

ON MARS

После успеха миссий роботов-марсоходов Организация Объединенных Наций учредила Департамент операций и исследований Марса (DOME). Первые поселенцы прибыли на Марс в 2037 году. Через десятилетия после создания базового лагеря на Марсе частные разведческие компании начали работать над созданием самодостаточной колонии.

Как главный космонавт одной из этих компаний, вы хотите стать пионером в разработке самой большой и самой современной колонии на Марсе, выполняя как цели миссии DOME, так и частную программу вашей компании.

В начале вы зависите от поставок с Земли, и вам придется много путешествовать между космической станцией на орбите Марса и поверхностью планеты. По мере расширения колонии, вы будете строить шахты, генераторы энергии, водосборники, теплицы, кислородные концентраторы и укрытия. Цель: стать самодостаточной колонией, независимой от организаций на Земле. Это требует тщательного уравнивания важности воды, воздуха, энергии и пищи - того, что нужно для жизни.

Хотите принять участие в глобальной задаче человечества?

СОДЕРЖАНИЕ

Обзор	2	Колония: действия	12	Миссии	19
Компоненты	3	Центр управления	12	Личные цели	19
Подготовка	4	Боты	12		
Раздача	6	Марсоход	12	ФАЗА ШАТТЛА	19
Минералы	7	Постройка здания	13	Путешествие в колонию	20
Заметки	7	Здания LSS	13	Путешествие на орбиту	20
Ход игры	8	Зона прогресса	13		
		Правило замещения	13	Конец игры	21
ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ	8	Технологии строительства	14	Режим 1 игрока	22
ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ	8	Шахты	15	Режим 2 игроков	24
 Колонист (синий)	8	Система жизнеобеспечения (LSS)	15	Режим игры "Первые Колонисты"	24
 Кристалл	8	Обновление уровня колонии	16	Режим игры "Космическая мистика"	24
 Колонист (красный)	9	Модернизация зданий	16		
		Встреча корабля	17	Авторы	24
Орбитальная станция: действия	9	Найм ученого или получение контракта	17		
Капсула	9	Контракты	17		
Получение проекта	10				
Исследование технологии	10	Кристаллы	18		
Исследования и разработки (НИОКР)	11	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	18		
Тайлы технологий	11	Усиление технологий колонистами	18		
Снабжение	11	Ученые и продвинутые здания	18		

ОБЗОР ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов, каждый состоит из 2 этапов: **ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ** и **ФАЗА ШАТТЛА**.

Во время **ФАЗЫ КОЛОНИЗАЦИИ** каждый игрок делает ход, в течение которого выполняет свои действия. Действия, которые он может выполнить, зависят от того, на какой стороне поля он находится. Если игроки находятся на космической станции на орбите, они могут приобретать проекты, покупать и изучать технологии, а также брать запасы из хранилища на игровом поле. Если игроки находятся в своей колонии на поверхности планеты, они могут строить здания с помощью своих ботов, улучшать их используя проекты, нанимать ученых и заключать контракты, приветствовать новые корабли и исследовать поверхность планеты своим марсоходом.

В **ФАЗЕ ШАТТЛА** игроки могут путешествовать между своей колонией и космической станцией на орбите.

Все здания на поверхности Марса зависят друг от друга, а некоторые нужны для роста колонии: для строительства укрытий для колонистов требуется кислород, для получения кислорода требуются растения, для выращивания растений требуется вода, для извлечения воды из льда требуется энергия, для производства энергии требуется добыча минералов, а для добычи минералов требуются колонисты.

Способность колонии давать каждый из ресурсов имеет жизненно важное значение. По мере роста колонии нужно больше укрытий, чтобы колонисты могли выжить в неблагоприятных условиях Марса.

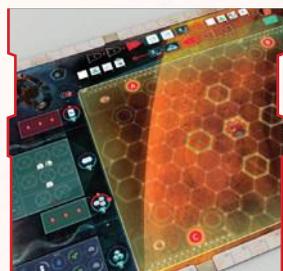
В ходе игры игроки пытаются выполнить миссии. Как будут выполнены 3 миссии, игра заканчивается.

Чтобы выиграть игру, игроки должны внести максимальный вклад в развитие первой колонии на Марсе. Это представлено в игре в виде Очков Приоритета (ПО). Игрок с наибольшим числом победных очков (ПО) становится победителем.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

КОМПОНЕНТЫ



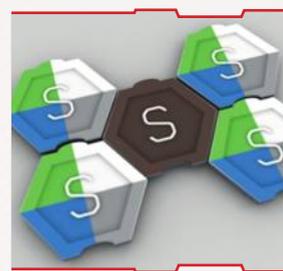
1 Игровое поле



4 Планшета игроков



1 Справочник и 4 Подсказки



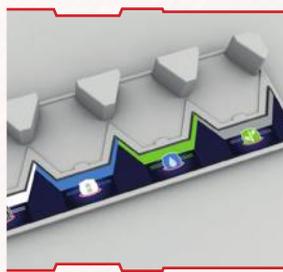
5 Стартовых тайлов зданий



30 Тайлов зданий



20 Тайлов укрытий 4 цветов



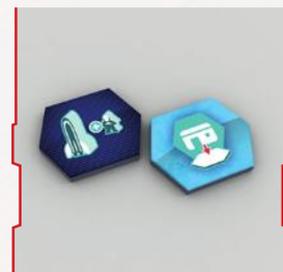
1 Организатор тайлов зданий



1 Планшет ученых/контрактов



8 Тайлов исследований
19 Тайлов открытий



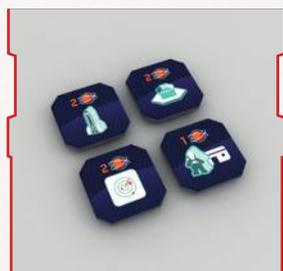
16 Тайлов технологий
4 Тайла технологий укрытий



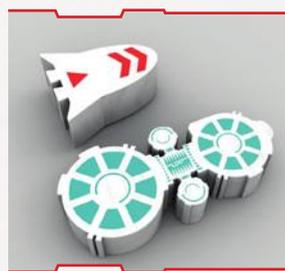
3 куба отслеживания миссий
1 Маркер оставшихся миссий



3 Маркера миссий



8 Тайлов бонусов LSS



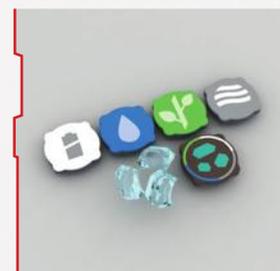
1 Шаттл
1 Маркер уровня колонии



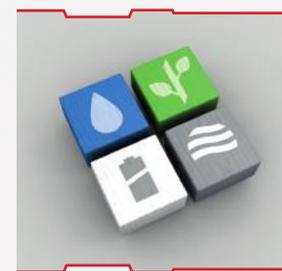
12 Карт первых колонистов
6 Тайлов первых колонистов



6 Ученых



20 Тайлов ресурсов по типам
30 Кристаллов



4 Маркера LSS



48 Колонистов
по 12 каждого из 4 цветов



4 Марсохода
по 1 каждого из 4 цветов



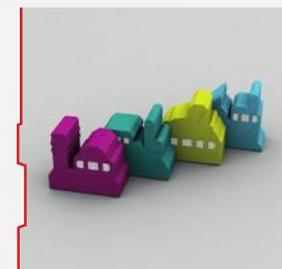
20 Кораблей и 20 Кубов
по 5 каждого из 4 цветов



16 Ботов
по 4 каждого из 4 цветов



4 Маркера игроков и ПО
по 1 каждого из 4 цветов



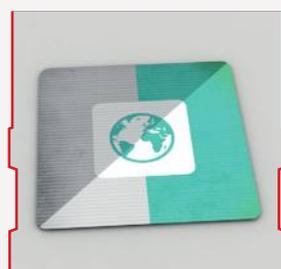
32 Продвинутых здания
по 8 каждого из 4 цветов



24 Карты проектов



6 Карт ученых



12 Карт контрактов



16 Карт личных целей



9 Карт миссий



12 Карт для сольной игры

Все компоненты игры ограничены, кроме ресурсов и кристаллов. Если у вас закончились ресурсы или кристаллы - воспользуйтесь заменой.

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

Поместите игровое поле на середину стола.

Поле разделено на 2 части:

Левая сторона - Космическая станция на орбите
Правая сторона - Колония на поверхности планеты

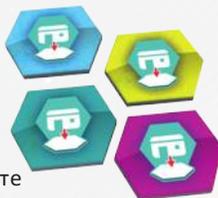
ОРБИТА

1. Перемешайте тайлы открытий и положите их лицом вниз в стопку рядом с полем. Откройте 2 верхних тайла лицом вверх и поместите их на места в зону исследований.



2. Заполните 3 ряда хранилища на игровом поле по 1 компоненту на каждое место в хранилище: Кристаллы, Батареи, Вода, Растения и Кислород.
Для 2 игроков: заполните только 2 ряда.

3. Возьмите тайлы технологий и отложите в сторону те, где показано укрытие (по 1 тайлу каждого цвета). Разделите все оставшиеся тайлы на 2 набора по цвету рубашки. Перемешайте 1 из 2 наборов и случайно поместите их вверх на каждое из мест в сетке технологий. Перемешайте 8 оставшихся тайлов технологий (без укрытий) и поместите их лицом вниз в 2 стопки рядом с сеткой технологий.
Для 2 игроков: возьмите только 1 набор тайлов. Уберите второй набор тайлов из игры в коробку.



4. Разделите карты проектов на 2 колоды по их рубашкам: уровень 1 и уровень 3, перетасуйте каждую колоду и положите колоды на поле лицом вниз, при этом карты уровня 1 помещаются поверх карт уровня 3. Возьмите 6 верхних карт из колоды и положите их лицом вверх вдоль левой части игрового поля.

ИГРА НА 4 ИГРОКА

Поле представляет собой компьютерный монитор, на котором можно отслеживать ход колонизации планеты в режиме реального времени со спутников на орбите Марса



4



КОЛОНИЯ

5. Поместите планшет ученых рядом с полем игры. Поместите 6 карт ученых на планшет в порядке слева направо: Geologist (Геолог), R&D Engineer (Исследователь), Hydrologist (Гидролог), Biochemist (Биохимик), Geochemist (Геохимик) и шестая Systems Engineer (Инженер). Поместите карты в верхнюю часть, закрывая значок кристалла и оставляя видимой нижнюю часть с ценой. Поместите маркер каждого типа ученого на соответствующую карту.



6. Поместите карты контрактов без перемешивания лицом вниз в колоду на планшете с учеными.



- 7.** Возьмите стартовую шахту (символ S на обороте) и поместите ее в указанное место в центре поля.
- 8.** Возьмите все оставшиеся стартовые здания (с символом S на обороте) и расположите их случайным образом в указанных гексах поля, согласно изображению выше. Убедитесь, что ориентация тайлов одинакова (выемка должна быть обращена к нижней части игрового поля).
Примечание: Укрытия будут размещены позже.

