weitergezogen**. Maximal 20 Generationen (oder Runden) können in einer Partie Terraforming Mars.

*Startspielermarker*

## Phase 2 – Forschungsphase bringt neue Karten

Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen. Ab der zweiten Runde erhält jeder Spieler vier Projektkarten vom Nachziehstapel und darf sich diese anschauen. Er kann alle, nur einige oder keine behalten. Die nicht gewünschten Karten legt er auf den allgemeinen Ablagestapel. Jede Karte, die er auf der Hand behalten möchte, kostet ihn 3M€ des Konzernvermögens.

Im Spiel gibt es **drei unterschiedliche Kartentypen**, die ein Spieler in dieser Phase auf die Hand nehmen kann. Jedes Bauprojekt kostet M€ und kann bestimmte Bedingungen erfordern, die für die Bauaktion erfüllt sein müssen, beispielsweise ein bestimmter Sauerstoffgehalt in der Atmosphäre.

**Die grünen Projektkarten** stellen ein Bauprojekt dar, die dem Spieler mehr Ressourcen einbringen, eventuell direkte Punkte einbringen oder über ihre Fähigkeiten (rechts oben) in Kombination mit anderen Karten möglicherweise Punkte einbringen können. Ozeane können über diese Projektkarten auf dem Mars angelegt werden. Eine einmal gebaute grüne Projektkarte kommt in die offene Auslage und wird nicht abgeworfen.

*Zwei grüne Projektkarten aus Terraforming Mars.*

**Die blauen Projektkarten** stellen wieder Aktionen dar, die nur der Spieler selbst für sich beanspruchen darf. Auch hier können, je nach Karte, die eigene Produktion von Ressourcen umgewandelt oder eben andere individuelle Aktionen durchgeführt werden. Eine blaue Karte darf ein Spieler einmal pro Generation/Runde in Anspruch nehmen. Eine gebaute blaue Projektkarte kommt in die offene Auslage des Spielers und wird nicht abgeworfen.

*Zwei blaue Projektkarten aus Terraforming Mars.*

**Die gelben Projektkarten** stellen besondere Ereignisse dar – beispielsweise einen Asteroideneinschlag. Diese Ereignisse haben einen direkten Einfluss auf die globalen Parameter des Planeten und führen bei den Mitspielern auch zu Schaden. Eine einmal ausgespielte gelbe Projektkarte kommt verdeckt auf den eigenen Ablagestapel des Spielers und wird erst bei der nächsten Schlusswertung wieder benötigt.

*Zwei gelbe Projektkarten aus Terraforming Mars.*

## Phase 3 – Standardaktionen

### Projekte nutzen

Die erste Spielrunde beginnt in dieser Phase – also direkt mit den ersten Aktionen auf dem Mars. Am Anfang der Runde dürfen alle Spieler nacheinander 1 – 2 Aktionen durchführen. Und zwar so lange, bis ein Spieler mehr etwas tun möchte beziehungsweise kann. Wer einmal passt, darf aber zu einem späteren Zeitpunkt in der Runde nicht wieder einsteigen.

**Eine der Standardaktionen nutzen:** Ein Spieler kann in jedem seiner zu zweimal auf die sechs Standardaktionen des Spiels zurückgreifen. Das ist durchaus Sinn, sollten seine Handkarten mal nicht die gewünschte Aktion sein. Für die Durchführung einer Standardaktion werden keine zusätzlichen Ressourcen benötigt. Dafür kosten diese unterschiedlich viele M€, also Geld, das aus dem Konzernvermögen bezahlt werden muss.

*Die Standardaktionen können immer genutzt werden.*

Der Spieler kann beliebig viele seiner Handkarten verkaufen. Pro Karte kann er aber durch Abgabe von M€ aus dem eigenen Konzernvermögen Kraftwerke bauen und seine Energieproduktion steigern, die Temperatur der Ozeane und Grünflächen anlegen oder eine Stadt bauen.

**Ein Projekt bauen:** Der Spieler kann aus dem Stapel Handkarten benutzen und 1-2 Projekte bauen. Die Bedingungen des Projektes müssen erfüllt sein und der Spieler muss sie leisten können.

*Zwei Beispiele aus dem Projektkartenstapel.*

**Beispiel 1 – die Kuppelstadt:** Der Bau kostet 10 M€. Das braune Symbol oben rechts zeigt, dass der Bau auch ganz oder nur teilweise mit Stahl bezahlt werden kann. Bedingung für die Kuppelstadt ist, dass der Sauerstoffgehalt auf dem Mars maximal 10 beträgt. Nach dem Bau darf der Spieler seine Energieproduktion herunterfahren und kann stattdessen seine M€-Einnahmen um 3 erhöhen. Des Weiteren darf er ein Stadtplättchen auf dem Mars errichten.

