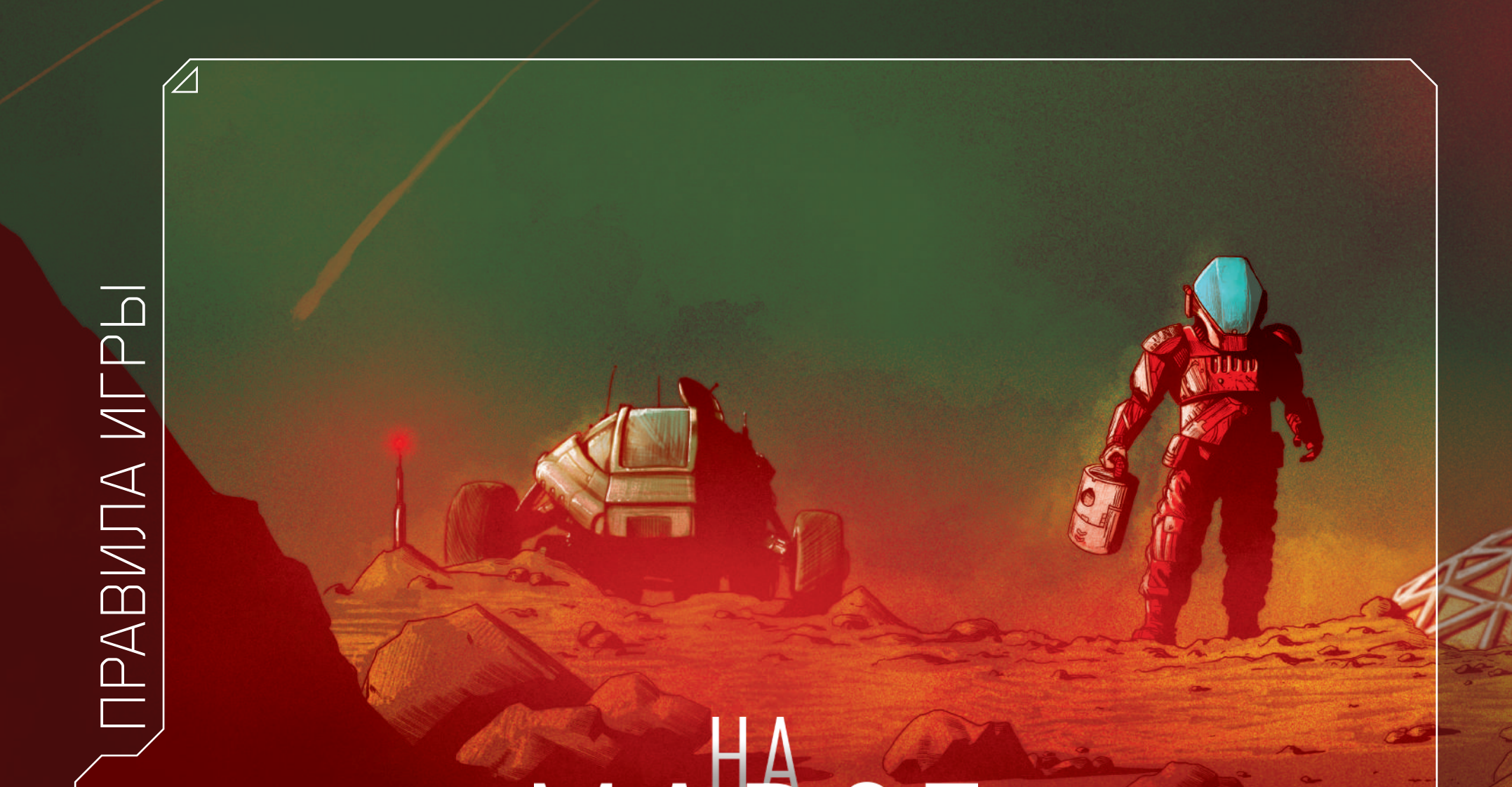
ПРАВИЛА ИГРЫ



НА МАРСЕ

Вдохновлённые успешными миссиями марсоходов страны-члены ООН создали Департамент операций на Марсе (ДОМ). Первые поселенцы прибыли на Красную планету уже в 2037 году и основали базовый лагерь. Прошло ещё несколько десятилетий, и к делу создания автономной колонии подключились частные геологоразведочные компании.

Будучи главным космонавтом одной из них, вы хотите стать первым, у кого получится создать самую крупную и развитую колонию на Марсе. Для этого вам необходимо достичь целей, поставленных ДОМ, а также реализовать тайные планы вашей компании.

Поначалу вы будете сильно зависеть от поставок припасов с Земли. Вам придётся часто путешествовать между Марсианской космической станцией и поверхностью планеты. Но по мере того как вы будете строить шахты, электростанции, ледонагреватели, теплицы, кислородные конденсаторы и убежища, колония будет развиваться. Ваша задача – создать самодостаточную колонию, не зависящую ни от какой земной организации. Для этого вам предстоит найти тонкий баланс между важнейшими для выживания ресурсами: водой, кислородом, электроэнергией и пищей.

Отважитесь ли вы поучаствовать в самом масштабном испытании для человечества?

СОДЕРЖАНИЕ

Вкратце об игре — 2
Состав игры — 3
Подготовка к игре — 4
Подготовка игроков — 6
Минералы — 7
Ключевые термины — 7
Процесс игры — 8

ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ — 8

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ — 8

Бирюзовый колонист — 8
Кристалл — 8
Красный колонист — 9

Основные действия на орбите — 9

Посадочная капсула — 9
Получение чертежа — 10
Изучение новой технологии — 10
Развитие технологий — 11
Использование жетонов технологий — 11
Пополнение припасов — 11

Основные действия в колонии — 12

Центр управления — 12
Роботы — 12
Марсоход — 12
Строительство здания — 13
Область прогресса — 13
Здания LSS — 13
Правило смещения — 13
Использование технологии для строительства — 14
Шахты — 15
Система жизнеобеспечения LSS — 15
Повышение уровня колонии — 16
Улучшение здания — 16
Встреча корабля — 17
Наём учёного или получение земного контракта — 17
Земные контракты — 17

Марсианские кристаллы — 18

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ — 18

Усиление технологий колонистами — 18
Учёные и улучшенные здания — 18
Миссии — 19
Личные цели — 19

ФАЗА ШАТТЛА — 19

Полёт в колонию — 20
Полёт на орбиту — 20

Конец игры — 21
Одиночная игра — 22
Игра вдвоём — 24
Вариант «Космический курьёз» — 24
Вариант «Первые колонисты» — 24

Создатели игры — 24

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из двух фаз: **ФАЗЫ КОЛОНИЗАЦИИ** и **ФАЗЫ ШАТТЛА**.

В **ФАЗЕ КОЛОНИЗАЦИИ** игроки по очереди делают ходы, во время которых выполняют различные действия. То, какие действия может выполнить игрок, зависит от части игрового поля, в которой он находится. Если игрок на орбитальной космической станции, он может получать чертежи, изучать и развивать технологии, а также брать припасы со склада. Если игрок находится в колонии на поверхности Марса, то он может строить здания, используя роботов, улучшать эти здания при помощи чертежей, нанимать учёных, заключать контракты, встречать прибывающие корабли и разведывать поверхность планеты марсоходом.

В **ФАЗЕ ШАТТЛА** игроки могут перемещаться между колонией и космической станцией на орбите планеты.

Все здания на Марсе взаимосвязаны друг с другом, и без некоторых из них не развить колонию. Чтобы построить убежища для колонистов, требуется кислород. Для выработки кислорода нужны растения. Для выращивания растений нужна вода. Для получения воды изо льда нужна электроэнергия. Для производства электроэнергии необходимо добывать минералы. А для добычи минералов нужны колонисты.

Жизненно необходимо улучшать возможности получения каждого из этих ресурсов. По мере роста колонии вам придётся строить больше убежищ для её жителей, без которых им не выжить в суровом марсианском климате.

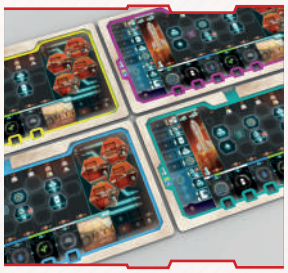
Во время партии игроки будут совместно выполнять миссии. Игра закончится, когда будут выполнены три миссии или уровень колонии повысится до 5.

Для победы игрок должен внести наибольший вклад в развитие первой марсианской колонии. Этот вклад отображается очками возможностей (ОВ), которые игроки получают в процессе партии. Игрок, набравший к концу партии больше всех ОВ, объявляется победителем.

EAGLE-GRYPHON GAMES

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



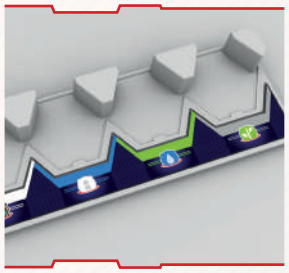
4 планшета игроков

Справочник и 4 памятки

5 жетонов начальных зданий

30 жетонов зданий

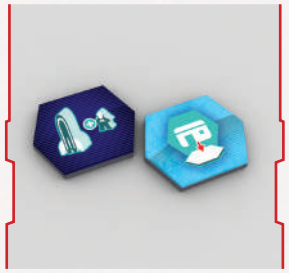
20 жетонов зданий-убежищ, по 5 каждого цвета



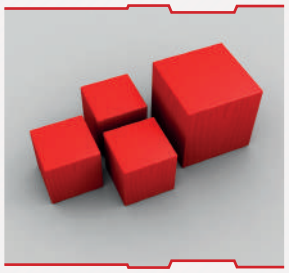
Планшет зданий

Планшет учёных

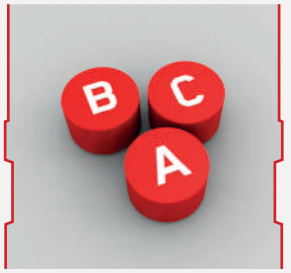
8 жетонов исследований и 19 жетонов открытий



16 жетонов технологий и 4 жетона технологий «Убежище»

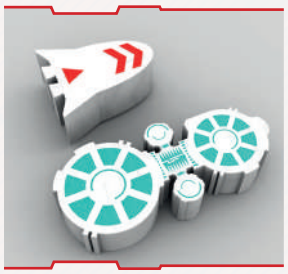


3 фишки выполнения миссий и маркер оставшихся миссий



3 маркера миссий

8 жетонов наград LSS



Шаттл и маркер уровня колонии

12 карт первых колонистов и 6 жетонов первых колонистов

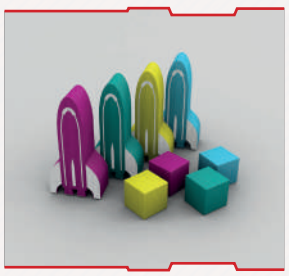
6 маркеров учёных

20 жетонов ресурсов каждого типа и 30 кристаллов

4 маркера шкалы LSS

48 колонистов, по 12 каждого цвета

4 марсохода, по 1 каждого цвета



20 кораблей и 20 фишек прогресса, по 5 каждого цвета

16 роботов, по 4 каждого цвета

4 маркера игроков и 4 маркера ОВ, по 1 каждого цвета

32 маркера улучшенных зданий, по 8 каждого цвета

24 карты чертежей

6 карт учёных

12 карт земных контрактов

16 карт личных целей

9 карт миссий

12 карт для одиночной игры

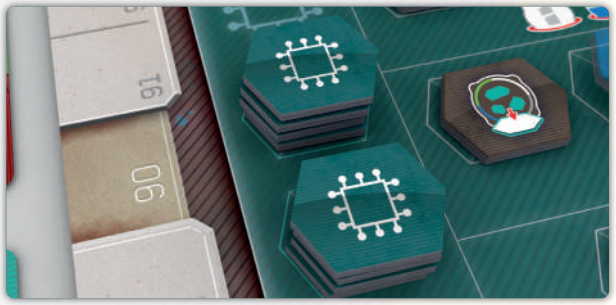
Количество компонентов в игре ограничено, бесконечными считаются лишь ресурсы и кристаллы. Если у вас закончились те или другие, используйте что-нибудь взамен их.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровое поле посередине стола. Поле разделено на две части. В левой части изображена Марсианская космическая станция на орбите планеты **(орбита)**. В правой части находится колония, расположенная на поверхности Марса **(колония)**.