- 9.** Поместите органайзер зданий рядом с картами ученых. Разделите оставшиеся здания по типу на 5 стопок. Перемешайте каждую стопку и поместите ее лицом вниз на нужное место.
- 10.** Возьмите тайлы исследований и разделите их по типу (цвет и буква). Разместите их в указанных гексах поля (держа все тайлы одного типа в одном углу карты).

- 11.** Возьмите карты миссий и разделите их на 2 колоды по типу: Короткая и Длинная миссии. Перемешайте каждую из 2 и случайно выберите: 2 короткие и 1 длинную миссию (короткая игра) или 1 короткую и 2 длинные миссии (длинная игра).

Примечание для вашей первой игры: рекомендуется использовать вариант "Первые колонисты" (см. стр. 24). Поместите карты миссий лицом вверх на указанные места поля. Для каждой миссии возьмите маркер миссии (A/B/C) и поместите его рядом с действием, связанным с картой этой миссии.



Карты миссии короткой игры: 2 короткие и 1 длинная миссия

- 12.** Для каждой карты миссии поместите куб рядом с картой в соответствующее место в зависимости от числа игроков в игре.



- 13.** Поместите маркер миссий на 3 место трека.

- 14.** Поместите все кристаллы и ресурсы рядом с игровым полем, чтобы создать общий запас.

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ (LSS)

- 15.** Положите маркер уровня колонии слева во 2 ряду.
- 16.** Разместите маркеры четырех треков LSS в соответствующих местах нижнего ряда.
- 17.** Перемешайте тайлы бонусов LSS и поместите 4 из них случайным образом сверху треков. Верните оставшиеся тайлы в коробку, они не понадобятся для этой игры.



ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА

Планшет представляет собой отображение вашего укрытия и оно разделено на несколько разделов:



А. СКЛАД

Здесь будут храниться ваши ресурсы. В игре есть 5 разных ресурсов: минералы, батареи, вода, растения и кислород. Число ресурсов каждого типа, которое вы можете хранить на своем планшете, равно числу ваших тайлов укрытия на поле +1. (Например, если у вас есть 1 укрытие на поле, вы можете хранить по 2 ресурса каждого типа). Порядок появления ресурса на вашем планшете очень важен. Ресурс слева от стрелки нужен для строительства здания справа от нее. Пример: вам нужна энергия (ресурс батареи), чтобы построить водосборник, затем вам нужна вода, чтобы построить теплицу и так далее.



В. ЛАБОРАТОРИЯ

Здесь вы будете размещать и изучать исследуемые технологии.



С. ЖИЛАЯ ОБЛАСТЬ

Ваши колонисты пойдут сюда. В начале игры есть место для 4 колонистов и 3 слота заняты. Еще 2 слота станут доступны за каждое дополнительное укрытие, которое вы построите при игре.



Д. РАБОЧАЯ ОБЛАСТЬ

Колонисты могут быть посланы сюда, чтобы усилить некоторые из ваших действий. Их число в рабочей зоне не ограничено.



Е. БАЗА

На вашей базе есть 8 мест для хранения кристаллов. Однако, в начале игры у вас есть только 3 слота, т.к. корабли занимают 5.



Ф. АНГАР

Здесь перемещаются корабли с базы.



РАЗДАЧА ИГРОКАМ

Каждый игрок выбирает цвет и берет следующее:

- 1 планшет.
- 1 маркер игрока.
- 1 маркер ПО, размещенный на месте 0 трека ПО.
- 1 ресурс каждого из 5 типов, размещенный в соответствующих местах вашего склада (А).
- 1 кристалл, размещенный на базе (Е).
- 1 тайл укрытия (отложенный ранее) в средней части второго столбца вашей лаборатории (В).
- 5 кораблей на 5 верхних площадках на базе.
- 5 тайлов укрытий: 4 положены на свои места справа на вашем планшете и 1 размещен лицом вверх на одной из стартовых позиций укрытий в соответствии с числом игроков (см. изображение справа и указанные гексы на поле игры). Укрытия располагаются в ближайших к игрокам местах.
- 4 бота: 3 около планшета и 1 в укрытии на поле.
- 8 продвинутых зданий около вашего планшета.
- 12 колонистов: 3 в жилой зоне и 9 у планшета.
- 1 марсоход-ровер рядом с вашим планшетом.
- 5 кубов прогресса под каждым ресурсом склада.

- 3 карты личных целей: перетасуйте все карты личных целей и раздайте по 3 карты каждому игроку лицом вниз. Игроки должны видеть все свои карты, но держать их в секрете от других игроков. Верните оставшиеся карты личных целей обратно в коробку с игрой.



2 игрока



3 игрока



4 игрока

Игрок, который последним смотрел фильм «Марсианин» становится первым игроком.



По часовой стрелке, начиная с первого игрока, каждый игрок помещает свой маркер в любое пустое место порядка хода (1-8) и может немедленно получить бонус, указанный на этом месте (см. стр. 2 Справочника игрока).

Игрок, чей маркер находится на месте порядка хода с самым большим числом, помещает шаттл на одну из позиций красного трека путешествия (номер 1): на стороне Колонии или на Орбите (по выбору).



Возможные стартовые позиции для шаттла

Пример размещения шаттла:



Игрок решил, что шаттл начнет полет с орбиты



Минералы

Минералы являются крайне необходимым ресурсом на поверхности Марса. Они используются для различных целей, а также они могут использоваться **вместо любых других ресурсов (кроме кристаллов)**. Исключением является выполнение контрактов - в них минералы не могут заменять другие ресурсы.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕТКИ

• Всегда, когда вы получаете что-то во время игры, оно берется из общего запаса. Берется из хранилища на поле игры, только если это специально указано символом хранилища:



- Ресурсы сразу размещаются на вашем складе.
- Колонисты размещаются в жилой области (если там есть свободный слот). Вместимость ваших жилых областей составляет 4+2 за каждое дополнительное укрытие, которое вы построили. Если в жилых областях для колонистов не хватает места, то они размещаются около планшета.
- Полученные кристаллы размещаются на место под вашей базой и вы не можете тратить их в тот же ход, когда получили их. В начале вашего следующего хода переместите эти кристаллы на базу. Если места нет, уберите избыток в запас.

• Всегда, когда вы отдаете что-то во время игры (ресурс или кристалл), уберите его с планшета и верните в общий запас.

• Группа связанных зданий одного типа называется строительным комплексом. Количество зданий в комплексе указывает на его размер. Здания не связанные между собой не являются комплексом.

• Все, что делается по порядку хода, означает, что вы следуете порядку расположения маркеров на треке порядка хода, начиная с 1 и заканчивая 8.

• Пустой гекс - гекс на поле, в котором ничего нет:



Пустой гекс

• Ни один гекс не может содержать более одного элемента в конце хода любого игрока: это боты, марсоходы, колонисты или продвинутые здания.

ПОЛУЧЕНИЕ КРИСТАЛЛОВ



Полученные кристаллы изначально располагаются под вашей базой и перемещаются на базу лишь в начале следующего хода

СТРОИТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС ТЕПЛИЦ



Примечание: Генератор - это не комплекс, а отдельное здание

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд делится на 2 фазы:

ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ:

В порядке очереди каждый игрок делает ход, в течение которого выполняет 1 основное действие и, по своему выбору, 1 дополнительное действие.

ФАЗА ШАТТЛА:

Шаттл либо путешествует между Орбитой и Колонией, либо приближается к путешествию.

Порядок хода:

На рисунке ниже порядок хода игроков будет следующим: фиолетовый, зеленый, желтый и синий



ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ

В этой фазе все игроки делают 1 ход.

Порядок, в котором игроки ходят, определяется порядком расположения маркеров игроков на треке Порядка хода, начиная с левого места на стороне орбиты и заканчивая правым на стороне колонии.

В свою очередь, вы должны выполнить 1 **основное действие**. Вы можете выполнить 1 **дополнительное действие** до или после вашего основного действия. Дополнительные действия описаны на странице 18.

Если вы вносите вклад в любую из карт **миссий**, вы получаете 1 или 2 кристалла, как показано на карте. Смотрите стр. 19 для информации о картах миссий.

Когда ваш ход завершен, положите маркер игрока в качестве напоминания о том, что вы завершили свой ход. Затем следующий игрок делает свой ход.

ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ

Существует несколько разных основных действий, которые вы сможете выполнять на игровом поле. Если маркер игрока находится на стороне орбиты, вам доступны лишь действия орбитальной станции.

Соответственно, если маркер игрока находится на стороне колонии, вам доступны действия колонии.

Некоторые действия указывают на символ **красного колониста** и/или **синего колониста** и/или кристалл.



СИНИЙ КОЛОНИСТ:

Этот символ находится в нижней части некоторых значков действий, указывая на то, что 1 или несколько колонистов могут быть помещены в вашу рабочую область, чтобы повысить силу этого действия. Все колонисты из вашей рабочей области возвращаются в жилую область в конце раунда, если вы путешествуете.



КРИСТАЛЛ:

Если этот символ указан в нижней части действия, это означает, что действие может быть усилено за счет расходования кристаллов.

Пример действия синего колониста:

*Синий игрок выбирает действие **Снабжения** и выбирает 1 воду. Затем он усиливает это действие, посылая двух колонистов в свою рабочую область, чтобы позволить взять еще 1 воду и 1 кристалл.*





КРАСНЫЙ КОЛОНИСТ:

Этот символ находится в верхней части некоторых значков действий и указывает, что для выполнения этого действия нужно поместить 1 из своих колонистов из своих жилых областей в один из слотов для действий.

Если в момент хода в слотах действий этого действия нет колонистов других игроков, дополнительная плата за это действие не требуется. В противном случае, за каждый цвет колонистов, которые уже там есть, вы должны отдать 1 кристалл или переместить колониста из вашей жилой области в вашу рабочую область. Число колонистов каждого цвета не имеет значения, важно только количество разных цветов. Если же присутствуют несколько колонистов разных цветов, можно комбинировать оплату кристаллами и / или перемещением колонистов.

2 игрока: доп. плата за это действие - 1 кристалл или 1 колонист за каждого колониста (вашего или оппонента), уже находящихся в слотах для действий.

Действия без этого символа означают, что вы можете выполнить действие без размещения колониста. Просто скажите, что выполняете действие, а затем выполните.

Примеры размещения:



Теперь настала очередь хода фиолетового игрока и он хочет выполнить действие Получить проект. Сейчас заняты 2 слота действий (синим и желтым), поэтому фиолетовый должен заплатить в общей сложности 2 в любой комбинации из кристаллов и колонистов, перемещенных из жилых областей в рабочую область. Он решает заплатить 1 кристалл и переместить 1 колониста в свою рабочую область. Вместо этого он мог заплатить 2 кристалла или переместить 2 колонистов.