**Beispiel 2 – der Riesen-Asteroid:** Der Bau kostet 27 M€. Das graue Symbol oben rechts zeigt, dass der Betrag auch ganz oder nur teilweise mit Titan bezahlt werden kann. Es gibt keine weiteren Bedingungen. Der Riesen-Asteroid sorgt dafür, dass die Temperatur auf dem Mars um 4 Grad Celsius steigt (und dem Spieler 4 Punkte bringt). Weiter erhält der Spieler 4 Titan-Ressourcen und darf einem beliebigen Spieler 4 Ressourcen wegnehmen.

## Phase 4 – Die Produktionsphase bringt neue Ressourcen

Jetzt erhalten die Spieler ihr Einkommen aus den Ressourcen. Das eigene Spielertableau bewertet die sechs Produktionsleistungen ab.

Das Einkommen setzt sich für jeden Spieler aus dem aktuellen Terraform-Wert (Punkteleistung aus dem Spielplan) und der Produktionsstufe auf dem Spielplan zusammen.

*Die Produktion in Terraforming Mars.*

Stahl, Titan, Pflanzen, Energie und Wärme  
Spieler gemäß der angezeigten Produktion  
dem Beispiel im Bild wären das 2 Stahl,  
Pflanzen, 2 Energie und 1 Wärme.

Alle Spieler nehmen sich die Ressourcen-Marker aus dem allgemeinen Vorrat und legen sie auf die entsprechenden Felder ihres Tableaus.

## Die Veränderungen auf der Marsoberfläche

Mit jeder Runde verändert sich die Oberfläche des Mars. Neue Kuppelstädte werden gegründet, Gänge angelegt und Ozeane erschlossen. Hin und wieder kommen auch Spezialplättchen zum Einsatz, die bestimmte Aktionskarten ins Spiel gelangen, beispielsweise ein Naturpark.

**Wofür gibt es eigentlich Punkte?** Die Veränderung eines globalen Parameters bringt jedes Mal Punkte auf der Terraforming-Leiste.

*Der Mars nach einigen Generationen.*

Also Ozeanplättchen bauen, Grünflächen anlegen und somit Sauerstoff produzieren und die Temperatur Wärmezufuhr erhöhen. Aber es gibt noch mehr! Jedes eigene Grünflächenplättchen bringt am Ende der Runde Punkte. Jede eigene Stadt bringt pro angrenzendem Grünflächenplättchen einen Punkt. Jeder Siegpunkt durch Aktionskarten wird gewertet.

Weitere Punkte können durch Auszeichnungen und Meilensteine erworben werden.

#### *Die 5 Meilensteine in Terraforming Mars.*

Um einen Meilenstein zu erhalten, muss ein Spieler die Bedingung erfüllen, beispielsweise drei Grünflächenplättchen besitzen. Zur Aktivierung muss er dann noch 8 M€ aus dem eigenen Vermögen ausgeben. Jeder eigene Meilenstein bringt bei Spielende 5 Punkte ein.

Wichtig! Nur drei der fünf Meilensteine dürfen innerhalb einer Partie aktiviert werden. Und jeder nur einmal.

#### *Die 5 Auszeichnungen in Terraforming Mars.*

Bei den Auszeichnungen läuft das etwas anders. Diese können im Spielverlauf gekauft werden. Die erste Auszeichnung kostet 8M€, die zweite 14M€ und die dritte 20M€. Punkte gibt es dann bei der Schlusserwertung. Allerdings nicht zwingend für den Spieler, der eine Auszeichnung gekauft hat sondern für den Spieler, der die jeweilige Bedingung am meisten erfüllt – beispielsweise die meisten Plättchen auf dem Mars besitzt. Die ersten drei aktivierten Auszeichnungen werden gewertet. Der jeweils Erstplatzierte erhält 5, der Zweitplatzierte noch 2 Punkte.

## **Spielende und Gewinner des Spiels**

Das Spielende wird eingeläutet, sobald alle drei globalen Parameter erreicht wurden. Die laufende Partie ist noch zu Ende gespielt. Dann erfolgt die Schlusswertung. Jetzt erhalten die Spieler noch Punkte für Grünflächen- und Stadtplättchen, Punkte aus ihren Projektkarten, für Meilensteine und Auszeichnungen (siehe weiter oben). Alle Punkte werden mit dem eigenen Marker auf der Terraforming-Leiste markiert.