ОРБИТА

1. Перемешайте жетоны открытий и выложите их в 2 стопки лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Возьмите по верхнему жетону из каждой стопки и положите их лицевой стороной вверх в ячейку разведки.
2. Заполните ячейки склада 3 кристаллами, 3 жетонами аккумуляторов, 3 жетонами воды, 3 жетонами растений и 3 жетонами кислорода.
   Примечание: при игре вдвоём поместите на склад только по 2 единицы вышеописанного.
3. Возьмите жетоны технологий и отложите в сторону те из них, на которых изображено убежище (по 1 каждого цвета игрока). Разделите остальные жетоны на 2 набора по цвету рубашки. Перемешайте жетоны из одного набора и случайным образом заполните ими ячейки на схеме технологий лицевой стороной вверх. Перемешайте оставшиеся 8 жетонов технологий (не добавляйте к ним жетоны с убежищами), разделите их на 2 равные стопки и поместите лицевой стороной вниз в ячейки рядом со схемой технологий.
   Примечание: при игре вдвоём используйте только один набор жетонов, уберите второй в коробку.



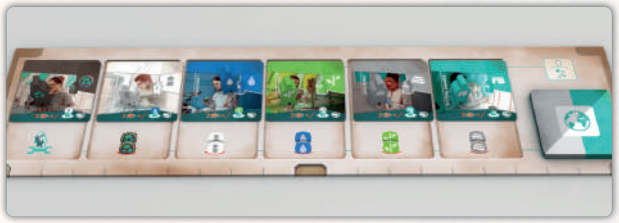
4. Разделите карты чертежей на 2 стопки по рубашкам: карты уровня 1 и уровня 3. Перемешайте каждую стопку по отдельности. Положите стопку уровня 3 рядом с игровым полем лицевой стороной вниз, а на неё поместите стопку уровня 1 также лицевой стороной вниз. Возьмите 6 верхних карт из получившейся колоды и выложите их лицевой стороной вверх вдоль края игрового поля – это область чертежей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

Игровое поле – это изображение на экране монитора, передаваемое со спутников на орбите и позволяющее наблюдать за освоением планеты в реальном времени.

КОЛОНИЯ

5. Поместите планшет учёных рядом с игровым полем. Заполните 6 его ячеек следующими картами слева направо: «Геолог», «Разработчик», «Гидролог», «Биохимик», «Геохимик» и «Системотехник». Кладите каждую карту в верхнюю часть ячейки, накрывая символ кристалла и оставляя видимой её нижнюю часть (со стоимостью). Затем поместите маркеры учёных на соответствующие им карты учёных.



6. Сложите карты контрактов двух разных цветов в колоду и поместите её лицевой стороной вниз на планшет учёных. Нет необходимости её перемешивать.

7. Возьмите начальную шахту (с буквой S на рубашке) и поместите её на отмеченную клетку в центре игрового поля.

8. Возьмите оставшиеся начальные здания (с буквой S на рубашке) и поместите их случайным образом на отмеченные клетки игрового поля рубашкой вверх, как на рисунке подготовки к игре. Убедитесь, что все они повёрнуты в одном направлении: вырез должен указывать на низ игрового поля.
Примечание: убежища будут размещены во время подготовки игроков.

9. Поместите планшет зданий рядом с планшетом учёных. Разделите оставшиеся здания на стопки по типам. Перемешайте по отдельности каждую стопку и положите её в соответствующую ей ячейку планшета изображением здания вниз.

10. Возьмите жетоны исследований и разделите их по типам (по цвету и буквам). Выложите их на круги, отмеченные на клетках игрового поля. Жетоны одного типа должны располагаться в одном углу поля.

11. Возьмите карты миссий и разделите их на 2 колоды по типам: краткосрочные миссии и долгосрочные. Перемешайте по отдельности каждую колоду и выберите случайным образом 1 долгосрочную и 2 крактосрочные миссии (для быстрой игры) или 1 краткосрочную и 2 долгосрочные миссии (для долгой игры). Верните оставшиеся карты миссий в коробку.
Примечание: советуем вам сыграть самую первую партию, используя вариант **«Первые колонисты» (см. с. 24)**.
Выложите выбранные карты миссий лицевой стороной вверх в отмеченные ячейки игрового поля. Возьмите соответствующие маркеры миссий и поместите их рядом с действиями, связанными с этими миссиями.

Карты миссий, выбранные для быстрой игры: 2 краткосрочные и 1 долгосрочная.

12. Поместите на шкалу рядом с каждой картой миссии по фишке выполнения миссии. Нужное деление шкалы определяется картой миссии и числом игроков.

13. Поместите маркер оставшихся миссий на деление 3 шкалы миссий.

14. Поместите все оставшиеся кристаллы и ресурсы рядом с игровым полем – это общий запас.

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ LSS

15. Поместите маркер уровня колонии в крайнюю левую ячейку 2-го ряда снизу шкалы LSS.

16. Выложите маркеры шкалы LSS в предназначенные для них ячейки нижнего ряда.

17. Перемешайте жетоны наград LSS и случайным образом выложите 4 из них лицевой стороной вверх в ячейки над шкалой LSS. Верните оставшиеся жетоны в коробку, в текущей партии они уже не понадобятся.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока – это изображение на мониторе, показывающее ваше главное убежище. Планшет разделён на несколько частей.

А. ШТАБ.

Здесь хранятся ваши ресурсы. Всего в игре 5 типов ресурсов: минералы, аккумуляторы, вода, растения и кислород. Максимально возможное количество ресурсов каждого типа, которое вы можете хранить на планшете, равно числу ваших убежищ на игровом поле плюс 1. Например, если у вас 1 убежище, вы можете хранить не более 2 единиц каждого ресурса. Порядок, в котором на вашем планшете изображены ресурсы, очень важен. Ресурс, указанный слева от стрелки, нужен для постройки здания с типом ресурса, указанного справа от стрелки. Например, вам нужна электроэнергия (аккумуляторы) для постройки ледонагревателя, а вода потребуется для строительства теплицы и так далее.

Б. ЛАБОРАТОРИЯ.

Здесь вы размещаете и развиваете технологии.

В. ЖИЛОЙ ОТСЕК.

Здесь живут ваши колонисты. В начале игры ваш планшет может вместить 4 колонистов, и 3 их ячейки уже заняты. Каждое дополнительное убежище, которое вы строите, даёт вам 2 дополнительные ячейки для колонистов.

Г. РАБОЧАЯ ЗОНА.

Сюда можно отправлять колонистов, чтобы усилить эффекты некоторых действий. В рабочей зоне может находиться любое количество колонистов.

Д. ХРАНИЛИЩЕ.

Здесь расположены 8 ячеек для хранения кристаллов. Однако в начале игры вам доступны только 3 из них, поскольку остальные 5 заняты кораблями.

Е. АНГАР.

В процессе игры ваши корабли будут перемещаться сюда из хранилища.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает следующее:

1. Планшет игрока.
2. Маркер игрока.
3. Маркер ОВ; игрок кладёт его на деление 0 шкалы ОВ.
4. 1 ресурс каждого из 5 типов; игрок кладёт их в соответствующие ячейки своего штаба (**А**).
5. 1 кристалл; игрок кладёт его в своё хранилище (**Д**).
6. Жетон технологии «Убежище», отложенный ранее; игрок кладёт его в центральную ячейку 2-й колонки своей лаборатории (**Б**).
7. 5 кораблей; игрок помещает их в верхние ячейки своего хранилища (**Д**).
8. 5 зданий-убежищ; 4 из них игрок помещает в ячейки в правой части планшета рубашкой вверх, а ещё 1 выкладывает стороной со зданием вверх на игровое поле на одну из указанных для текущего количества участников клеток (см. рисунки справа и отметки на игровом поле). Для удобства располагайте убежище в ближайшей к себе начальной клетке убежища. Затем переверните 4 начальных здания лицевой стороной вверх.
9. 4 робота; 3 из них игрок помещает рядом с планшетом, а ещё 1 ставит на своё убежище на игровом поле.
10. 8 маркеров улучшенных зданий; игрок кладёт их рядом с планшетом.
11. 12 колонистов; 3 из них игрок помещает в свой жилой отсек (**В**), а ещё 9 располагает рядом с планшетом.
12. Марсоход; игрок помещает его рядом с планшетом.
13. 5 фишек прогресса; игрок кладёт по 1 фишке в ячейку под каждым ресурсом своего штаба (**А**).
14. 3 карты личных целей. Перемешайте колоду личных целей и раздайте каждому игроку по 3 карты лицевой стороной вниз. Игроки могут смотреть свои карты, но не должны показывать их другим. Уберите оставшиеся карты в коробку.

2 игрока

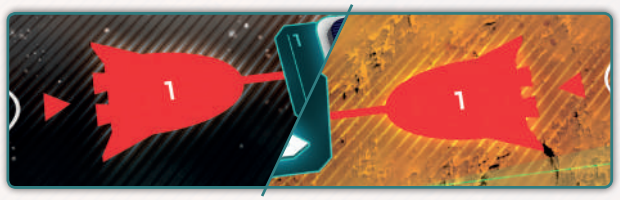
3 игрока

4 игрока

Тот, кто смотрел фильм **«Марсианин»** большее число раз, становится первым игроком.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник помещает свой маркер игрока в любую пустую ячейку шкалы очерёдности хода (1–8). Он может немедленно получить награду этой ячейки (см. с. 2 справочника).