Если все слоты действий заняты, перед действием уберите всех колонистов игрока/игроков с наибольшим числом колонистов в этих слотах действий (они могут быть и вашими). Разместите колонистов в рабочей области их игрока. Заплатите стоимость, основанную на числе оставшихся в слотах колонистов.



Сейчас очередь синего и он хочет выполнить действие Построить здание. Все слоты действий уже заняты (синим, фиолетовым и желтым). Поскольку это ничья, все колонисты возвращаются в рабочие области своих игроков. Колонистов теперь нет, поэтому синему игроку не нужно платить за действие.



Пришла очередь зеленого и он хочет выполнить действие Модернизация здания. Сейчас все слоты действий заняты (2 фиолетовыми и 1 зеленым), поэтому колонисты фиолетового игрока (т.к. их больше всего) возвращаются в свою рабочую область. Единственный оставшийся колонист зеленого игрока, поэтому дополнительных затрат за это действие не требуется.



ДЕЙСТВИЯ ОРБИТАЛЬНОЙ СТАНЦИИ



КАПСУЛА:

Посадка с использованием капсулы медленная, болезненная и дорогая, но иногда это ваш лучший вариант. Действуйте на свой страх и риск.

Это действие позволяет путешествовать в колонию. Следуйте правилам, описанным на стр. 20 для фазы шаттла, пропуская шаг 1: размещение тайла открытия. После того, как вы выбрали место в Порядке хода на

стороне колонии, положите маркер игрока, чтобы указать, что вы уже сделали свой ход в этом раунде. Если шаттл путешествует с Марса на орбиту в этом раунде, можно путешествовать как обычно.

Примечание: Поначалу это действие может показаться необычным. Использование этого действия станет понятным после пары раундов.

Пример получения проекта:

Желтый хочет получить проект. Поскольку у *фиолетового* там уже есть 1 колонист, это стоит *желтому* 1 кристалл или он должен переместить 1 колониста из своей жилой области в рабочую. Он решает переместить колониста.



Он берет проект и помещает на него 1 из своих маркеров продвинутых зданий.



Затем он получает 1 минерал, который помещается на склад.

Поскольку действие может быть усилено, он может отправить своего оставшегося колониста в свою рабочую область, чтобы получить дополнительный проект.

Пример: Открытие технологии



Фиолетовый игрок выбирает действие Открыть новую технологию. Он выбирает технологию «Вода», оплачивая 1 батарею, как указано в среднем ряду сетки технологий. Он решает поместить его в нижнее место 1 столбца своей лаборатории и получает бонус с этого места (1 кристалл).



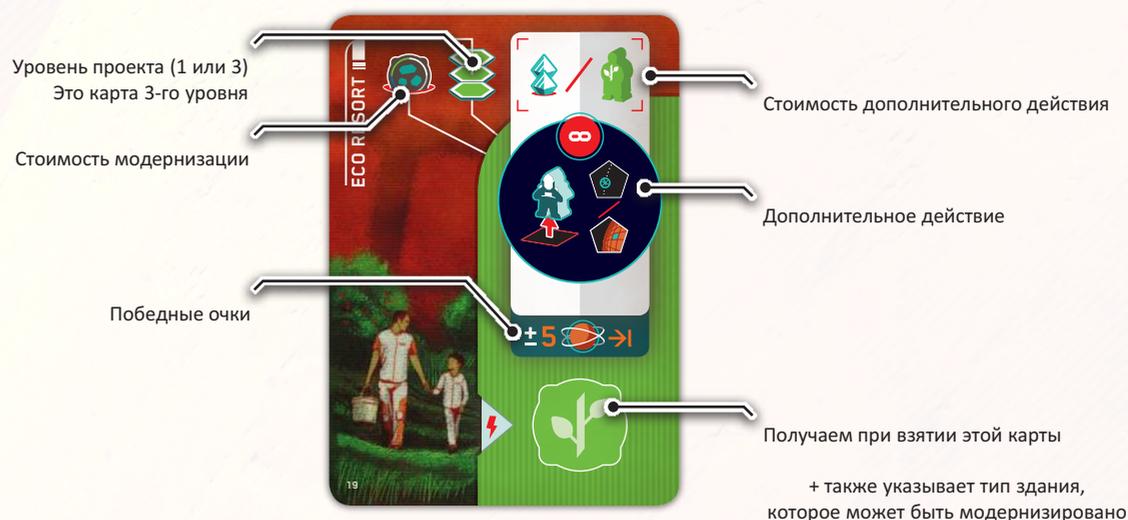
ПОЛУЧЕНИЕ ПРОЕКТА:

Земля посылает проекты для улучшения зданий и увеличения их эффективности. Новые проекты становятся доступными, когда колония увеличивается в размерах.

Это действие позволяет взять 1 карту проекта из доступных. Эти проекты нужны для модернизации зданий (стр. 16), которые обеспечат новые дополнительные действия. Поместите карту лицом вверх рядом с вашим планшетом и возьмите ресурс или кристалл, указанный в правом нижнем углу карты. Поместите одно из ваших неиспользуемых продвинутых зданий на карту. Если у вас нет продвинутых зданий, вы не можете взять проект.

Примечание: пока продвинутое здание находится на карте, указанное действие не может быть выполнено. Продвинутое здание убирается при модернизации здания при помощи этого проекта.

Усиленное действие: для каждого колониста, которого вы перемещаете в свою рабочую область при выполнении этого действия, вы можете взять дополнительный проект.



ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ:

Тайлы технологий позволяют выполнять или усиливать определенные действия. Чем они более развиты, тем сильнее становятся. И тайлы технологий приносят ПО в конце игры.

Возьмите 1 тайл технологий из сетки технологий и поместите его на пустое место в крайнем левом столбце вашей лаборатории. Если в этих местах уже есть тайлы, вы не можете выполнить это действие.

Стоимость получения тайла зависит от его положения в сетке технологий. Взять тайл с одного из нижних мест можно бесплатно, взять тайл с одного из средних мест - стоит 1 батарею, а взять тайл с одного из трех верхних мест - 1 батарею и 1 ресурс на выбор. Тайлы технологий не пополняются до тех пор, пока уровень колонии не повысится (см. стр. 16).

Поместив тайл в свою лабораторию, вы можете немедленно получить бонус, указанный на этом месте. Некоторые из этих бонусов также имеют символ синего колониста, что означает, что действие может быть усилено при использовании дополнительных колонистов. Подробнее смотрите в Справочнике игрока.

Усиленное действие: при выполнении этого действия вы можете переместить колониста в вашу рабочую область, чтобы взять второй тайл технологии по тем же правилам.

Примечание: у каждого игрока может быть только 1 тайл технологии каждого типа.



ИССЛЕДОВАНИЯ И РАЗРАБОТКИ (НИОКР):

Все технологические разработки осуществляются на космической станции на орбите Марса. Эти технологии будут успешно использоваться и на поверхности планеты.

Действие позволяет исследовать тайлы технологий на вашем планшете, перемещая их вправо. Вы можете исследовать 1 тайл 2 раза или 2 тайла по 1 разу каждый. Если вы исследуете 1 тайл дважды, каждое движение считается отдельно.

Чтобы исследовать тайл технологий, переместите его в соседнее пустое место справа от текущей его позиции и оплатите стоимость, указанную над столбцом, в который перемещается тайл.

Если вы переместите тайл технологии на место с изображенным символом, вы можете немедленно воспользоваться бонусом с этого места (см. Справочник).

Примечание: Если исследование дает вам ресурсы, вы можете использовать их для оплаты другого исследования.

Примечание: Число над каждым столбцом является технологическим уровнем каждого тайла в этом столбце. В конце игры каждый из ваших тайлов технологий приносит ПО, указанные под столбцом.

Усиленное действие: для каждого колониста, которого вы перемещаете в свою рабочую область, когда выполняете это действие, исследуйте 1 любой тайл в своей лаборатории 1 раз. Поэтому, вы можете исследовать 1 тайл несколько раз и сможете исследовать тайл, даже если вы не исследовали его при помощи основного действия.

Пример: Исследование технологии

Зеленый выбирает это действие и помещает своего колониста в слот действий. Т.к. сейчас в слотах нет других колонистов, никаких дополнительных оплат за это действие не требуется. Для своих первых двух исследований, он сначала исследует тайл воды до 3 уровня (стоимостью в 1 кислород) перемещая его на место с минералом и получает 1 минерал.



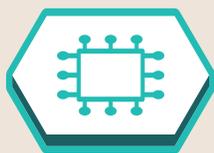
Он хотел бы исследовать его и дальше, но 2 соседних места сейчас заняты, поэтому вместо этого он исследует свой тайл батареи до 5 уровня, платя только что полученный минерал (вместо кислорода) и растение. Он перемещает тайл технологии на место с символом проекта и использует бонус с этого места, чтобы получить 1 или более проектов. Также, он может переместить дополнительных колонистов в свою рабочую область для дальнейшего исследования, если у него есть для этого ресурсы.

Пример снабжения:

Зеленый выбирает действие «Снабжение», которое позволяет ему взять 1 ресурс или 1 кристалл. Плюс игрок усиливает действие, посылая 2 колонистов в свою рабочую область, чтобы взять 2 дополнительных предмета из хранилища с поля игры.



Он решает взять 2 кристалла и 1 воду. Т.к. у него есть только 1 укрытие на поле, его текущий предел хранения ресурсов составляет 2 (1 укрытие + 1).



ТАЙЛЫ ТЕХНОЛОГИЙ:

В разное время по ходу игры, например, при выполнении действия или получении бонуса, если есть соответствующий тайл

(с таким же значком), принадлежащий любому игроку, эффект от этого действия или бонуса можно усилить. Чем выше уровень тайла, тем сильнее его эффект.

Всегда, когда используете технологию, вы можете использовать любой свой 1 тайл или 1 тайл соперника.

Если вы используете тайл технологии другого игрока (для каждого тайла и каждый раз при использовании), этот игрок берет 1 кислород из общего запаса и размещает его на верхней части своего планшета.

В конце вашего хода у этого игрока есть возможность сразу же изучить использованный тайл технологии без затрат (и получить бонуса с места, куда его поместил).

Если он его изучит, то кислород, взятый ранее, возвращается в общий запас. Если он не изучит тайл, то кислород остается у него на планшете.



СНАБЖЕНИЕ:

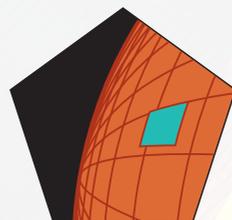
Ресурсы с Земли в дефиците и в хранилище ограниченное для них место. По мере роста колонии, с Земли будет поступать все больше ресурсов.

Это действие позволяет вам взять любой 1 ресурс или 1 кристалл из хранилища на игровом поле и поместить его на свой склад или на свою базу на планшете.