Der Spieler mit dem höchsten Terraforming-Wert gewinnt. Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern entscheidet das Konzernvermögen.

## **Fazit zum Brettspiel Terraforming Mars**

---

In Terraforming Mars steckt mehr drin, als man anfangs vielleicht vermuten könnte. Das Cover wirkt auf uns nicht besonders einladend. Dank zahlreicher Empfehlungen landete das Spiel dann doch auf unserem Tisch. Zum Glück, denn unsere Begeisterung für das Spiel ist seitdem ungebrochen.

Beim Spielzubehör gibt es viele Höhen und ein paar Tiefen. Die Anzahl an Projektkarten ist erst nach Selbst nach einem Dutzend Partien kommt noch lange keine Routine rein. Der Spielplan ist ausre ohne dabei zu groß geraten zu sein. Die Spieler brauchen ja auch noch Platz auf dem Tisch für ih Kartenauslagen. Die Spielermarker sind identisch mit denen aus **Pandemie**, also gut. Die Ressourcen dagegen außergewöhnlich, da in Bronze, Silber und Gold und mit metallischer Optik gestaltet. Alle sind beidseitig bedruckt und sehr stabil. Soweit alles bestens. Allein das Spielertableau ist eine kleine Katastrophe. Das Tableau ist sehr dünn, glatt und verfügt über keinerlei Aussparungen. Da hier Ressourcen als auch die Produktionsstufen mit Markern angezeigt werden, wäre etwas mehr Aufwands wünschenswert gewesen. Es reicht ein kleiner Rempfer, um die Spielermarker auf dem Tableau zu setzen und den gesamten Spielfortschritt des Spielers zu verändern. Bei einem Spiel, das rund zwei Stunden mit sich bringt, ist das nicht gut gelöst. Allein hierfür haben wir einige Punkte bei der Zubehörbeurteilung abziehen müssen. (Tipp: es gibt bereits Overlays, die das Problem beheben, allerdings sind diese kostspielig).

Die Spielregeln sind überschaubar und bieten einen relativ schnellen Einstieg ins Spiel. Tatsächlich Terraforming Mars mit sehr wenig Grundregeln und Aktionen aus. Trotzdem fühlt man sich zu Beginn der Runde recht unvorbereitet, da die meisten Zusammenhänge und Abhängigkeiten, insbesondere bei den Projektkarten, sich erst im Verlauf des ersten Spiels ergeben. Hier gilt: einfach mutig sein und loslegen, nicht so kompliziert, zumal alle Aktionen auf den Karten nicht nur über Symbole sondern auch durch Text erläutert werden. Am Anfang muss man eben ein bißchen mehr lesen, das wird von Runde zu Runde weniger. Zumal die Symbolik wirklich gelungen ist und konsequent durchgezogen wird.

Im Spiel führen dann mehrere Wege zu Punkten und unterschiedliche Strategien zum Sieg. Punkte für globale Parameter führen bereits im Spiel auch zu mehr Einnahmen und sind immer sinnvoll. Alle sollte man sich nicht allein darauf konzentrieren. Sehr viele Punkte lassen sich auch durch den intelligenten Einsatz von Städten und durch das frühe Ausspielen bestimmter Aktionskarten erreichen (sofern man diese hat!). Das sind dann vor allem Punkte, die sich bei der Schlusswertung ganz schön aufsummieren.

Unterm Strich ist Terraforming Mars ein wirklich wahnsinnig gutes Spiel, das auch nach zahlreichen Spielen langweilig wird. Die unterschiedlichen Kartenkombinationen sorgen für immer neue Herausforderungen und viel Abwechslung im Spiel. Zudem ist bereits im Grundspiel die erste Erweiterung „Zeitalter der Eisen“ enthalten. Eine eindeutige Empfehlung von uns für alle, die gerne auch mal länger als eine Stunde spielen und kein Problem damit haben, sich anfangs ein wenig mit dem Spiel und seinen Abläufen auseinanderzusetzen. Es lohnt sich auf jeden Fall. Terraforming Mars rockt!

## ÜBERBLICK DER REZENSION

Originalität / Idee

Spielzubehör

Langzeitpaß

#### ZUSAMMENFASSUNG

Für zahlreiche Spieler vermutlich eines DER Spiele des Jahrgangs 2016. Terraforming Mars bietet trotz schlanker Spielregeln enorm viel Spieltiefe und Abwechslung für unzählige Partien.

9



Ge:

ladend