Игрок, чей маркер занимает ячейку очерёдности хода с большей цифрой, помещает шаттл в одну из красных ячеек полёта (с цифрой 1) в орбитальной или колониальной части (на свой выбор).



Возможные начальные ячейки шаттла

Минералы

Минералы – самый востребованный ресурс на Марсе, используемый для множества вещей, а также в качестве замены любого другого ресурса (не кристаллов). Единственное исключение из этого правила – выполнение контрактов (см. с. 3 справочника).

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

- Всякий раз, когда вы что-либо получаете во время игры, вы берёте это из общего запаса. Берите что-либо со склада на игровом поле, только если получите соответствующее указание, которое будет сопровождаться символом склада.
  - Ресурсы немедленно добавляются в ваш штаб (если он может их вместить).
  - Колонисты добавляются в жилой отсек (если есть свободные ячейки). Вместимость жилого отсека – это 4 ячейки + 2 ячейки за каждое ваше дополнительно построенное убежище. Получив колониста, для которого нет ячейки в жилом отсеке, поместите его рядом с планшетом игрока.
  - Получая кристаллы, кладите их в ячейку под хранилищем. Вы не можете потратить кристаллы в том же ходу, в котором их получили. В начале своего следующего хода перенесите эти кристаллы в хранилище. Если в нём недостаточно ячеек для всех кристаллов, верните лишние в общий запас.
- Всякий раз, когда вы платите за что-либо ресурсами или кристаллами, перемещайте их со своего планшета в общий запас.
- Группа лежащих по соседству зданий одного типа называется комплексом. Размер комплекса – это число входящих в него зданий. Одиночное здание, не лежащее по соседству с другим зданием такого же типа, не считается комплексом.
- Всё, что выполняется по очереди, делается в порядке нумерации ячеек очерёдности хода, занятых маркерами игроков: от ячейки 1 к ячейке 8.
- Пустая клетка – это клетка игрового поля, на которой абсолютно ничего нет.

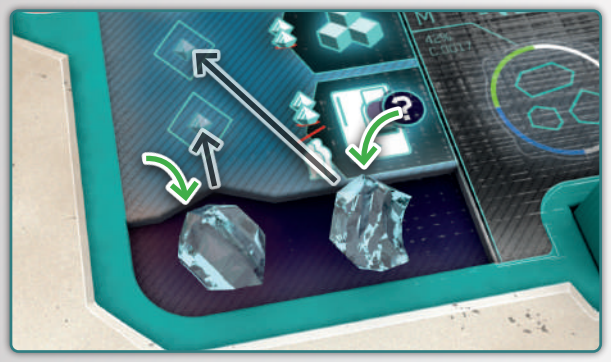
Пустая клетка

- В конце хода любого игрока ни на какой клетке поля не может быть больше 1 фигурки. Фигурки – это роботы, марсоходы, колонисты и маркеры улучшенных зданий.

Пример размещения шаттла

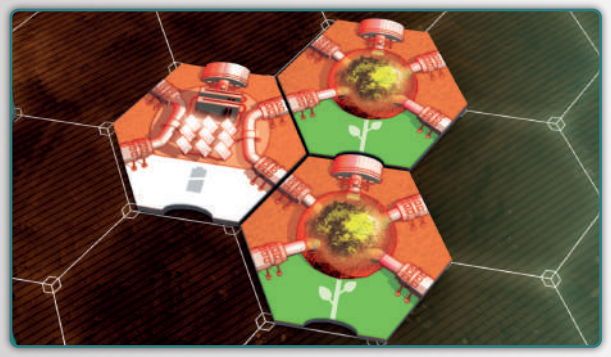
***Синий игрок** решает, что шаттл начнёт игру в ячейке полёта на **орбите**.*

ПОЛУЧЕНИЕ КРИСТАЛЛОВ



Полученные кристаллы сперва помещаются под хранилище и переносятся в него только в начале вашего следующего хода.

КОМПЛЕКС ТЕПЛИЦ



Примечание: электростанция – это не комплекс, а одиночное здание.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждый раунд разделён на две фазы:

ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ

Игроки по очереди делают ходы. В свой ход игрок должен выполнить 1 основное действие и может выполнить 1 вспомогательное действие.

ФАЗА ШАТТЛА

Либо шаттл перелетает между орбитой и колонией, либо приближается момент его полёта.

Пример очерёдности ходов

Игроки ходят в следующем порядке (см. рис. ниже): ***Фиолетовый***, ***Зелёный***, ***Жёлтый*** *и* ***Синий****.*

ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ

В этой фазе каждый игрок делает 1 ход. Порядок, в котором участники ходят, определяется номерами ячеек на шкале очерёдности хода, занятых маркерами игроков: от крайней левой ячейки на **орбите** (1) к крайней правой ячейке в **колонии** (8).

В свой ход вы должны выполнить 1 основное действие. Вы также можете выполнить 1 вспомогательное действие до или после основного (см. с. 18).

Внося вклад в выполнение условий какой-либо карты миссии, вы получаете 1 или 2 кристалла, как указано на этой карте (см. с. 19).

Завершив ход, положите свой маркер игрока на бок в качестве напоминания. Теперь свой ход делает следующий игрок.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

На игровом поле можно выполнить несколько основных действий. Если ваш маркер игрока находится в орбитальной части шкалы очерёдности хода, то вам доступны только основные действия на орбите.

Аналогично, если ваш маркер игрока находится в колониальной части шкалы очерёдности хода, то вам доступны только основные действия в колонии.

Некоторые действия отмечены символами красного колониста, бирюзового колониста и/или кристалла.

БИРЮЗОВЫЙ КОЛОНИСТ

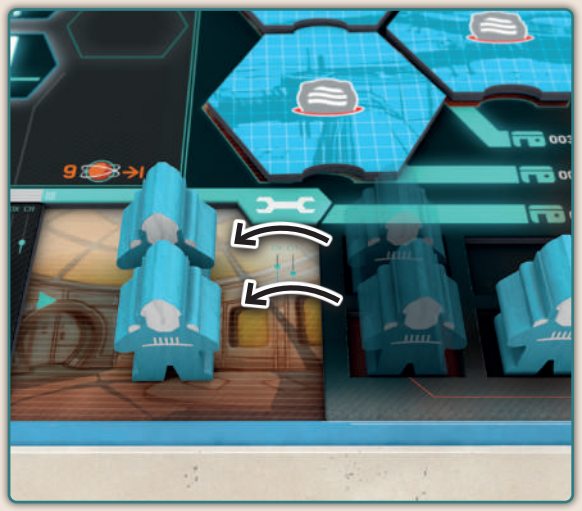
Его можно увидеть внизу некоторых символов действий. Он означает, что вы можете переместить одного или нескольких колонистов (кроме полученных в ходе этого действия) в свою рабочую зону, чтобы усилить эффект этого действия (см. отдельные описания каждого действия). Все колонисты из рабочей зоны возвращаются в ваш жилой отсек в конце раунда, если вы совершаете полёт.

КРИСТАЛЛ

Внизу символа действия также можно увидеть кристалл. Он показывает, что вы можете усилить это действие, потратив кристаллы (см. отдельные описания каждого действия).

Пример действия с бирюзовым колонистом

Синий игрок *решает выполнить действие пополнения припасов, чтобы получить 1 воду. Он усиливает это действие, отправляя 2 колонистов в рабочую зону, что позволяет ему получить ещё 1 воду и 1 кристалл.*



КРАСНЫЙ КОЛОНИСТ

Его можно увидеть вверху некоторых символов действий. Он показывает, что для выполнения такого действия вы должны переместить одного из своих колонистов из жилого отсека в одну из ячеек действия.

Если в ячейках этого действия нет колонистов других игроков, вы выполняете его без какой-либо дополнительной платы. Если есть, то за каждый другой присутствующий цвет игрока вы должны либо потратить 1 кристалл, либо переместить 1 колониста из жилого отсека в рабочую зону. Количество колонистов одного цвета не имеет значения, учитывается только количество присутствующих цветов. Если ячейки действия занимают колонисты нескольких игроков, вы можете комбинировать плату кристаллами и колонистами.

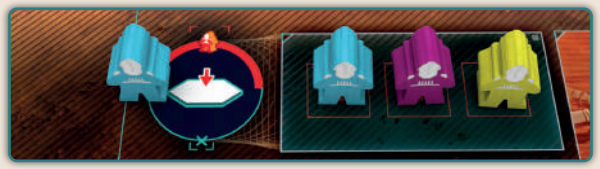
Примечание: при игре вдвоём дополнительная плата за выполнение этого действия – 1 кристалл или 1 колонист за каждого колониста (вашего и чужого), уже занимающего ячейки этого действия.

Действия без символа красного колониста выполняются без перемещения на его ячейку колониста. Просто объявите, что выполняете такое действие, и примените его эффект.

Примеры размещения колонистов

*В свой ход **Фиолетовый игрок** решает выполнить действие получения чертежа. Две ячейки этого действия уже заняты **синим** и **жёлтым** колонистами. **Фиолетовый игрок** должен сделать 2 оплаты в любой комбинации, каждая из них – это трата 1 кристалла или перемещение 1 колониста из жилого отсека в рабочую зону. **Фиолетовый игрок** решает заплатить 1 кристалл и переместить 1 колониста. Вместо этого он мог бы потратить 2 кристалла или переместить 2 колонистов.*

Если вы хотите выполнить действие, а все его ячейки заняты, уберите всех колонистов игрока(-ов) с наибольшим количеством колонистов в этих ячейках (это можете быть и вы сами). Убранные колонисты перемещаются в рабочие зоны своих владельцев. Затем вы, как обычно, платите дополнительную стоимость действия, если необходимо.



*В свой ход **Синий игрок** решает выполнить действие строительства здания. Все ячейки этого действия заняты 1 **синим**, 1 **фиолетовым** и 1 **жёлтым** колонистами. Поскольку все присутствующие игроки разместили здесь наибольшее число колонистов, все эти колонисты переносятся в их рабочие зоны. В ячейках действия не остаётся колонистов, поэтому **Синий игрок** ничего не доплачивает за его выполнение.*

*В свой ход **Зелёный игрок** решает выполнить действие улучшения здания. Все ячейки этого действия заняты 2 **фиолетовыми** и 1 **зелёным** колонистами. Колонисты **Фиолетового игрока** (его колонистов здесь больше всего) переносятся в его рабочую зону. Единственный оставшийся колонист — **зелёный**, поэтому у действия нет дополнительной платы.*

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ОРБИТЕ

ПОСАДОЧНАЯ КАПСУЛА

Полёт в капсуле – дело медленное, болезненное, затратное и тоскливое, но порой ничего иного не остаётся. Пользуйтесь капсулой на свой страх и риск!