Усиленное действие: для каждого колониста, которого вы перемещаете в свою рабочую область при выполнении этого действия, возьмите 1 дополнительный кристалл или 1 ресурс из хранилища на игровом поле.

Напоминание: у вас ограниченные возможности для хранения кристаллов (число пустых мест на базе) и ресурсов (равные числу ваших укрытий +1).

Примечание: вы не можете взять из хранилища, если у вас нет возможности хранить это у себя.



ДЕЙСТВИЯ КОЛОНИИ



ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ:

Первым роботом-марсоходом, который успешно приземлился на Марсе, был Sojourner в июле 1997 года. Позже, марсоходы Spirit и Opportunity приземлились на Марсе в январе 2004 года. Curiosity приземлился в 2012 году и продолжает работать. Благодаря этим марсоходам мы собрали большую часть информации и данных с поверхности планеты.

Это действие позволяет вам перемещать своих ботов и марсоход. У вас есть 2 шага для перемещения ваших ботов и 2 для перемещения вашего марсохода. Вы можете перемещать их в любом порядке: можете переместить первого бота на 1 гекс, затем марсоход, потом второго бота (или даже опять первого). Каждый шаг позволяет вам перемещать бота или марсоход на соседний гекс.

Каждый кристалл, который есть на вашей базе до вы полнения действия, может быть потрачен на получение 1 дополнительного шага для бота или марсохода.

Примечание: боты и марсоходы могут проходить, но не заканчивать свой ход в гексе с продвинутым зданием, колонистом, другим ботом или марсоходом.



БОТЫ: Это уборщики и строители. Если бот заканчивает свой ход в гексе с тайлом открытия или исследования, этот тайл убирается из игры. Если бот заканчивает ход в гексе с кристаллом, верните этот кристалл в общий запас.

Гекс, в котором находится бот и все соседние гексы классифицируются как Зона П. Это актуально для строительства и модернизации зданий (см. на стр. 13 и 16).



МАРСОХОД: Они двигаются по полю, собирая там кристаллы, просто проходя по ним, или тайлы открытий и исследований, если он заканчивает свой ход на гексе с таким тайлом.

В начале игры, хотя фигурка, представляющая ваш марсоход, находится рядом с планшетом, ваш марсоход фактически находится в стартовой шахте в центре поля. Когда вы передвигаете свой марсоход в первый раз в игре, сначала поместите его на стартовую шахту, а затем отсчитывайте гексы от нее.

Вы также можете использовать тайл технологии марсохода, чтобы получить дополнительные шаги, равные уровню тайла технологии.

Вы можете собирать все кристаллы в гексах, через которые проходите или на которых останавливаетесь. Возьмите их с поля и поместите под вашу базу, как будто вы их получили (нельзя потратить в этом ходу).

После того как вы выполнили все шаги движения, если на гексе, где находится ваш марсоход, есть тайл открытия или исследования, вы можете убрать этот тайл с поля, чтобы получить бонус, если выполняете следующие условия:

- У вас не должно быть такого же тайла исследования (с таким же цветом и с такими же буквами).
- Нужно оплатить все расходы, связанные с бонусом.
- Нужно иметь возможность получить хотя бы часть бонуса.

Если вы не можете получить бонус, то ваш марсоход не может закончить движение на этом гексе.

Если вы получаете тайл - заплатите всю связанную с этим стоимость, затем поместите его в свою игровую зону (положите тайл открытия лицом вниз). Для выполнения миссии или личной цели могут потребоваться тайлы открытий и исследований.

Подробное описание тайлов открытий и исследований можно найти в Справочнике игрока.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРСОХОДОВ



Перемещая марсоход, вы можете увеличить его диапазон движения, используя соответствующий тайл технологий (правила использования тайлов технологий см. на стр. 11).

Пример:



Если вы используете тайл марсохода 3 уровня, вы добавляете себе 3 шага: суммарно их становится 5.



Марсоход перемещается на 5 гексов, забирая по пути кристалл, а в конце, останавливаясь, тайл открытия.



СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ:

Строительство критических зданий имеет важное значение для развития колонии и прибытия новых кораблей с колонистами. Уровни производства электроэнергии, воды, пищи и кислорода должны быть увеличены, чтобы поддерживать необходимые условия для самообеспечения жителей на Марсе. Компании, которые вносят вклад в эти улучшения, будут вознаграждены ресурсами и признанием.

Это действие позволяет добавить новое здание на Марс. Вы можете разместить здание:

- Рядом с существующим зданием того же типа (создание комплекса - для этого потребуется использование тайла технологий) или
- Во 2 гексе от существующего здания того же типа, не рядом с другим построенным зданием этого типа

Примечание: ваши укрытия и укрытия ваших соперников считаются зданиями разных типов

Следуйте этим шагам:

- Выберите здание для постройки. Это может быть один из тайлов рядом с полем (шахта, генератор, водосборник, теплица, кислородный концентратор) или укрытие в самой нижней позиции на планшете.
- Оплатите стоимость здания согласно подсказке. Для шахт см. пункты ниже. Для укрытий стоимость составляет 1 кислород (указано на тайле укрытия).

3. Поместите новый тайл здания лицом вниз (в той же ориентации, что и другие размещенные тайлы) в гекс, который сейчас не содержит зданий и стоит в зоне строения одного из ваших ботов (в самом гексе с вашим ботом или в соседнем с ним гексе).

• Если вы разместили здание рядом с одним или несколькими зданиями такого же типа (создавая или увеличивая свой комплекс), нужно использовать тайл технологий соответствующего типа и уровня (стр. 14).

• Если вы разместили тайл здания во 2 гексе от здания того же типа, тайл технологий не требуется. Это не считается созданием комплекса.

4. Если размещенный вами тайл здания имеет стрелки на нем, поместите 1 кристалл из общего запаса в каждый смежный пустой гекс, куда указывают стрелки. Затем переверните тайл лицом вверх, чтобы показать правильную ориентацию.



5. Получите соответствующее типу здания число ресурсов, равное новому размеру вашего комплекса (число смежных гексов с тайлами, соответствующих по типу только что размещенному тайлу). Если здание, которое вы разместили, не находится рядом с другими зданиями того же типа, получите 1 ресурс.

Если вы разместили укрытие, получите кристаллы вместо ресурсов.

При строительстве применяются следующие правила:

- В первый раз в игре, когда вы создадите или увеличиваете размер своего комплекса, возьмите куб прогресса из нижней части вашего планшета с соответствующего здания и поместите его в слот вашего цвета под соответствующим зданием в зоне прогресса.



Примечание: перемещение куба возможно только в том случае, если вы создаете или увеличиваете размер комплекса (2 или более связанных зданий одного типа). Постройка отдельного здания, не связанного с другим зданием того же типа, не позволяет вам перемещать куб прогресса.

Примечание: строительство комплекса из укрытий не позволяет вам перемещать куб прогресса.

ЗОНА ПРОГРЕССА:

В правом нижнем углу игрового поля находится зона прогресса. Кубы прогресса, размещенные в этой области, будут приносить вам ПО во время первого и второго обновления уровня колонии (см. боковую панель на стр. 16) и в конце игры.



• Если вы построили шахту, то должны поместить на нее 1 колониста из вашей жилой области. Если нет колонистов, вы не можете построить шахту. Этот колонист теперь считается шахтером и будет добывать минералы, когда вы путешествуете на орбиту (см. стр. 20). Снять его с шахты будет нельзя.



• Если вы построили здание LSS, переместите соответствующий маркер по треку LSS на 1 позицию, если это возможно. Это может вам дать бонус LSS (см. стр. 15).

ЗДАНИЯ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ 'LSS':

Здание LSS является одним из типов, который имеет решающее значение для всей колонии. Они изображены в области LSS на игровом поле.



Генератор



Водосборник



Теплица



Концентратор кислорода

ПРАВИЛО ЗАМЕЩЕНИЯ:

- Если вы строите здание на гексе с кристаллом - верните его в общий запас.
- Если вы строите здание на гексе с тайлом открытий или исследований - верните этот тайл в коробку с игрой.
- Если вы строите или модернизируете здание на гексе с ботом или марсоходом - он должен быть перемещен его владельцем из текущей позиции в ближайший доступный гекс (либо пустой гекс, либо пустое здание).
- Если вы модернизируете стартовую шахту - все марсоходы, которых нет на карте, не смещаются.
- Если модернизируете здания с колонистами (шахты) - они возвращаются в жилую область их владельца.



Для жизни колонистов - требуется кислород, для получения кислорода - растения, для выращивания растений - вода, для извлечения воды - энергия, для производства энергии - добыча минералов, а для добычи минералов - колонисты в укрытиях.

Пример строительства:



Фиолетовый хочет построить кислородный концентратор. Это стоит 1 растение, которое отдается в общий запас.



4 возможных положения здания указаны выше.

1 Если тайлом технологии кислорода владеет какой-то игрок, то **фиолетовый** может использовать эту технологию для создания комплекса кислородных концентраторов на любом из этих гексов (размер комплекса 2).

2 Если тайл технологии кислорода не принадлежит какому-либо игроку, или **фиолетовый** решает не использовать его, он может создать новый автономный кислородный концентратор без комплекса.



В оставшейся части этого примера мы будем предполагать, что у **фиолетового** есть тайл технологии кислорода, чтобы ему иметь возможность создавать комплекс.



Фиолетовый выбирает размещение нового кислородного концентратора рядом с существующим, создавая комплекс.



Кристаллы добавляются во все пустые гексы, на которые указывает стрелка на обратной стороне нового здания. Затем тайл здания переворачивается лицом вверх.

Фиолетовый получает 2 кислорода (т.к. это кислородный концентратор в виде комплекса размера 2). Но, игрок имеет емкость склада только на 1, поэтому 1 кислород возвращается в общий запас.



Поскольку это первый раз в игре, когда **фиолетовый** создал или увеличил размер комплекса кислородных концентраторов, он может переместить один из своих кубов прогресса со своего планшета в зону прогресса на игровом поле в соответствующий столбец.



Маркер кислорода на треке LSS перемещается вверх, чтобы показать, что на Марсе теперь есть 2 кислородных концентратора. Это триггер для получения бонусов LSS, описанных на следующей странице.

ТЕХНОЛОГИИ СТРОИТЕЛЬСТВА:

Если вы строите здание, которое создает или увеличивает размер комплекса (т.е. вы размещаете здание рядом со зданием того же типа), вы должны использовать соответствующий тайл технологии. Например, чтобы разместить теплицу рядом с другой теплицей, вам нужно использовать тайл технологии теплиц.

Уровень используемого тайла технологии должен быть равен или превышать общее число зданий, к которым вы подключаетесь. При подключении к существующему комплексу зданий каждое здание в этом комплексе считается за 1 здание, даже если здание напрямую не связано с новым зданием. Смотрите стр. 11 для ознакомления с полными правилами использования тайлов технологий.

Примеры:

Постройка одного водосборника рядом с другим водосборником требует использования тайла технологии воды, уровень которого хотя бы 1, т.к. вы подключаетесь к 1 другому водосборнику.



Постройка водосборника между единичным водосборником и комплексом из 2 водосборников требует использования тайла технологии воды, уровень которого не ниже 3, т.к. вы подключаетесь к 3 (2+1) другим водосборникам.



Для постройки водосборника, смежного хотя бы с 1 тайлом комплекса водосборников размером 3, необходимо использовать тайл технологии воды уровня не ниже 3, т.к. вы подключаетесь (прямо и косвенно) к 3 другим водосборникам.





ШАХТЫ:

Добыча минералов станет одной из самых прибыльных отраслей на планете. Частные компании будут бороться за право добычи в самых богатых регионах Марса

Шахты работают по-другому. Они не являются частью системы жизнеобеспечения LSS, и минералы, которые они добывают, не могут быть взяты из хранилища на поле. Шахты строятся так же, как и другие здания, но вместо того, чтобы платить ресурс за размещение тайла здания, вы должны разместить 1 колониста из вашей жилой области на шахте после ее размещения. Этот колонист становится шахтером и убрать с шахты до конца игры его будет нельзя. Если у вас нет колониста, вы не можете построить шахту.

В дополнение к минералам, полученным от размещения шахты, каждый из ваших колонистов-шахтеров на шахте также производит 1 минерал каждый раз, когда вы путешествуете на орбиту (см. стр. 20).

Создание или увеличение размера комплекса шахт позволяет вам разместить куб в зоне прогресса.

Даже если в шахте работает чей-то колонист, шахта не принадлежит ни одному игроку и любой игрок может модернизировать шахту с чужим колонистом (см. стр. 16).

Пример: Постройка шахты



Желтый хочет построить новую шахту. Тайл технологии шахты сейчас не в игре, поэтому он не может создать комплекс из шахт.



Вместо него он строит новую отдельную шахту



Для этого он помещает одного из своих колонистов из своей жилой области на шахту. Бот смещается в ближайший гекс.



Игрок получает 1 минерал

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ (LSS)



Ряд, занимаемый маркером уровня колонии, показывает текущие потребности колонии. В начале игры на карте есть по 1 типу каждого здания и колонии нужно всего по 2. Игроки, которые помогают удовлетворить эту потребность (размещая соответствующий тайл здания), получают бонус. Однако продвижение маркера до того, как уровень колонии повысится, не даст вам бонуса, потому что колонии сейчас не нужен этот тип здания.

LSS представляет собой важные здания, необходимые для выживания на Марсе и для прибытия большего числа колонистов. Они также показывают текущий уровень колонии (ряд ниже маркера). В начале игры маркер находится во втором ряду, поэтому уровень колонии - 1.

Каждый столбец представляет подсистему LSS и отслеживает число построенных зданий соответствующего типа на поле. Каждый раз, когда тайл здания размещается на поле, поднимайте маркер в столбце на 1 позицию, пока он не поднимется на вверх столбца.

При первой постройке здания LSS каждого типа (при перемещении маркера из нижнего ряда в следующий, второй) игрок, построивший это здание, получает 2 ПО.

Если маркер был ниже ряда, где находится маркер уровня колонии до его перемещения, игрок, который продвигает маркер, получает 2 дополнительных бонуса:

Дополнительные бонусы:

1. ПО в соответствии с тайлом бонуса LSS в верхней части столбца, в котором находится маркер. Не убирайте тайл LSS.



2. Один из бонусов, указанных в левом верхнем углу таблицы LSS.



Вы не получаете бонусы LSS за постройку шахт и укрытий: только за 4 другие типы зданий с тайлами бонусов LSS в соответствующих столбцах.

Тайл бонусов LSS описаны в Справочнике игрока.

Текущий уровень колонии определяет и частоту путешествия шаттла. Смотрите следующую страницу для полного объяснения этого.

Пример бонусов LSS



Был построен генератор энергии. Т.к. маркер LSS до строительства был ниже маркера уровня колонии, получают бонусы LSS.



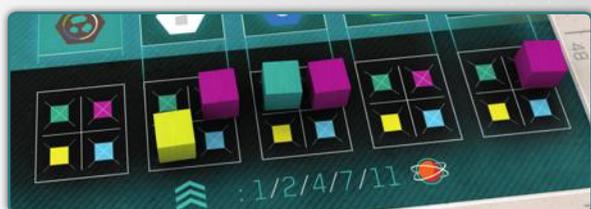
Построен еще один генератор энергии. Бонусы LSS не получают, т.к. маркер LSS не был ниже маркера уровня колонии.

Пример: Увеличение уровня



Построена теплица и сейчас на Марсе по 2 здания LSS. Колония увеличивается до уровня 2.

Пример оценки зоны прогресса:



Фиолетовый имеет 3 куба прогресса - 4 ПО.

Желтый имеет 1 куб прогресса - 1 ПО.

Зеленый имеет 1 куб прогресса - 1 ПО.

Синий не имеет кубов прогресса - 0 ПО.

Пример: Модернизация здания



Зеленый модернизирует водосборник проектом частного корабля.

Это стоит 1 минерал.

Зеленый перемещает продвинутое здание с карты проекта на тайл здания

ОБНОВЛЕНИЕ УРОВНЯ КОЛОНИИ

Всегда, когда все маркеры встанут в ряд с маркером уровня колонии (или выше), уровень колонии обновляется в конце вашего хода.

Выполните следующие шаги:

1. Переместите маркер уровня колонии вверх на 1.

2. Добавьте новые карты проектов.

• Если колония только что достигла уровня 2, уберите все оставшиеся карты проектов (поместите их обратно в коробку) и добавьте 12 новых карт с верха колоды проектов (это будут 6 карт уровня 1 и 6 карт уровня 3).

• Если колония только что достигла уровня 3, уберите все проекты уровня 1 (поместите их в коробку) и добавьте из колоды оставшиеся 6 карт уровня 3.

3. Заполните все пустые места в сетке технологий новыми тайлами технологий (снизу вверх).

Важно: пропустите этот шаг при игре в 2 игрока.

4. Пополните хранилище на поле игры кристаллами и ресурсами из общего запаса, пока их не будет по 3.

Важно: в игре на 2 игрока добавьте по 2 каждого.

5. Первые два раза, когда уровень колонии обновляется, каждый игрок получает 1/2/4/7/11 ПО за наличие 1/2/3/4/5 кубов прогресса в зоне прогресса на игровом поле.



6. Если уровень колонии стал 3 или выше, переместите маркер оставшихся миссий на 1 клетку вправо (стр. 19). Если маркер уже находился на 1 - наступает конец игры.



МОДЕРНИЗАЦИЯ ЗДАНИЯ:

Единственный способ создать на Марсе самодостаточную колонию - это модернизация основных зданий до современных с применением новейших земных и марсианских технологий

Это действие позволяет вам использовать проект, который вы ранее взяли, чтобы модернизировать одно из зданий на Марсе до продвинутого здания.

- Каждое здание может быть модернизировано 1 раз
- Каждый проект может быть применен только 1 раз

Продвинутое здание производит ресурсы, когда вы путешествуете на орбиту, а также имеют специальное действие, которое можно использовать в качестве дополнительного действия (см. стр. 18).

Значок в центре верхней части проекта указывает минимальный размер здания или комплекса здания, которые можно модернизировать. Значок внизу указывает на тип здания.

Проект уровня 1 можно использовать для модернизации любого соответствующего по типу здания.

Проект уровня 3 можно использовать для модернизации соответствующего по типу здания, если оно является частью комплекса размером 3 или более.

Чтобы модернизировать здание, оно должно находиться в зоне постройки одного из ваших ботов.

При модернизации укрытий вы можете модернизировать только ваши укрытия, а не укрытия соперника. Для модернизации выполните следующие действия:

1. Выберите проект и соответствующее здание.
2. Оплатите 1 минерал в общий запас.
3. Возьмите продвинутое здание с карты проекта и поместите его на тайл здания, которое модернизируете.

• Если на тайле был бот или марсоход, следуйте правилу замещения со стр. 13.

• Если на тайле был колонист, перенесите его обратно в жилую область владельца. Если ему не хватает места, верните его в запас его игрока.

Если вы используете тайл технологии модернизации (свой/чужой) при выполнении этого действия, вы можете повторять этот процесс столько раз, сколько уровень используемого тайла технологий. То есть, если вы используете технологию 2 уровня - можете выполнить до 3-х модернизаций.





ВСТРЕЧА КОРАБЛЯ:

Как только в колонии создаются стабильные условия, прибывают новые корабли с колонистами следующего поколения и машинами для помощи в расширении колонии

Это действие позволяет переместить любой из ваших кораблей из вашей базы в ангар. Стоимость этого - 1 растение и 1 вода (слева от базы есть напоминание).

Когда вы сделаете это, возьмите:

- 1 колониста и 1 бота или
- 2 колониста

Размещайте новых колонистов в пустых местах в ваших жилых областях, если это возможно.

Поместите нового бота на одно из ваших укрытий, которое сейчас пусто. Если пустых укрытий нет, поместите бота в ближайший пустой гекс к одному из ваших укрытий.

Усиленное действие: Для каждого колониста, которого вы перемещаете в свою рабочую область, при выполнении этого действия, переместите 1 дополнительный корабль. Вы должны заплатить 1 воду и 1 растение за каждый корабль и получить как обычно бонусы.

Примечание: Вы не можете усилить это действие колонистами, только что полученными в этот ход.

Общее число кораблей, которое можно переместить из вашей базы, равно текущему уровню колонии.

Корабли в вашем ангаре приносят ПО в конце игры, но вы можете сбросить один из них во время путешествия в фазе шаттла (см. стр. 19).

Пример встречи корабля:



Сейчас уровень колонии 3. Вы встретили 2 корабля, 1 из которых послали в путешествие, оставив себе 1 корабль в ангаре. Если вы снова выберете это действие, вы сможете встретить только 1 новый корабль (вы не можете усилить действие), т.к. вы уже переместили 2 корабля со своей базы и в настоящее время лимит составляет 3.



НАНЯТЬ УЧЕНОГО ИЛИ ВЗЯТЬ КОНТРАКТ:

Ошибочно пытаться сделать стабильную колонию на далекой планете без ученых. Изучение неизвестного находится в их руках. Фактически, это будут лидеры всех экспедиций на Земле или на любой далекой планете.

В начале игры доступны только 6 ученых. Когда их заберут, они будут заменены картами контрактов.

Это действие имеет 1 доступный слот на игрока. Вы не можете выполнить это действие, если у вас уже есть там колонист. Вы также платите любые дополнительные расходы, чтобы выполнить это действие, основываясь на числе колонистов других цветов в слотах действий.



Примечание. В отличие от других действий, эти слоты действий не очищаются, когда они все заполнены. Вы должны получить своих колонистов другими способами (например, при путешествии - см. стр. 20).