Этим действием вы можете перелететь в колонию. Следуйте всем правилам фазы шаттла, описанным на с. 20, но пропускайте этап 1 (не выкладывайте жетон открытия). Выбрав ячейку очерёдности хода в колониальной части шкалы, положите свой маркер игрока на бок, чтобы показать, что уже сделали ход в текущем раунде. Если в этом раунде шаттл летит из колонии на орбиту, вы, как обычно, можете полететь на нём.

Примечание: на первый взгляд это действие может показаться ненужным. Его ценность откроется вам после нескольких раундов.

Пример получения чертежа

Жёлтый игрок *решает получить чертёж. Поскольку здесь уже находится* ***фиолетовый*** *колонист,* ***Жёлтый игрок*** *должен либо потратить 1 кристалл, либо переместить 1 колониста из жилого отсека в рабочую зону. Он выбирает второе.*

Жёлтый игрок *забирает карту «Месторождение металла» из области чертежей и помещает на эту карту свой маркер улучшенного здания.*

Также он получает 1 минерал и добавляет его в штаб.

Это действие можно усиливать, поэтому игрок мог бы отправить оставшегося колониста в рабочую зону и взять ещё 1 чертёж.

Пример изучения новой технологии

Фиолетовый игрок *решает изучить новую технологию. Он выбирает технологию «Вода» и тратит 1 аккумулятор, поскольку она находится в среднем ряду схемы технологий. Решив поместить её в нижнюю ячейку первой колонки лаборатории,* ***Фиолетовый игрок*** *получает награду этой ячейки – 1 кристалл.*

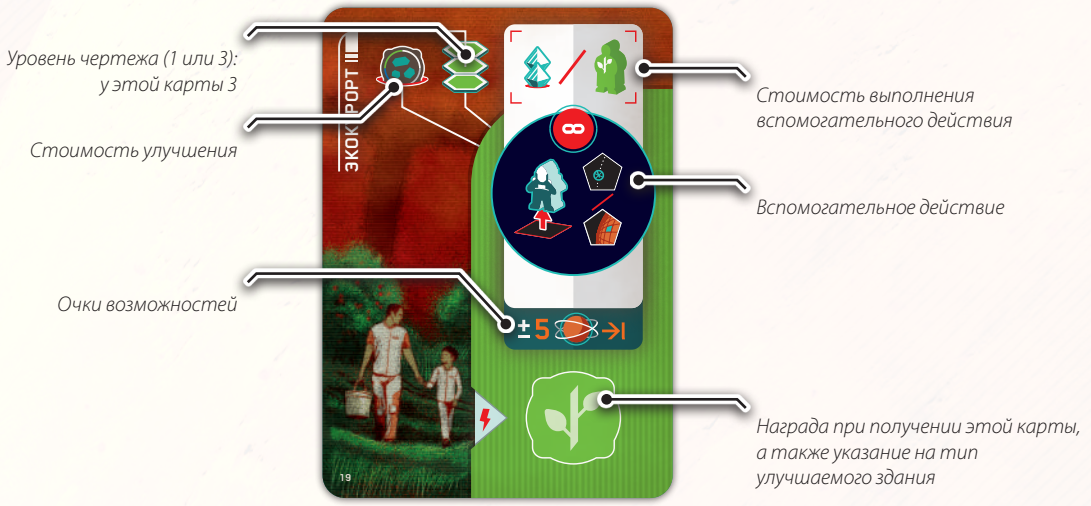
ПОЛУЧЕНИЕ ЧЕРТЕЖА

Земля присылает на Марс чертежи, которые помогают улучшить местные постройки и сделать их работу эффективнее. По мере роста колонии интерес Земли к ней растёт и появляется больше чертежей.

Этим действием вы можете взять 1 карту из области чертежей. Чертежи необходимы для улучшения зданий (см. с. 16), которые после этого принесут вам новые вспомогательные действия. Возьмите выбранную карту и положите её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом. Получите ресурс или кристалл, изображённый в правом нижнем углу карты. Поместите на неё один из своих незадействованных маркеров улучшенного здания. Если у вас их не осталось, вы не можете взять чертёж. Не выкладывайте новую карту взамен взятой.

Примечание: пока маркер улучшенного здания находится на карте чертежа, вы не можете выполнять указанное на ней действие. Вы уберёте маркер, когда улучшите здание при помощи этой карты.

Усиленное действие: за каждого колониста, перемещаемого в рабочую зону при выполнении этого действия, вы можете взять ещё 1 карту чертежа, соблюдая все вышеописанные правила.



ИЗУЧЕНИЕ НОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Жетоны технологий позволяют вам выполнять и улучшать определённые действия. Чем сильнее они развиты, тем эффективнее они становятся. Также жетоны технологий приносят очки в конце игры.

Возьмите 1 жетон технологии со схемы технологий и поместите его в пустую ячейку крайней левой колонки в вашей лаборатории. Если обе ячейки уже заняты жетонами, вы не можете выполнить это действие.

Стоимость получения жетона зависит от его местоположения на схеме технологий. Жетоны в нижних ячейках бесплатные. Чтобы взять жетон из одной из средних ячеек, нужно заплатить 1 аккумулятор. Стоимость получения жетона из одной из трёх верхних ячеек составляет 1 аккумулятор и 1 любой ресурс. Схема технологий не пополняется жетонами до повышения уровня колонии (см. с. 16).

Выложив жетон в ячейку лаборатории, вы можете немедленно получить указанную в этой ячейке награду. Некоторые награды – это действия с изображением бирюзового колониста или кристалла. При выполнении таких действий вы, как обычно, можете усилить их дополнительными колонистами или кристаллами соответственно (см. справочник).

Усиленное действие: вы можете переместить 1 колониста в рабочую зону при выполнении этого действия, чтобы взять ещё 1 жетон технологии, соблюдая все вышеописанные правила.

Примечание: у игрока может быть не более 1 жетона технологии каждого типа.

РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Все технологии совершенствуются на Марсианской космической станции. Позже они находят широкое применение на поверхности планеты.

Этим действием вы можете развивать размещённые на вашем планшете жетоны технологий, сдвигая их вправо. Вы развиваете либо 1 жетон технологии два раза, либо 2 жетона технологий по разу. Если вы дважды развиваете 1 технологию, применяйте эффекты каждого передвижения по отдельности.

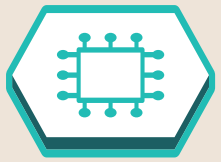
Чтобы развить технологию, передвиньте её жетон в соседнюю пустую ячейку справа (по отношению к текущей ячейке). Заплатите стоимость, указанную вверху колонки, в которую перемещается жетон.

Если вы перемещаете жетон в ячейку с изображённой наградой, вы можете немедленно получить эту награду (см. справочник).

Примечание: если развитие технологии приносит вам ресурсы, вы можете оплатить ими другое развитие.

Примечание: число над каждой колонкой — это уровень каждого жетона в ней. В конце игры все ваши жетоны технологий принесут ОВ, указанные под их колонками.

Усиленное действие: за каждого колониста, перемещаемого в рабочую зону при выполнении этого действия, вы можете один раз развить 1 любую технологию в лаборатории. Вы можете развить одну и ту же технологию таким путём несколько раз, и вы можете сделать это, даже если не развивали эту технологию неусиленным действием.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

В разные моменты игры, такие как выполнение действия или получение награды, вы можете сделать это действие или награду более прибыльными, если у кого-либо из игроков есть соответствующий жетон технологии (с таким же изображением). Чем выше уровень жетона технологии, тем мощнее его эффект.

Всякий раз, когда вы используете технологию, можете использовать 1 любой жетон технологии, принадлежащий вам **или другому игроку**. Если у нескольких игроков есть один и тот же жетон технологии, вы можете выбрать, чей жетон использовать.

Если вы используете жетон технологии другого игрока, этот игрок берёт 1 кислород (за каждый использованный жетон технологии и каждое его использование) из общего запаса и кладёт его в верхнюю часть своего планшета.

В конце вашего хода этому игроку предоставляется возможность бесплатно развить использованный жетон технологии (включая получение награды той ячейки, в которую он переместится). Если игрок делает это, то возвращает взятый ранее кислород в общий запас. Если он не может или не хочет развить технологию, он получает этот кислород.

ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ

Ресурсов с Земли постоянно не хватает, да и места на складе совсем немного. Но с развитием колонии поставки наладятся.

Этим действием вы можете взять 1 любой ресурс или 1 кристалл со склада и поместить его в штаб или хранилище соответственно.

Усиленное действие: за каждого колониста, перемещаемого в рабочую зону при выполнении этого действия, возьмите ещё 1 ресурс или кристалл со склада.

Напоминание: вместимость вашего планшета ограничена. Количество кристаллов ограничено пустыми ячейками хранилища, а количество каждого ресурса ограничено увеличенным на 1 числом ваших построенных убежищ.

Примечание: вы не можете взять со склада что-то, что не сможете сохранить на планшете.

Пример развития технологий

Зелёный игрок *решает выполнить развитие технологий и помещает колониста в соответствующую ячейку действия. Поскольку здесь нет других колонистов, он не платит никакую дополнительную стоимость. Действие даёт* ***Зелёному игроку*** *2 развития технологии, и сначала он развивает жетон технологии «Вода» до уровня 3 (за 1 кислород), перемещая его в ячейку с минералом.* ***Зелёный игрок*** *сразу же получает этот минерал.*

Зелёный игрок *хотел бы развить эту технологию ещё раз, но две соседние с ней ячейки заняты, поэтому он развивает жетон технологии «Электростанция» до уровня 5, тратя только что полученный минерал (в качестве замены кислороду) и растение. Он перемещает жетон в ячейку с чертежом и сразу же использует эту награду для получения одного или нескольких чертежей. При желании игрок может отправить дополнительных колонистов в рабочую зону, чтобы развивать технологии дальше (если у него хватает на это ресурсов).*

Пример пополнения припасов

Зелёный игрок *решает выполнить действие пополнения припасов, которое приносит 1 ресурс или 1 кристалл.*

Однако он усиливает это действие, переместив 2 дополнительных колонистов в рабочую зону, чтобы взять ещё 2 кристалла или 2 ресурса со склада.

Зелёный игрок решает взять 2 кристалла и 1 воду. Он не может взять больше воды, поскольку на поле только 1 его убежище, а значит, максимальное количество каждого хранимого им ресурса равно 2.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ В КОЛОНИИ

ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ

Первым марсоходом, успешно достигшим поверхности Красной планеты, стал «Соджорнер». Произошло это в июле 1997 года. Позже, в январе 2004-го, на Марс опустились «Спирит» и «Оппортьюнити». В 2012 году на планете высадился марсоход «Кьюриосити», он эксплуатируется до сих пор. Именно марсоходам мы обязаны большей частью информации и данных, полученных с поверхности планеты.