1. Выберите карту и оплатите указанную стоимость. (Стоимость взятия ученого Геолога - перемещение 2 колонистов из вашей жилой области в рабочую / Стоимость взятия карты контракта - 1 кристалл).
2. Возьмите карту и положите ее перед собой лицом вверх. Если вы взяли карту ученого, также возьмите и мипл этого ученого с полученной карты.
3. В конце своего хода заполните освободившуюся ячейку выбранной вами картой контракта. Вы можете свободно просматривать их и выбрать ту карту, которую захотите. Поместите выбранную карту контракта в нижнюю половину ячейки (покрывая стоимость взятого ученого и оставив видимым кристалл сверху ячейки).



Подробнее об ученых на следующей странице

КОНТРАКТЫ

Стоимость: 1 кристалл

Если вы завершили контракт в конце игры, получите указанные ПО. Если вам не удастся завершить его, вы потеряете указанные ПО.

Есть 2 типа контрактов (4 с пакетом Upgrade Pack):



Контракты на поставку:

Как только у вас есть 1 из этих контрактов, вы можете перемещать кристаллы и ресурсы указанных типов с вашего планшета на контракт в любое время по ходу игры.

Все, что вы получаете и что требуется по контракту, может быть размещено непосредственно на карте, минуя ваш планшет. Для выполнения данного контракта все указанные предметы должны быть на карте в конце игры. Минералы не могут быть использованы в качестве другого типа ресурса для выполнения контракта.



Контракты модернизации:

Чтобы выполнить этот тип контракта, в конце игры у вас должно быть продвинутое здание на тайле здания указанного типа, которое является частью комплекса размером не менее 4.

КРИСТАЛЛЫ МАРСА (МАРСИНУМ):

В начале игры на вашей базе есть место для хранения 3 кристаллов. Его можно увеличить, встречая новые корабли. Кристаллы нужны для оплаты дополнительных действий.

Помните: все полученные кристаллы размещаются на месте под вашей базой; вы не можете тратить их в ход, когда получили - только в следующем вашем ходу.

Марсинум - это новый кристалл, обнаруженный на Марсе впервые. Он состоит из радиоактивных изотопов образующих кристаллическую структуру, никогда ранее не встречавшуюся. Его структура позволяет концентрировать огромное количество энергии в своей кристаллической решетке, что делает его не только радиоактивным, но и крайне нестабильным, а следовательно, очень опасным. Но, при правильном обращении он является отличным источником энергии, никогда не встречавшимся ранее. Основное использование марсинума - это питание для ботов и марсоходов, но он также используется для обмена услугами. Эти кристаллы постепенно становятся очень ценными на Марсе. Я решил создать эти кристаллы в качестве игровой валюты, потому что считаю, что в течение первых 100 лет колонизации Марса деньги использоваться не будут. Мне нравится представлять силу, которая не была обнаружена, пока мы не достигнем другой планеты, и это история, которую я хотел бы рассказать в игре. Если вы предпочитаете более реалистичный подход, кристаллы могут представлять собой уран, очень радиоактивный, редкий, тяжелый металл, который используется в качестве источника концентрированной энергии и уже был найден на Марсе.

Пример: Доп. действия



Ранее в игре фиолетовый игрок встретил 1 корабль. Теперь у него есть 4 возможных доп. действия.

Пример: Применение ученого



Синий хочет выполнить действие корабля, принадлежащего зеленому. У синего есть гидролог, поэтому он может это сделать. Синий помещает гидролога на карту проекта зеленого и бесплатно выполняет действие. И зеленый может бесплатно выполнить действие этого здания в качестве своего дополнительного действия.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

1 раз за ход, до или после вашего основного действия вы можете выполнить 1 из доступных доп. действий.

Ваши дополнительные действия указаны рядом со слотами на вашей базе. Действие доступно вам, если у вас нет корабля на этом месте (т.е. в начале игры у вас есть доступ только к 3 нижним доп. действиям).

Каждое действие имеет стоимость в кристаллах, связанную с ним, и вы должны заплатить это количество кристаллов, чтобы выполнить это действие.

Различные дополнительные действия описаны в Справочнике игрока.



УСИЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ КОЛОНИСТАМИ

Некоторые действия продвинутых зданий имеют внизу символ синего колониста. Значит, вы можете отправить колонистов в рабочую зону, чтобы временно повысить уровень технологии при выполнении действия. Нельзя брать колониста/кристалл, полученного во время этого же действия, чтобы усилить.

Пример:

Вы активируете дополнительное действие Concentrator. Это позволяет вам построить кислородный концентратор. Чтобы увеличить размер текущего комплекса из кислородных концентраторов с 3 до 4, нужен тайл технологии уровня 3, но у вас есть соответствующий тайл технологии лишь уровня 2. Вы перемещаете 1 колониста из своей жилой области в рабочую область, чтобы получить нужный уровень.

УЧЕНЫЕ И ПРОДВИНУТЫЕ ЗДАНИЯ

Одним из дополнительных действий является использование одного из ваших продвинутых зданий за 2 кристалла. Если у вас есть ученый, вы можете послать его работать в продвинутом здании (даже в чужом, что нельзя делать за кристаллы), которое соответствует его специальности.



Для этого переместите ученого с текущего места на карту проекта, которую вы хотите использовать, и затем выполните соответствующее дополнительное действие.

Пока ученый работает на здании, как владелец ученого, так и владелец здания могут выполнять дополнительное действие этого здания бесплатно.

Ученый должен работать на одном здании до тех пор, пока его не переместят на работу в другое здание.

Ученые также приносят ПО в конце игры в зависимости от числа продвинутых зданий указанного типа на Марсе.

МИССИИ



Во время подготовки к игре 3 карты миссий помещаются на поле. Каждая карта имеет цель для колонии. Если вы вносите вклад в достижение цели, получите кристаллы, которые

указаны на карте за каждый свой вклад и разместите их под своей базой. Далее, переместите куб отслеживания миссии на 1 место влево. Как только требования миссии будут полностью выполнены (куб достигает самого левого места с галочкой), уберите карту миссии из игры и переместите маркер миссий на 1 позицию вправо. Теперь вы не сможете получать кристаллы за участие в этой миссии.

См. Справочник игрока для описания миссий.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

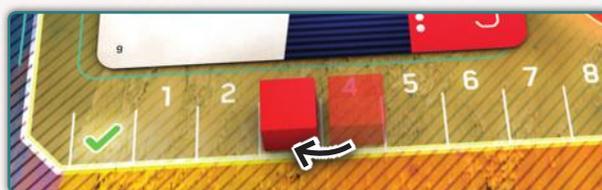


Вы начинаете игру с 3 картами личных целей (4 с Upgrade Pack), каждая из которых содержит требования, необходимые для ее выполнения. Все цели объясняются в Справочнике игрока.

Во время своего хода в фазе колонизации, если в какой-то момент вы удовлетворяете требованиям карты, вы можете выполнить цель, поместив ее лицом вверх рядом с полем и взяв 1 из указанных бонусов.

Каждый игрок может выполнить лишь 1 личную цель в игру.

Миссии отправляют с Земли, где определяют наиболее важные этапы в колонизации Марса



После того как все игроки выполнили в общей сложности 3 миссии, наступает конец игры (см. стр. 21).

Примечание: число миссий, необходимых для запуска процедуры конца игры, может быть уменьшено в зависимости от уровня колонии (см. боковую панель).

У каждой компании свои приоритеты

Также, в свой ход вы можете сбросить невыполненную личную цель из своей руки (скрыто вернуть ее в коробку) и использовать ее, как если бы это был кристалл, за исключением выполнения контрактов. Вы можете сделать это до и после выполнения личной цели (или, не завершая вашу цель, использовать все карты целей как кристаллы).

Примечание: вы сбрасываете карту и используете ее, как если бы она была кристаллом, но не берете кристалл, сбрасывая карту. Вы не можете использовать карты личных целей в качестве кристаллов для выполнения контрактов.



Если колония достигает уровня развития 3, число выполненных миссий, необходимых игрокам для завершения игры, равно 2.



На уровне колонии 4 число выполненных миссий, необходимых для завершения игры, равно 1.



На 5-м уровне запускается конец игры, даже если ни одна из миссий не была завершена.

В каждом случае продвигайте маркер оставшихся миссий на одну позицию, чтобы отследить их остаток.

ФАЗА ШАТТЛА

В начале этапа переместите шаттл на 1 клетку к середине поля по стрелкам. Если шаттл уже находится на красном месте, ближайшему к середине поля, шаттл путешествует.

Если шаттл путешествует, переместите его в позицию для путешествий на противоположной стороне, указанную текущим уровнем колонии.

По мере того, как колония становится все более самостоятельной, рейсы шаттлов уменьшаются.

По порядку хода игроки решают, будут они путешествовать или нет. **Все игроки могут путешествовать в этой фазе, независимо от того, путешествовал ли сам шаттл или нет.**

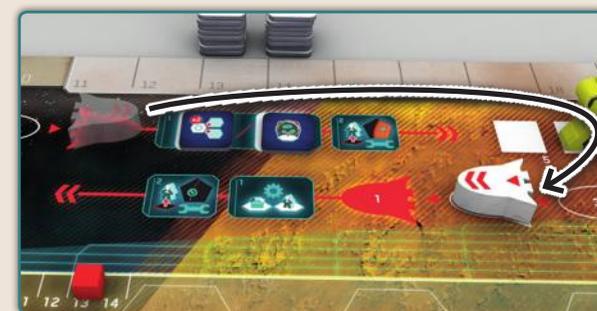
Если шаттл путешествует, а маркер игрока находится на той стороне, с которой он движется, вы можете путешествовать бесплатно. Иначе, вы можете путешествовать (в любом направлении), но для этого вы должны убрать 1 корабль из своего ангара (вернуть его обратно в коробку с игрой).

Если вы решите не путешествовать, поставьте маркер игрока обратно. Вы больше не получаете бонус с трека порядка хода.

Если вы решили путешествовать, выполните действия, описанные на следующей странице.

Пример:

Уровень колонии равняется 2, а шаттл находится на 1 позиции путешествия на стороне орбиты.



В фазе шаттла он путешествует и переходит на 2 позицию путешествия на стороне колонии.

Пример: Тайл открытия



Это возможные гексы для тайла открытия, который будет размещен фиолетовым.

ПУТЕШЕСТВИЕ В КОЛОНИЮ



1. Переместите маркер игрока в зону исследований.
 
 - а. Поместите 1 тайл открытия, расположенный лицом вверх, из зоны исследований в третий пустой гекс от вашего марсохода. Если вашего марсохода еще нет на поле, он считается находящимся в стартовой шахте в центре поля. Если для размещения тайла нет доступного гекса, он не размещается, а вы пропускаете шаг б.
- б. Замените тайл новым сверху стопки лицом вверх.
2. Переместите маркер игрока на место получения колонистов.
 
 - а. Переместите всех своих колонистов из слотов действий в колонии обратно в жилые области (если вы начали игру с орбиты, то при 1 путешествии в колонии нет колонистов).
 - б. Переместите всех своих колонистов из своей рабочей области обратно в свои жилые области.

Примечание: При возвращении колонистов в свои жилые области, если для них недостаточно слотов, верните избыток в личный запас около планшета.

3. Переместите маркер игрока в любое пустое пространство трека порядка хода на стороне колонии.

Вы можете получить бонус, указанный на месте (см. Справочник игрока). Если бонус указывает на другой бонус, получите и его. Но, если с каким-либо бонусом связана стоимость, эта стоимость должна быть оплачена для получения этого бонуса.



КОНЕЦ ХОДА

После того, как активный игрок завершил свои действия, в порядке очереди владельцы технологий, которые использовал ходивший игрок, решают, сохранять ли кислород или исследовать их использованные технологии. Если получили более одного кислорода, т.к. использовалось несколько технологий, или одна использовалась несколько раз, то можно решить, в каком порядке сохранить кислород/исследовать технологию, если помните, какие технологии использовались (вы можете размещать кислород на использующихся тайлах технологий, чтобы помочь запомнить это). После этого происходит обновление уровня колонии (если оно было инициировано какими-то триггерами).

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ОРБИТУ



Пример: Производство



Когда желтый путешествует на орбиту, запускается его шахта и генератор энергии. Он получает 1 минерал и 1 батарею.

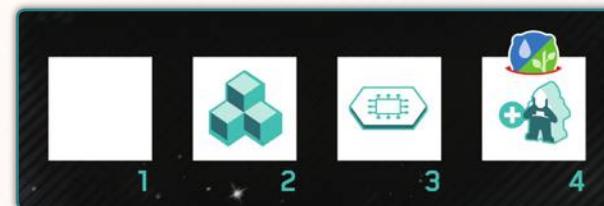
1. Переместите маркер игрока на место производства.
 

Каждое из ваших продвинутых зданий на Марсе производит 1 ресурс, соответствующий типу здания. Каждое продвинутое здание, которое вы имеете на укрытии, производит кристалл, а каждый из ваших колонистов/продвинутых зданий на шахтах производит 1 минерал.
2. Переместите маркер игрока на место получения колонистов.
 
 - а. Переместите всех своих колонистов со стороны орбиты обратно в свои жилые области.
- б. Переместите всех своих колонистов из своей рабочей области обратно в свои жилые области.

Примечание: При возвращении колонистов в свои жилые области, если для них недостаточно слотов, верните избыток в личный запас около планшета.

3. Переместите маркер игрока в любое пустое пространство трека порядка хода на стороне орбиты.

Вы можете получить бонус, указанный на месте (см. Справочник игрока). Если бонус указывает на другой бонус, получите и его. Но, если с каким-либо бонусом связана стоимость, эта стоимость должна быть оплачена для получения этого бонуса.



КОНЕЦ ИГРЫ

В конце фазы колонизации, если маркер оставшихся миссий достиг конца трека (что может быть вызвано выполнением 3 миссий, продвижением колонии на высший уровень или комбинацией обоих условий), срабатывает триггер конца игры.



В конце игры, играйте до конца текущего раунда, а затем еще 1 раунд. Пропустите фазу шаттла в последнем раунде.

Каждый игрок перемещает все кристаллы, которые он получил в последнем раунде, на свою базу как обычно.

Затем подсчитайте ПО игроков следующим образом:

1/2/4/7/11 ПО за наличие 1/2/3/4/5 кубов прогресса в зоне прогресса, как вы делали это при продвижении по уровням колонии.

3 ПО за каждый корабль в вашем ангаре.

Верните всех колонистов из слотов действий со стороны поля, где находится маркер игрока и из рабочей области обратно в жилые области. Слоты в жилых областях должны быть заполнены снизу вверх. Если места недостаточно, поместите избыток в свой личный запас у планшета. Вы получаете ПО в соответствии с указанным числом рядом с самым высоко расположенным колонистом.

Каждый тайл технологий в вашей лаборатории имеет определенное число ПО, указанное ниже столбца, в котором он находится.

ПО за продвинутые здания:
Получите 3 ПО за карты 1 уровня и 5 ПО за карты 3 уровня. Вычтите -3 ПО за каждое не построенное продвинутое здание с проекта 1 уровня и -5 ПО за каждое не построенное здание с проекта 3 уровня.

Каждый ученый приносит 3 ПО за каждое продвинутое здание указанного типа, вне зависимости от того, какому игроку оно принадлежит.

Получите или потеряйте ПО за каждую карту контракта, как указано на ней, в зависимости от того, выполнили вы контракт или нет. (Сейчас вы можете перемещать все ресурсы или кристаллы по любым своим контрактам).

После добавления ПО конца игры к ПО, набранным по ходу игры, мы получаем общую сумму ПО за всю игру.

Игрок с наибольшим числом ПО побеждает.

В случае ничьи, побеждает:

- * игрок с наибольшим числом кристаллов
- * игрок с наибольшим числом продвинутых зданий
- * игрок с наибольшим числом кубов в зоне прогресса

Если все еще ничья, игроки делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Колонисты



Зеленый получает 10 ПО за своих колонистов

Контракты

Зеленый теряет -4 ПО из-за невыполненного контракта (на нем отсутствует 1 вода)



Продвинутые здания

Зеленый игрок получает 8 ПО за свои продвинутые здания (3+3-3+5)



Тайлы технологий



Получает 18 ПО за свои тайлы технологий (1+4+4+9)

Ученые

Зеленый получает 6 ПО за своего гидролога (hydrologist) (имея 2 продвинутые теплицы)



РЕЖИМ 1 ИГРОКА

В сольной игре вы будете сражаться непосредственно с одним противником: Виталом Ласердой.

Чтобы выиграть игру, вы должны выполнить все требования любой из целей, описанных на следующей странице справа.

Играйте по правилам игры на 2 игрока, исключая:

ПОДГОТОВКА

Выберите свой цвет, а другой будет цветом Ласерды. Подготовьте 2 планшета и основное поле так же, как и для игры на двоих с двумя исключениями:

- Ласерда не получает карты личных целей.
- Поместите бота Ласерды на символ шахты в зоне прогресса, вместо того, чтобы ставить бота в укрытие.

Перемешайте колоду соло-карт и положите ее лицом вниз рядом с собой. Перетасуйте тайлы первых колонистов и случайно выберите 1 из них. Это начальное место в порядке хода для Ласерды.

Выберите для себя место в порядке хода (или используйте случайное), получая бонусы с него как обычно. Шаттл начинает в красной зоне на стороне с Ласердой.



ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ

В ход Ласерды откройте верхнюю карту из колоды. Он выполняет действие (подробно описано ниже), а затем карта сбрасывается.

Когда колода кончится, в следующий раз при ходе Ласерды, перетасуйте сброшенные карты, чтобы создать новую колоду, а затем откройте верхнюю карту как обычно. После того, как вы перетасовали колоду 1 раз, в дополнение к Ласерде, выполняющему действие, также переместите куб для отслеживания миссий (тип миссии указан на карте) на 1 деление влево. Ласерда получает кристаллы за участие в миссии, как обычно.



ФАЗА ШАТТЛА

- Ласерда предпочитает путешествовать с шаттлом, только если на самой последней карте соло не изображен крестик рядом с кубом в верхней части карты - тогда он не путешествует.



Когда Ласерда путешествует, случайно выберите свободное место в порядке хода. Выполните путешествие как обычно, но со следующими изменениями:

- При путешествии на орбиту он пропускает оба шага:



- При путешествии в колонию, Ласерда размещает тайл открытия и пропускает получение колонистов.
- При размещении тайла открытия, Ласерда берет крайний левый тайл из зоны исследований. Он размещает его в 3 гексах от его марсохода как можно дальше от вашего марсохода. Когда Ласерда путешествует в колонию, после выбора места порядка хода, он строит здание, следуя тем же правилам, что и при действии 1 колонии "Постройка здания" (см. ниже).



Ласерда размещает тайл открытия

ПРАВИЛА ДЛЯ ЛАСЕРДЫ

- У Ласерды всегда столько колонистов, сколько ему нужно. В конце игры все места в его жилых областях считаются занятыми для подсчета ПО.
- Ласерда не делает дополнительных действий.
- Когда уровень колонии повышается, в конце хода текущего игрока, Ласерда строит укрытие (если возможно, комплекс) и встречает новый корабль. Он не тратит свои корабли, но они участвуют в подсчете ПО.
- Ласерда никогда не собирает и не хранит у себя ресурсы. Он никогда не платит ресурсам за любые действия.
- Ласерда получает кристаллы как обычно (постройка укрытий, получение проекта, миссии и другое). Число хранимых им кристаллов, ограничено местами базы.

- Когда Ласерда строит здание LSS, если у него есть колонист в ячейке действия найма ученых, он выбирает бонус - получение этого колониста. Если у него нет колониста - он получает вместо этого кристалл.

- Когда Ласерда берет этот тайл, относитесь к его областям так, как будто они полны колонистов.



- Ласерда всегда использует технологию, если она доступна. Вы получаете кислород как обычно, если он использует вашу технологию.

- Когда он перемещает своего бота, переместите его к следующему символу LSS (Шахта > Генератор > Водосборник > Теплица > Концентратор кислорода > Шахта...

БОНУСЫ ТРЕКА ПОРЯДКА ХОДА



Ласерда берет то, чего больше всего. При ничье, он выбирает самый левый (сначала кристаллы). Любые взятые ресурсы идут в общий запас.



Ласерда берет тайл технологии, как описано в действии 2 на следующей странице.



У Ласерды всегда есть колонисты, которые ему нужны, поэтому вместо этого он двигает свой марсоход (см. ниже).



Переместите бота Ласерды как описано выше.



Ласерда берет проект, как описано в действии 1 на следующей странице.

РАЗМЕЩЕНИЕ КОЛОНИСТА ЛАСЕРДЫ

Ласерда всегда должен размещать колониста на действиях, которые указывают на красного колониста. Он оплачивает дополнительные расходы кристаллами и не может платить колонистами. Если у него недостаточно кристаллов, чтобы заплатить, или если ход, который он делает, невозможен (в его лаборатории нет места для исследования технологий, нет доступных проектов, слот ученого уже занят и т.д.), тогда вместо этого, он перемещает свой марсоход.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРСОХОДА ЛАСЕРДЫ

Всякий раз, когда Ласерда перемещает свой марсоход, он движется к ближайшему тайлу (исследования или открытия), который он может взять. Не считая тайлов открытий, которые дают ресурсы, т.к. они бесполезны для Ласерды. Если есть несколько возможных действий, следуйте правилам разрешения неопределенностей на следующей странице. Если потребуется, он использует любую доступную технологию и тратит доп. кристаллы. Если он достигает тайла, тот применяется немедленно.