Этим действием вы можете переместить ваших роботов и марсоход. У вас есть 2 очка движения для перемещения роботов и 2 очка движения для перемещения марсохода. Вы можете перемещать их в любом порядке. Вы можете переместить одного робота на 1 клетку, затем марсоход, а потом другого робота (или того же самого).

За каждое очко движения вы перемещаете робота или марсоход на соседнюю клетку.

Перед выполнением этого действия вы можете потратить кристаллы из вашего хранилища, чтобы получить за каждый ещё по 1 очку движения для робота или марсохода.

Примечание: роботы и марсоходы могут перемещаться через клетки с улучшенными зданиями, колонистами, другими роботами и марсоходами, но не могут занимать их к концу вашего хода.

РОБОТЫ. Роботы – строители и уборщики. Если робот заканчивает перемещение на клетке с жетоном открытия или исследования, он уничтожает этот жетон и убирает его из игры. Если робот заканчивает перемещение на клетке с кристаллом, верните этот кристалл в общий запас.

Клетка, которую занимает робот, и все соседние с ней клетки называются районом застройки. Это важно для строительства и улучшения зданий (см. с. 13 и 16).

МАРСОХОД. Марсоход путешествует по Марсу. Он собирает кристаллы, проезжая через клетки с ними, а также жетоны открытий и исследований, заканчивая перемещение на клетках с ними.

В начале партии фигурка вашего марсохода лежит рядом с планшетом игрока, но считается, что марсоход находится в начальной шахте в центре поля. Перемещая марсоход впервые за игру, поставьте его фигурку на начальную шахту и двигайтесь от неё.

Вы также можете воспользоваться жетоном технологии «Марсоход», чтобы получить дополнительные очки движения в количестве, равном уровню этой технологии.

Вы можете собирать кристаллы, перемещаясь через клетки с ними или заканчивая перемещение на них. Как обычно, берите их с поля и кладите в ячейку под хранилищем (их нельзя тратить в текущем ходу).

После всех перемещений, если на клетке марсохода присутствует жетон открытия или исследования, вы можете забрать этот жетон с поля и получить его награду при выполнении следующих условий:

- У вас ещё нет жетона исследования такого цвета и с такой буквой.
- Вы платите любую стоимость, которую может потребовать награда.
- Вы способны получить хотя бы часть награды. Если нет, ваш марсоход не может закончить перемещение на такой клетке.

Получив жетон, немедленно примените его эффект, оплатив возможную требуемую стоимость, и поместите его в свою игровую зону (кладите жетоны открытий лицевой стороной вниз). Жетоны открытий и исследований могут понадобиться для выполнения миссий и достижения личных целей.

Подробная информация о жетонах открытий и исследований приводится в справочнике.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ «МАРСОХОД»

Перемещая свой марсоход, вы можете увеличить дальность его движения, используя соответствующий жетон технологии (см. правила использования технологий на с. 11).

Пример

Используя жетон технологии «Марсоход» 3-го уровня, вы получаете ещё 3 очка движения для марсохода – всего 5.

Марсоход перемещается на 5 клеток, собирая по пути кристалл, а в конце получает жетон исследования.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

Для того чтобы колония развивалась и в неё прибывали корабли с новыми людьми, необходимо строить ключевые здания, а для поддержания автономности обитателей Марса — повышать производство электроэнергии, воды, пищи и кислорода. Компании, которые поспособствуют всему этому, получат в награду ресурсы и признание.

Этим действием вы можете добавить новое здание на Марс. Вы можете поместить его одним из двух способов:

- по соседству с уже построенным зданием того же типа (создав комплекс, для чего потребуется использование жетона технологии).
- ровно в двух клетках от уже построенного здания того же типа (и не по соседству с другим построенным зданием того же типа).

Примечание: ваши убежища и убежища других игроков считаются зданиями разного типа.

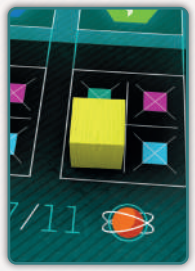
Выполните следующие этапы:

1. Выберите здание, которое вы будете строить. Им может быть один из жетонов, лежащих на планшете зданий (шахта, электростанция, ледонагреватель, теплица, кислородный конденсатор), или самое нижнее убежище на вашем планшете игрока.
2. Заплатите стоимость, указанную на планшете зданий. В случае строительства шахты см. ниже. В случае строительства убежища потратьте 1 кислород (как указано на жетонах убежищ).
3. Выложите новый жетон лицевой стороной вниз (повернув его так же, как и уже выложенные жетоны) на клетку без здания, находящуюся в районе застройки вашего робота (то есть на клетку с роботом или на соседнюю с ним).
   - Если вы помещаете здание по соседству с одним или несколькими зданиями того же типа (создавая комплекс или увеличивая его размер), вы обязаны использовать жетон технологии соответствующего типа и уровня (см. с. 14).
   - Если вы помещаете жетон в 2 клетках от здания того же типа, использовать технологию не нужно. Это не считается созданием комплекса.

Примечание: строительство здания может вызвать смещение (см. выноску справа).

4. Если на выложенном вами жетоне здания изображены стрелки, добавьте по 1 кристаллу из общего запаса на каждую соседнюю пустую клетку, на которую указывает стрелка. Затем переверните выложенное здание лицевой стороной вверх. Убедитесь, что оно по-прежнему повёрнуто в нужную сторону.
5. Получите количество ресурсов соответствующего типа, равное новому размеру комплекса (то есть числу клеток, занятых лежащими по соседству жетонами того же типа, что вы только что выложили). Если новое здание не соседствует ни с одним зданием своего типа, получите 1 ресурс. Если вы построили убежище, то вместо ресурсов получите кристаллы.

Также применяйте следующие правила при строительстве:



- Когда вы впервые за игру создаёте комплекс или увеличиваете его размер, перенесите фишку прогресса из ячейки внизу вашего планшета, соответствующей построенному зданию, в область прогресса на игровом поле. Поместите фишку в ячейку вашего цвета под символом соответствующего здания.
  Примечание: вы переносите фишку прогресса, только когда создаёте комплекс (2 или более лежащих по соседству зданий одного типа) или увеличиваете его размер. **Не переносите** фишку прогресса при строительстве одиночного здания, не лежащего по соседству с другим зданием того же типа.
  Примечание: **не переносите** фишку прогресса при строительстве комплекса убежищ.

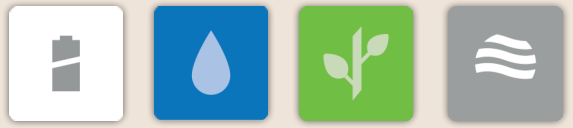
ОБЛАСТЬ ПРОГРЕССА

Область прогресса расположена в правом нижнем углу игрового поля. Размещённые в ней фишки прогресса приносят очки во время первого и второго повышения уровня колонии (см. выноску на с. 16), а также в конце игры.

- Если вы строите шахту, вы должны поместить 1 колониста из своего жилого отсека на эту шахту. Если у вас нет колонистов в жилом отсеке, вы не можете построить шахту. Отныне этот колонист считается шахтёром. Он производит для вас минералы, когда вы летите на орбиту (см. с. 20).
- Если вы построили здание LSS, переместите соответствующий маркер на шкале LSS на 1 деление вверх, если возможно. Это может принести вам награду LSS (см. с. 15).

ЗДАНИЯ LSS

Здания LSS жизненно важны для колонии. Они изображены в области LSS на игровом поле.



ПРАВИЛО СМЕЩЕНИЯ

- Если вы строите здание на клетке с кристаллом, верните этот кристалл в общий запас.
- Если вы строите здание на клетке с жетоном открытия или исследования, уберите этот жетон в коробку.
- Если вы строите или улучшаете здание на клетке с роботом или марсоходом, владелец этой фигурки перемещает её на ближайшую доступную клетку (либо на пустую клетку, либо на здание без фигурок. При этом, даже если исходная клетка пропала из района застройки вашего робота, он всё равно строит/улучшает).
- Если вы улучшаете начальную центральную шахту, то не находящиеся на поле марсоходы всё равно начнут своё первое перемещение от этой шахты.

Чтобы построить убежища для колонистов, требуется кислород. Для выработки кислорода нужны растения. Для выращивания растений нужна вода. Для получения воды изо льда нужна электроэнергия. Для производства электроэнергии необходимо добывать минералы. А для добычи минералов нужны колонисты.

Пример строительства здания

Фиолетовый игрок *решает построить кислородный конденсатор. Для этого он платит 1 растение.*

Выше указаны 4 возможные клетки для строительства.

1. *Если у какого-либо игрока есть жетон технологии «Кислород», **Фиолетовый игрок** может использовать его для создания комплекса кислородных конденсаторов на любой из этих клеток (комплекс размером 2).*
2. *Если ни у кого нет жетона технологии «Кислород» или **Фиолетовый игрок** не хочет его использовать, он может построить новый отдельный кислородный конденсатор.*

*Предположим, что у **Фиолетового игрока** есть жетон технологии «Кислород», позволяющий ему создать комплекс.*

Фиолетовый игрок *решает поместить новый кислородный конденсатор по соседству с уже имеющимся, создав комплекс.*

*На все пустые соседние клетки, на которые указывают стрелки на рубашке нового здания, добавляется по кристаллу. Затем **Фиолетовый игрок** переворачивает здание лицевой стороной вверх.*

Он получает 2 кислорода, так как размер комплекса кислородных конденсаторов равен 2. Однако его штаб может вместить только 1 новый кислород, поэтому 1 «лишний» кислород возвращается в общий запас.

*Поскольку **Фиолетовый игрок** впервые за партию создаёт или увеличивает размер комплекса кислородных конденсаторов, он переносит свою соответствующую фишку прогресса с планшета в область прогресса.*

Маркер кислорода на шкале LSS сдвигается вверх, чтобы показать, что на Марсе теперь 2 кислородных конденсатора. Новое деление шкалы приносит награду LSS, которая будет описана на следующей странице.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА

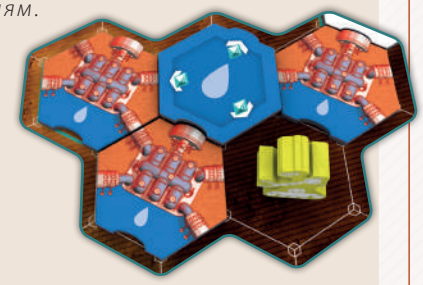
Если вы строите здание, создающее комплекс или увеличивающее его размер (то есть вы выкладываете здание по соседству со зданием того же типа), вы обязаны использовать соответствующий жетон технологии. Например, для строительства теплицы по соседству с другой теплицей необходимо использовать жетон технологии «Теплица».

Уровень используемой технологии должен быть больше или равен суммарному количеству зданий, к которым вы присоединяетесь. Когда вы присоединяетесь к комплексу, каждое здание в нём считается как 1 здание, даже если часть из них не присоединится к новому жетону напрямую. См. правила использования технологий на с. 11.

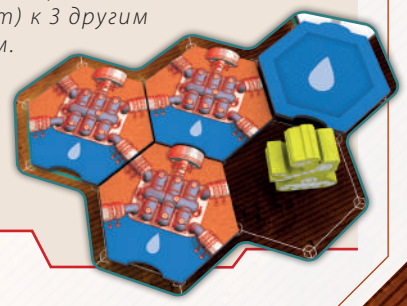
Примеры

Для строительства ледонагревателя по соседству с одиночным ледонагревателем необходимо использовать жетон технологии «Вода» хотя бы уровня 1, так как вы присоединяетесь к 1 другому ледонагревателю.

Для строительства ледонагревателя между одиночным ледонагревателем и комплексом из 2 ледонагревателей нужен жетон технологии «Вода» хотя бы уровня 3, так как вы присоединяетесь к 3 другим ледонагревателям.



Для строительства ледонагревателя по соседству с одним или несколькими жетонами комплекса из 3 ледонагревателей нужен жетон технологии «Вода» хотя бы уровня 3, так как вы присоединяетесь (напрямую или нет) к 3 другим ледонагревателям.



ШАХТЫ

Добыча полезных ископаемых станет одной из самых прибыльных производственных отраслей на Марсе. Частные компании будут конкурировать за права на разработку лучших месторождений планеты.

Строительство шахт происходит немного иначе. Шахта – не здание LSS, и минералы, которые она производит, нельзя получить на складе. Чтобы построить шахту, делайте то же, что и в случае с другим зданием, но не платите ресурс за добавление жетона на поле. Вместо этого выложите шахту и поместите на неё 1 колониста из жилого отсека. Если у вас нет колонистов в жилом отсеке, вы не можете построить шахту.

Помимо минералов, которые вы получаете при добавлении шахты на поле, вы будете получать 1 минерал за каждого вашего шахтёра-колониста всякий раз, когда будете улетать на орбиту (см. с. 20).

Создание комплекса шахт или увеличение его размера, как обычно, позволяет перенести фишку прогресса в область прогресса.

Несмотря на то, что ваш колонист работает в шахте, эта шахта не принадлежит никому из игроков. Таким образом, любой игрок может улучшить шахту с колонистом другого игрока (см. с. 16).

Пример строительства шахты

Жёлтый игрок *хочет построить шахту. Ни у кого из игроков нет жетона технологии «Шахта», поэтому он не может создать комплекс шахт.*

Вместо этого он строит одиночную шахту.

Для этого ***Жёлтый игрок*** *помещает одного из своих колонистов из жилого отсека на шахту, смещая робота на соседнюю клетку.*

Жёлтый игрок *получает 1 минерал.*

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ LSS

Строка, в которой находится маркер уровня колонии, отображает текущие потребности колонии. В начале партии на игровом поле расположено по 1 зданию каждого типа, а колонии нужно, чтобы их было по 2. Игроки, способствующие достижению этой цели (выкладывающие требуемые жетоны зданий), получают награду. Однако они не получат награду, продвинув тот или иной маркер выше маркера уровня колонии, поскольку соответствующий тип здания не нужен ей прямо сейчас.

На шкале LSS показаны ключевые здания, необходимые для поддержания жизни на Марсе и создания условий для появления новых колонистов. Она также отображает текущий уровень колонии, который определяется строкой ниже маркера уровня колонии. В начале партии маркер занимает вторую снизу строку, поскольку уровень колонии равен 1.

Каждая колонка шкалы LSS – это подсистема, учитывающая количество зданий определённого типа, построенных на Марсе. Всякий раз, когда игрок добавляет на поле новое здание, он перемещает маркер в колонке типа этого здания на 1 деление вверх, если только маркер уже не находится наверху колонки.

Когда в игре впервые строится здание LSS каждого типа (поднимая его маркер из нижней строки в следующую), построивший его игрок получает награду – 2 ОВ.

Помимо этого, если маркер шкалы LSS до перемещения был ниже маркера уровня колонии, то игрок, продвинувший его вверх, получает 2 награды:

1. Число ОВ в соответствии с жетоном награды LSS, лежащим вверху колонки с этим маркером. Не убирайте жетон награды LSS.

2. Одну из наград, указанных в левом верхнем углу области LSS.

Жетоны наград LSS и прочие награды подробно описаны в справочнике.

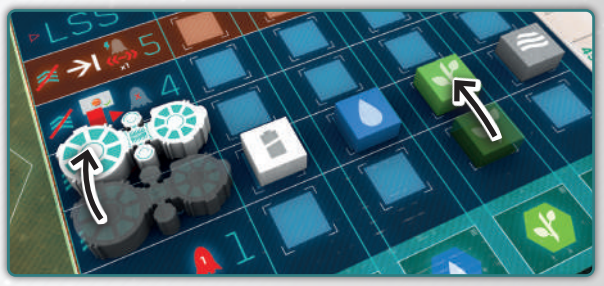
Текущий уровень колонии влияет на периодичность полётов шаттла (см. с. 16).

Примеры получения наград LSS

Вы строите электростанцию и получаете награду LSS, так как перед строительством соответствующий маркер находился ниже маркера уровня колонии.

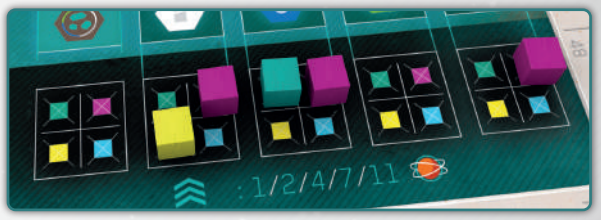
Вы строите ещё одну электростанцию, но не получаете награду LSS, так как соответствующий маркер не находился ниже маркера уровня колонии.

Пример повышения уровня колонии



На игровом поле появляется теплица, и теперь на нём по 2 здания LSS каждого типа. Уровень колонии повышается до 2!

Пример получения очков за фишки прогресса



***Фиолетовый игрок** выложил 3 фишки прогресса и получает 4 ОВ.*

***Жёлтый игрок** выложил 1 фишку прогресса и получает 1 ОВ.*

***Зелёный игрок** выложил 1 фишку прогресса и получает 1 ОВ.*

***Синий игрок** не выложил фишки прогресса и не получает ОВ за них.*

Пример улучшения здания

***Зелёный игрок** улучшает ледонагреватель при помощи чертежа «Частный корабль». Это стоит 1 минерал.*

***Зелёный игрок** переносит маркер улучшенного здания с чертежа на ледонагреватель.*

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ КОЛОНИИ

Всякий раз, когда все маркеры шкалы LSS поднимаются до строки с маркером уровня колонии (или выше), уровень колонии повышается в конце хода текущего игрока (после того как игроки с использованными жетонами технологий в порядке хода сохранят или вернут полученный кислород).

Выполните следующие этапы:

1. Переместите маркер уровня колонии на 1 строку вверх.
2. При необходимости добавьте новые карты чертежей.
   - Если колония только что достигла уровня 2, уберите в коробку все чертежи из области чертежей и выложите 12 верхних карт из колоды чертежей. Ими будут 6 оставшихся карт уровня 1 и 6 карт уровня 3.
   - Если колония только что достигла уровня 3, уберите в коробку все чертежи уровня 1 из области чертежей и выложите из колоды 6 оставшихся карт уровня 3.
3. Заполните пустые ячейки схемы технологий новыми жетонами технологий из стопок. Заполняйте ячейки снизу вверх.
   Примечание: пропустите этот этап при игре вдвоём.
4. Заполните склад кристаллами и ресурсами из общего запаса так, чтобы на складе вновь стало 3 кристалла и по 3 единицы каждого ресурса.
   Примечание: при игре вдвоём на складе должно быть 2 кристалла и по 2 единицы каждого ресурса.
5. Первые два раза, когда повышается уровень колонии, каждый игрок получает 1, 2, 4, 7, 11 очков за 1, 2, 3, 4, 5 своих фишек в области прогресса соответственно.

6. Если уровень колонии стал 3 и более, переместите маркер оставшихся миссий на 1 деление вправо (см. с. 19). Если маркер оставшихся миссий уже был на делении 1, игра подходит к концу.

УЛУЧШЕНИЕ ЗДАНИЯ

Единственный способ создать независимую колонию – это превратить базовые здания в улучшенные, применив последние достижения земной и марсианской науки.

Этим действием вы можете использовать полученный ранее чертёж, чтобы превратить одно из зданий на игровом поле в улучшенное здание.

- Каждое здание можно улучшить только один раз.
- Каждый чертёж можно использовать только один раз.

Улучшенные здания производят ресурсы, когда вы летите на орбиту, а также дают особые действия, которые можно выполнять в качестве вспомогательных (см. с. 18).

Центральный символ вверху карты чертежа определяет минимальный размер улучшаемого здания. Символ внизу карты указывает на тип здания.

При помощи чертежей уровня 1 можно улучшить любое соответствующее здание.

При помощи чертежей уровня 3 можно улучшить любое соответствующее здание, если оно входит в комплекс размером 3 и более.

Для улучшения здания оно должно находиться в районе застройки вашего робота. Если вы улучшаете убежище, то можете улучшить только своё убежище (не принадлежащее другому игроку).

Чтобы улучшить здание, выполните следующие этапы:

1. Выберите чертёж и соответствующее здание.
2. Заплатите 1 минерал.
3. Возьмите маркер улучшенного здания с чертежа и поместите его на улучшаемый жетон здания.
   - Если на жетоне находится робот или марсоход, примените правило смещения (см. с. 13).
   - Если на жетоне находится колонист, перенесите его в жилой отсек его владельца. Если в отсеке нет свободной ячейки, поместите колониста в личный запас владельца.

Если при выполнении этого действия вы используете жетон технологии «Улучшение» (свой или чужой), вы можете повторить вышеописанные этапы столько раз, сколько составляет уровень этой технологии. Например, если вы используете технологию уровня 2, то можете суммарно сделать до 3 улучшений.

ВСТРЕЧА КОРАБЛЯ

Когда в колонии установятся стабильные экологические условия, к вам прилетят корабли с новым поколением колонистов и оборудованием для развития колонии.

Этим действием вы можете переместить любой 1 ваш корабль из хранилища в ангар. Стоимость действия – 1 растение и 1 вода (чтобы вы не забыли об этом, в левой части хранилища есть напоминание).

Сделав это, получите:

- 1 колониста и 1 робота;
- или 2 колонистов.

Поместите новых колонистов в пустые ячейки своего жилого отсека, если возможно.

Поместите нового робота на одно из ваших пустых убежищ на Марсе. Если таковых нет, поместите робота на ближайшую к любому вашему убежищу доступную пустую клетку.

Усиленное действие: за каждого колониста, перемещаемого в рабочую зону при выполнении этого действия, переместите ещё 1 корабль. При этом вы, как обычно, платите 1 воду и 1 растение, а также получаете награду за каждый корабль.