ОРБИТА - ДЕЙСТВИЯ ЛАСЕРДЫ

Число на изображении астронавта указывает на действие, которое выполняет Ласерда.



Действие 1. ПОЛУЧЕНИЕ ПРОЕКТА:

Возьмите тип проекта, за который дают очки ученые Ласерды. Если есть выбор, возьмите крайнюю левую карту из ряда с наибольшим числом карт (из нижнего ряда, если число карт одинаково).



Действие 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ:

Ласерда берет самый дешевый, левый тайл, если его больше 1. Поместите его в лабораторию Ласерды, сначала на верхнюю позицию, воспользуясь бонусом.



Действие 3. ИССЛЕДОВАНИЕ и РАЗРАБОТКА:

Ласерда исследует наиболее исследованную технологию, которую можно исследовать за раз, а затем наименее исследованную, которую можно исследовать за раз. Если 2 технологии равны, он изучает нижнюю.



СНАБЖЕНИЕ:

Ласерда выполняет это действие только в фазе шаттла, когда его астронавт помещается в область снабжения в порядке хода или размещает тайл технологии в соответствующее место лаборатории.



КАПСУЛА:

Ласерда никогда не выполняет это действие.

КОЛОНИЯ - ДЕЙСТВИЯ ЛАСЕРДЫ



Действие 1. ПОСТРОЙКА ЗДАНИЯ:

Ласерда всегда строит здание, соответствующее символу, на котором стоит его бот, но только если маркер LSS для этого здания находится ниже маркера уровня колонии.

Если его бот находится на символе здания, маркер которого находится выше текущего уровня колонии, он строит следующее здание, если маркер этого здания не находится выше уровня колонии и т.д. Он всегда строит шахту, если она стоит следующей в ряду зданий.

При строительстве Ласерда старается построить максимально возможный комплекс, используя любую доступную технологию. Если имеется более одного доступного размещения здания, см. правила разрешения неопределенностей.

После постройки переместите бота Ласерды к следующему в ряду зданию (после построенного).



Действие 2. МОДЕРНИЗАЦИЯ ЗДАНИЯ:

Ласерда использует один из своих проектов и модернизирует здание в любом месте на поле. Если в игре есть технология модернизации, он использует ее для модернизации максимального числа зданий.

Если есть более 1 проекта для модернизации, Ласерда отдает предпочтение тому, который увеличивает ПО, предоставляемые его учеными.



Действие 3. НАЕМ УЧЕНОГО / КОНТРАКТ:

Ласерда нанимает ученого, который даст ему по максимуму ПО в зависимости от числа проектов, принадлежащих каждому игроку (независимо от того, использовались ли они для модернизации или нет). После того, как у Ласерды есть 2 ученых, он вместо этого берет контракт, который дает больше всего ПО. Его контракты считаются автоматически выполненными. После взятия ученого или карты контракта, нужно перемешать колоду контрактов и пополнить ряд верхней картой.

УВЕЛИЧЕНИЕ УРОВНЯ КОЛОНИИ

Каждый раз, когда это происходит, Ласерда размещает укрытие в соответствии с правилами строительства, приведенными выше, а затем берет 1 бота, который размещается на его планшете. Его бот никогда не размещается на игровом поле, но всегда учитывается для бонусов LSS или миссий.

РАЗРЕШЕНИЕ НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЕЙ

Во время игры у Ласерды будет несколько вариантов действий. В этих случаях вы всегда должны выбирать вариант, который даст больше преимуществ для Ласерды. Если нет четкого выбора, дайте номер каждому из вариантов и возьмите карты из колоды соло-карт, пока не появится одно из этих чисел, а затем выберите этот вариант. Замешайте карты обратно в колоду.

Пример постройки



Бот Ласерды на символе здания. Но колония находится на уровне 1, и на поле уже есть 2 теплицы, поэтому рассматривается возможность для постройки кислородного концентратора. Однако на карте уже есть 2 таких здания, поэтому он строит шахту.

ЦЕЛИ СОЛО-ИГРЫ

Здесь описаны цели для одиночной игры:

1 уровень - Первые колонисты

- Достигнуть 3 уровня колонии
- Выполнить 1 свой контракт
- Выполнить 1 карту личной цели
- Иметь тайл технологии 6 уровня
- Иметь больше ПО, чем Ласерда

2 уровень - Следующее поколение

- Достигнуть 3 уровня колонии
- Выполнить 2 контракта, по 1 каждого типа
- Выполнить 1 карту личной цели
- Иметь 2 тайла исследований
- Построить 4 укрытия
- Опередить Ласерду на 10 ПО

3 уровень - Высший пилотаж

- Достигнуть 4 уровня колонии
- Выполнить 2 контракта, по 1 каждого типа
- Выполнить 1 карту личной цели
- Иметь колониста/продвинутые здания в 3 шахтах
- Иметь 5 продвинутых зданий
- Опередить Ласерду на 20 ПО

Выращивание картошки на Марсе

- Достигнуть 4 уровня колонии
- Завершить контракт на теплицу размером 4
- Выполнить контракт растения+минералы (#11)
- Иметь биохимика (Biochemist)
- Иметь 3 продвинутых здания теплиц
- Расширить комплекс теплиц до размера 5
- Иметь 5 растений на складе
- Взять 2 тайла исследований
- Иметь технологию теплиц на уровне 6
- Завершить игру на орбите
- Опередить Ласерду на 30 ПО

РЕЖИМ 2 ИГРОКОВ

- Во время подготовки поместите лишь 2 кристалла и по 2 каждого ресурса в хранилище на игровом поле.
- Во время подготовки верните 8 оставшихся тайлов технологий обратно в коробку с игрой.
- Смотрите стр. 6 для стартовой расстановки укрытий.
- Дополнительная стоимость размещения колониста в слоте действия равна числу колонистов, уже находящихся в слотах действий для выбранного действия (как ваших, так и вашего соперника).
- Пропустите пополнение сетки технологий при росте уровня колонии, т.к. для этого больше нет тайлов.
- При пополнении хранилища на поле кристаллами и ресурсами добавьте до 2 элементов каждого типа.

Вариант игры “Космическая мистика”

В этом варианте, когда запускается конец игры, играйте лишь до конца текущей фазы колонизации. Имейте в виду, что если последний игрок, совершивший ход на этапе колонизации, запускает конец игры, игра завершается сразу после его хода.

АВТОРЫ

Автор игры:

Vital Lacerda

Художник и дизайнер:

Ian O'Toole

Перевод правил на русский язык:

Юрий / MitoLab (www.instagram.com/Sam_Bounce)

Составление правил:

Joao Tereso, Vital Lacerda

Английские правила:

Johnny Hollander, Paul Grogan, Vital Lacerda

Редактор правил:

Paul Grogan - Gaming Rules!

Видео-правила:

Gaming Rules!

Корректоры:

Brendan Irvin, Chris Spath, David Digby, Graham Charlton, Ori Avtalion, Phil the Sheep

Менеджеры проекта:

Randal Lloyd, Rick Soued

Главные тестеры:

Emanuel Diniz, Julián Pombo, Krys Bigosinski, Matthew Kury, Paul Eugene Gipson III, Rafael Pires, Renuka Bhalerao

**GAMING
RULES!**

Вариант игры “Первые колонисты”

При игре в первый раз рекомендуется использовать определенные 3 карты миссий (показаны ниже), тайлы и карты первого колониста.

- Используйте следующие карты миссий:



Маркеры миссии разместить на этих действиях: получить проект, нанять ученого, центр управления.

- Тайлы первого колониста:** вместо выбора места в порядке хода, перетасуйте тайлы и случайно дайте каждому игроку 1 из них. Затем игроки размещают свой маркер игрока в указанном месте трека порядка хода и получают бонус с этого места (как описано в Справочнике игрока).

- Карты первого колониста:** во время подготовки перемешайте карты «А» и раздайте всем игрокам по 1 случайной карте, которую они держат в секрете от других. Верните оставшиеся в коробку. Перемешайте карты «В» и положите их рядом лицом вниз.

Каждая карта «А» показывает 4 типа зданий. Как только вы построите любое из зданий, изображенных на вашей карте, вы откроете карту, вернете ее в коробку с игрой, а затем возьмете 2 верхние карты из колоды «В», которые никому не покажите.



Каждая карта “В” имеет задание. Если вы выполнили данное задание, откройте карту, получите изображенный на ней бонус и верните карту в коробку. Вы можете выполнить 1 задание за ход.

Пример: Взяли проект - получите кристалл

На Марсе большинство людей будут лицами, принимающими решения, учеными, политиками, поэтами, философами или художниками. В основном они занимаются интеллектуальными делами, оставляя физическую работу машинам. Любая физическая активность, которую они могут иметь, будет исключительно для удовольствия и хорошего здоровья, например, занятия спортом или физические упражнения.

Радиация, холод и недостаток кислорода будут держать людей в укрытиях.

Автор хотел бы поблагодарить за тестирование, комментарии и предложения следующих людей:

Alan Castree, Brandon Graham, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, Cassandra Wiviter, Chris Arnold, Chris Giovingo, Christophe Gaudin, Dan Zilkha, Dave Fazekas, David Bock, David Kwee, Euan Denniston, Gert Delen, Ian Gent, Ian O'Toole, Inês Pires, Jake Blomquist, Jason Grantz, João José Gois, João Tereso, Johnny Hollander, Juan Ottonello, Larry Eisenstein, Luca Giordano, Govind Krishna, Kiran Wagle, Malcolm King, Marcos Pereira da Silva, Marlene Fernández, Marne Braun, Mateusz Kaczmarczyk, Max Zehentbauer, Mitchell Chiappalone, Michael Varela Da Silva, Mohamad Sobh, Neilan Naicker, Nicola Bocchetta, Nicholas P, Nils Urdahl, Nikola Stojanovski, Pablo Fontanilla, Paul Grogan, Paul Incao, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Peter Dringautzki, Randal Lloyd, Rand Lemley, Ricardo Almeida, Roman Babkin, Russ DeLuca, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, W. Shan Cheng, Warren Adams, William Aukes, Sharaf Alshareef, Shay Rickman, Thomas Berggren, Tim Kirkwood.

Огромное спасибо также моей группе в Discord за продотворные и долгие обсуждения и предложения по дизайну, также спасибо сообществу BGG за их поддержку. Без всех людей эта игра была бы невозможна.

Люблю моих прекрасных дочерей Катарину и Инессу и мою музу и величайшую подругу, мою жену Сандру. Благодарю их за терпение, поддержку и вдохновение! / Витал Ласерда

Техническая поддержка:
customer-service@eagle-gryphon.com

Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon/

Twitter: @EagleGryphon



©2019 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754

Все права защищены
www.eagle-gryphon.com