Примечание: вы не можете усиливать ни одно действие колонистами, полученными в текущем ходу.

Общее количество кораблей, которые можно переместить из вашего хранилища, равно текущему уровню колонии.

Корабли в ангаре приносят очки в конце игры, но вы также можете тратить эти корабли для полёта в фазе шаттла (см. с. 19).

Пример встречи корабля

Текущий уровень колонии — 3. Ранее вы уже встретили 2 корабля и потратили один из них на полёт. Таким образом, у вас в ангаре 1 корабль. Если вы захотите выполнить действие встречи корабля, то сможете убрать из хранилища только 1 корабль (вы не сможете усилить действие, так как ранее уже забрали из хранилища 2 корабля, а текущий предел – 3).

НАЁМ УЧЁНОГО ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ ЗЕМНОГО КОНТРАКТА

Было бы ошибкой пытаться создать самодостаточную колонию на далёкой планете без помощи учёных. Познание и изучение неизвестного – их стезя. По сути, именно они становятся лидерами любых экспедиций, будь то на Земле или на Марсе.

С самого начала партии игрокам доступны 6 учёных. Взятая карта учёного заменяется картой контракта.

У этого действия есть только одна ячейка для каждого игрока. Вы не можете выполнить это действие, если здесь уже находится ваш колонист. Вы по-прежнему оплачиваете дополнительную стоимость действия за присутствующих колонистов других цветов.

Примечание: в отличие от других действий, ячейки этого не очищаются при заполнении. Вам придётся возвращать своих колонистов другим способом (например, полётом в колонию, см. с. 20).

1. Выберите карту на планшете учёных и оплатите стоимость, указанную на планшете (стоимость получения карты «Геолог» – перемещение 2 колонистов из жилого отсека в рабочую зону).
2. Возьмите карту и выложите её перед собой лицевой стороной вверх. При взятии учёного также возьмите маркер с его карты.
3. В конце своего хода пополните пустую ячейку на планшете учёных любой картой контракта. Вы можете просмотреть их все и выбрать одну. Положите карту контракта в нижнюю часть ячейки (закрывая стоимость найма учёного и оставляя видимым символ кристалла).

Использование учёных описывается на следующей странице

ЗЕМНЫЕ КОНТРАКТЫ

Стоимость получения: 1 кристалл.

Если вы выполните контракт к концу игры, то получите указанные ОВ. Если нет, то потеряете указанные ОВ.

В игре есть 2 типа контрактов:

Контракты по доставке

Получив один из таких контрактов, вы в любой момент игры можете перемещать кристаллы и ресурсы указанного типа со своего планшета на этот контракт.

Если вы получаете что-то, что требуется для контракта, вы можете поместить это прямо на него, минуя планшет игрока. Контракт считается выполненным, если к концу игры на нём находится всё требуемое. Вы не можете использовать минералы в качестве замены ресурсов для выполнения контрактов.

Контракты по улучшению

Чтобы выполнить такой контракт, к концу партии ваш маркер улучшенного здания должен находиться на здании указанного типа, которое входит в комплекс размером хотя бы 4.

МАРСИАНСКИЕ КРИСТАЛЛЫ (МАРСИЙ)

В начале игры ваше хранилище может вместить только 3 кристалла. Число хранимых кристаллов можно увеличить, встречая корабли. Кристаллы тратятся на выполнение вспомогательных действий.

Напоминание: все получаемые кристаллы кладутся в ячейку под хранилищем. Вы не можете тратить их в том же ходу, в котором получили.

Марсий – новый кристалл, образованный неизвестными радиоактивными изотопами и впервые обнаруженный на Марсе. Его структура позволяет ему накапливать в кристаллической решётке колоссальную энергию, что делает его не только радиоактивным, но и крайне нестабильным и очень опасным. Однако при осторожном использовании он служит мощным источником энергии, о котором никто не мог и мечтать.

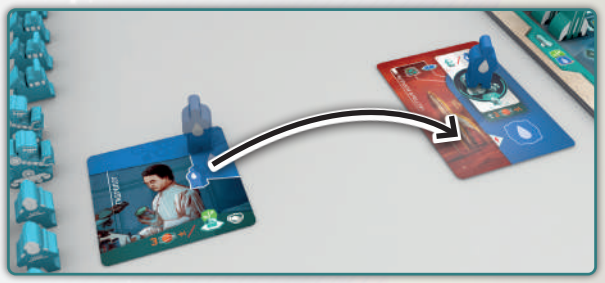
Главная область применения марсия – энергообеспечение роботов и марсоходов. Также он используется для торговли. Эти кристаллы становятся всё более ценными на Марсе. Я решил сделать эти кристаллы игровой валютой, поскольку уверен, что в первые сто лет колонизации Марса деньги там использоваться не будут. Мне нравится представлять, что, добравшись до иных планет, мы откроем новые источники энергии, и этот сценарий я хочу воспроизвести в игре.

Если вам нравится более научный подход, можете считать марсианские кристаллы ураном – весьма радиоактивным тяжёлым металлом, который используется в качестве сверхмощного источника энергии и который уже нашли на Марсе. Он редкий, мощный, и им можно торговать.

Пример вспомогательных действий

*Ранее **Фиолетовый игрок** встретил 1 корабль, и теперь ему доступны 4 вспомогательных действия.*

Пример использования учёного



*В свой ход **Синий игрок** решает выполнить действие «Частного корабля», принадлежащего **Зелёному игроку**. У **Синего игрока** есть маркер гидролога, поэтому такой ход возможен. Он помещает гидролога на карту чертежа **Зелёного игрока** и затем бесплатно выполняет указанное действие. В свой ход **Зелёный игрок** тоже сможет бесплатно выполнить это действие в качестве вспомогательного.*

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Один раз в ход до или после выполнения основного действия вы можете выполнить 1 доступное вам вспомогательное действие.

Ваши вспомогательные действия изображены рядом с ячейками хранилища. Действие считается доступным, если в ячейке слева от него нет корабля. Таким образом, в начале игры вам доступны только 3 нижних вспомогательных действия в хранилище.

У каждого действия есть своя стоимость в кристаллах, и для выполнения этого действия вы должны потратить указанные кристаллы.

Все вспомогательные действия описаны в справочнике.

УСИЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ КОЛОНИСТАМИ

Внизу некоторых действий улучшенных зданий изображён символ бирюзового колониста. Это означает, что при выполнении такого действия вы можете отправить колонистов в рабочую зону, чтобы временно увеличить уровень используемого жетона технологии.

Пример

Вы выполняете вспомогательное действие «Концентратора», что позволяет вам построить кислородный конденсатор. Вы хотите увеличить размер существующего комплекса кислородных конденсаторов с 3 до 4. Для этого нужна соответствующая технология уровня 3, но у вас она только уровня 2. Вы перемещаете 1 колониста из жилого отсека в рабочую зону, чтобы временно восполнить 1 недостающий уровень технологии.

УЧЁНЫЕ И УЛУЧШЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Одно из вспомогательных действий позволяет использовать ваше улучшенное здание за 2 кристалла. Однако если у вас есть учёный, вы можете отправить его на работу в улучшенное здание его специальности, **даже если это здание принадлежит другому игроку**.

Для этого перенесите маркер учёного из его текущего местоположения на карту чертежа, которую вы хотите использовать, а затем выполните соответствующее вспомогательное действие.

Пока учёный работает в улучшенном здании, владелец учёного и владелец этого здания могут бесплатно выполнять вспомогательное действие этого здания.

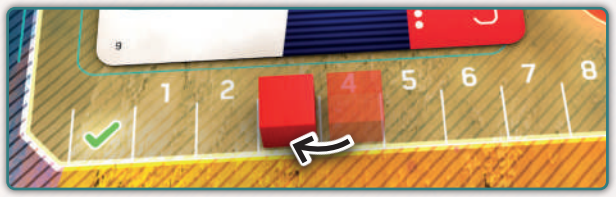
Учёный остаётся работать в здании, пока его не переместят на работу в другое здание.

В конце игры учёные приносят ОВ в зависимости от количества улучшенных зданий указанного типа на Марсе.

МИССИИ

Миссии — это задачи, поставленные Землёй и определяющие важнейшие этапы колонизации.

При подготовке к партии на игровое поле выкладываются 3 карты миссий. На каждой из них указана цель колонии. Всякий раз, когда вы вносите вклад в достижение этой цели, вы получаете кристаллы, изображённые на карте, и кладёте их под своё хранилище. Также вы сдвигаете фишку выполнения этой миссии на 1 деление влево. Если условия миссии целиком выполнены (фишка достигла деления с галочкой), уберите её карту из игры и переместите маркер оставшихся миссий на 1 деление вправо. Отныне вы не получаете кристаллы за внесение вклада в выполнение этой миссии.



Подробнее о миссиях написано в справочнике.

Когда игроки коллективно выполнят все 3 миссии, партия подойдёт к концу (см. с. 21).

Примечание: число миссий, которое нужно выполнить для завершения игры, может уменьшиться из-за повышения уровня колонии (см. выноску справа).

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

У каждой компании свои приоритеты.

Вы начинаете игру с 3 картами личных целей. На каждой указаны условия, которые нужно выполнить для её достижения. Все эти карты подробно описаны в справочнике.

Если в любой момент своего хода в фазе колонизации вы выполняете условия карты, вы можете достичь её цели, выложив эту карту лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом и получив одну из указанных наград.

За всю игру каждый участник может достичь только одной личной цели.

Также в свой ход вы можете сбросить карту недостигнутой личной цели с руки (вернуть в коробку, не показывая другим игрокам) и использовать её в качестве кристалла, но только не при выполнении контракта. Вы можете сделать это до и/или после достижения личной цели. Вы можете вообще не достигать личных целей, а использовать все 3 карты в качестве кристаллов.

Примечание: вы сбрасываете карту и используете её, как если бы она была кристаллом. Не нужно сбрасывать карту и брать кристалл.

Когда уровень колонии повышается до 3, число миссий, необходимое для завершения партии, становится равным 2.

Когда уровень колонии повышается до 4, число миссий, необходимое для завершения партии, становится равным 1.

Когда уровень колонии повышается до 5, партия подходит к концу, даже если игроки не выполнили ни одной миссии.

В любом случае переместите маркер оставшихся миссий на 1 деление вправо по шкале, чтобы видеть, сколько ещё их нужно выполнить.

ФАЗА ШАТТЛА

В начале этой фазы переместите шаттл на 1 ячейку ближе к середине игрового поля (по стрелке). Если шаттл уже занимает ближайшую к середине поля красную ячейку полёта, то вместо этого он улетает.

Если шаттл улетает, переместите его в ячейку полёта на противоположной части шкалы в соответствии с текущим уровнем колонии.

Поскольку колония становится более автономной и независимой от ресурсов Земли, шаттл совершает полёты всё реже.

Затем игроки по очереди решают, отправятся ли они в полёт.

Примечание: каждый игрок может улететь в этой фазе, вне зависимости от того, улетает шаттл или нет.

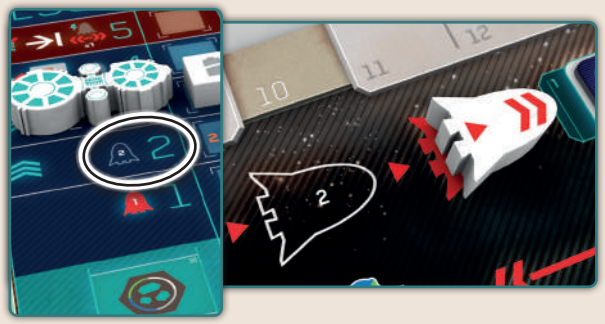
Если шаттл улетает и ваш маркер игрока расположен в той же части игрового поля, из которой он улетает, вы можете совершить полёт на шаттле. В этом случае полёт ничего не будет вам стоить. В противном случае вы всё равно можете улететь (в любом направлении), но для этого вам придётся потратить 1 корабль (убрать его в коробку) из вашего ангара.

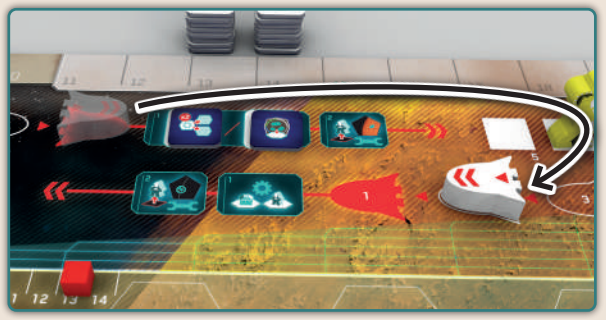
Если вы решаете не улетать, поставьте свой маркер игрока вертикально. Вы не получаете награду ячейки очерёдности хода ещё раз.

Если вы решаете улететь, выполните этапы, описанные на следующей странице.

Пример фазы шаттла

Текущий уровень колонии равен 2, а шаттл занимает ячейку полёта 1 на орбите.





В начале этой фазы шаттл перелетает в ячейку полёта 2 в колонии.

Пример добавления жетона открытия

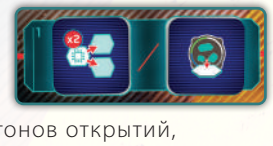
На рисунке отмечены возможные клетки, куда ***Фиолетовый игрок*** *может выложить жетон открытия.*

Пример производства

Когда ***Жёлтый игрок*** *летит на орбиту, его шахта и электростанция производят 1 минерал и 1 аккумулятор соответственно.*

ПОЛЁТ В КОЛОНИЮ

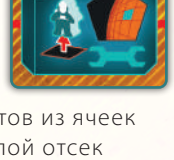
1. Поместите свой маркер игрока в ячейку разведки.



   А. Перенесите один из жетонов открытий, лежащих лицевой стороной вверх в ячейке разведки, на пустую клетку, находящуюся ровно в 3 клетках от вашего марсохода. Если на игровом поле нет вашего марсохода, считается, что он находится в начальной шахте в центре поля. Если на поле нет подходящей клетки для жетона открытия, не выкладывайте его, а просто переходите к этапу 2.

   Б. Выложите на место взятого жетона новый жетон с верха стопки лицевой стороной вверх.

2. Поместите свой маркер игрока в ячейку возвращения колонистов.



   А. Перенесите всех ваших колонистов из ячеек действий колонии обратно в жилой отсек (если вы начали игру на орбите, то во время первого полёта в колонию у вас там не будет колонистов).

   Б. Перенесите всех ваших колонистов из рабочей зоны обратно в жилой отсек.

Примечание: если в жилом отсеке недостаточно ячеек для всех возвращающихся колонистов, поместите «лишних» колонистов в личный запас рядом со своим планшетом.

3. Поставьте свой маркер игрока в любую пустую ячейку колониальной части шкалы очерёдности хода.

   Вы можете тут же получить награду, изображённую в этой ячейке (см. справочник). Если награда приводит к получению другой награды, получите и её тоже. Однако если для получения награды нужно оплатить какую-либо стоимость, вы должны сделать это, чтобы получить награду.

ПОЛЁТ НА ОРБИТУ

1. Поместите свой маркер игрока в ячейку производства.

   Каждое ваше улучшенное здание на Марсе производит 1 ресурс, соответствующий типу этого здания. Каждое ваше улучшенное здание на убежище производит 1 кристалл, а каждый ваш шахтёр или улучшенное здание на шахте производит 1 минерал.

2. Поместите свой маркер игрока в ячейку возвращения колонистов.

   А. Перенесите всех ваших колонистов из ячеек действий орбиты обратно в жилой отсек.

   Б. Перенесите всех ваших колонистов из рабочей зоны обратно в жилой отсек.

Примечание: если в жилом отсеке недостаточно ячеек для всех возвращающихся колонистов, поместите «лишних» колонистов в личный запас рядом со своим планшетом.

3. Поставьте свой маркер игрока в любую пустую ячейку орбитальной части шкалы очерёдности хода.

   Вы можете тут же получить награду, изображённую в этой ячейке (см. справочник). Если награда приводит к получению другой награды, получите и её тоже. Однако если для получения награды нужно оплатить какую-либо стоимость, вы должны сделать это, чтобы получить награду.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра подходит к концу, если после фазы колонизации маркер оставшихся миссий находится на последнем делении своей шкалы. Это может произойти из-за того, что игроки выполнили 3 миссии, уровень колонии повысился в достаточной степени или из-за того и другого.

Когда партия подходит к концу, доиграйте текущий раунд, а затем сыграйте ещё 1 раунд. Пропустите фазу шаттла в этом последнем раунде.

Каждый игрок перемещает кристаллы, полученные в последнем раунде, в хранилище по обычным правилам.

Затем подсчитайте очки каждого игрока, как описано далее.

Получите 1, 2, 4, 7, 11 ОВ за 1, 2, 3, 4, 5 ваших фишек прогресса соответственно в области прогресса (по аналогии с повышением уровня колонии).

Получите 3 ОВ за каждый корабль в вашем ангаре.

Верните в жилой отсек всех ваших колонистов из рабочей зоны и из ячеек действий той части поля, где находится ваш маркер игрока. Заполняйте ячейки жилого отсека снизу вверх. Если в нём не хватает ячеек для колонистов, уберите всех «лишних» в личный запас. Вы получаете столько ОВ, сколько указано рядом с самым верхним колонистом.

Каждый жетон технологии в вашей лаборатории приносит столько ОВ, сколько указано внизу его колонки.

Получите ОВ за чертежи без маркеров улучшенных зданий: 3 очка за карты уровня 1 и 5 очков за карты уровня 3. Потеряйте 3 очка и 5 очков за каждый неиспользованный чертёж уровня 1 и 3 соответственно.

Каждый ваш учёный приносит 3 ОВ за каждое улучшенное здание указанного типа на Марсе, **независимо от того, кто владеет этим зданием**.

Получите или потеряйте столько ОВ за свои карты контрактов, сколько указано на них самих, в зависимости от того, выполнили вы их или нет (на данном этапе вы можете перенести на контракты ресурсы и кристаллы).

Участники добавляют ОВ, полученные в конце игры, к ОВ, заработанным во время партии, и тот, у кого оказывается бóльшая сумма, побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом кристаллов в хранилище. Если по-прежнему ничья, победитель – претендент с наибольшим числом построенных улучшенных зданий. Если и тут ничья, побеждает претендент с наибольшим числом фишек прогресса в области прогресса. Если ничья так и не разрешилась, все претенденты делят победу.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Колонисты

Зелёный игрок *получает 10 ОВ за колонистов.*

Технологии

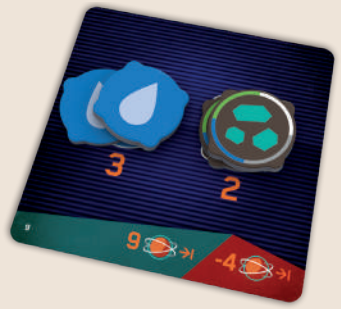
Зелёный игрок *получает 1 + 4 + 4 + 9 = 18 ОВ за жетоны технологий.*

Улучшенные здания

Зелёный игрок *получает 3 + 3 – 3 + 5 = 8 ОВ за улучшенные здания.*

Земные контракты

Зелёный игрок *теряет 4 ОВ за невыполненный контракт (ему не хватило 1 воды).*



Учёные

Зелёный игрок *получает 6 ОВ за своего гидролога (на Марсе 2 улучшенные теплицы).*

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Играя в одиночку, вы соперничаете с виртуальным участником – Ласердой.

Для победы вам нужно выполнить все требования любой одной цели одиночной игры (см. с. 23).

Играйте по обычным правилам для 2 участников, но с описанными ниже изменениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите цвета для своей компании и для компании Ласерды. Подготовьте планшеты игроков и игровое поле по правилам для 2 участников, но со следующими исключениями:

- Ласерда не получает карты личных целей.
- Не помещайте робота Ласерды на его убежище. Вместо этого поместите его на символ минерала в области прогресса.

Помимо этого, перемешайте колоду одиночной игры и положите её рядом с полем лицевой стороной вниз.

Перемешайте жетоны первых колонистов и случайным образом выберите один из них: он показывает начальную ячейку очерёдности хода Ласерды. Затем выберите (сознательно или случайным образом) свою ячейку очерёдности хода и, как обычно, получите её награду. Шаттл начинает игру в красной ячейке полёта на той же части поля, что и Ласерда.

ФАЗА КОЛОНИЗАЦИИ

В ход Ласерды вы открываете верхнюю карту из колоды одиночной игры. Ласерда выполняет действие (см. ниже), а затем сбрасывает эту карту.

Если колода одиночной игры закончилась, то в следующий ход Ласерды перемешайте сброшенные карты, сформировав таким образом новую колоду, и, как обычно, откройте верхнюю карту. После того как вы впервые перемешали сброс, не только выполните действие за Ласерду, но и передвиньте указанную фишку выполнения миссии на 1 деление влево. Ласерда получает кристаллы за свой вклад в выполнение миссии по обычным правилам.

ФАЗА ШАТТЛА

- Ласерда всегда улетает на шаттле, если на текущей карте одиночной игры нет красного крестика рядом с изображением фишки (вверху карты). В этом случае Ласерда не улетает.

Если Ласерда улетает, выберите случайным образом доступную ячейку очерёдности хода. Проведите полёт по обычным правилам, но со следующими изменениями:

- Улетая на орбиту, Ласерда пропускает два первых этапа.

- Улетая в колонию, Ласерда выкладывает жетон открытия, но пропускает этап возвращения колонистов.
- Выкладывая жетон открытия, Ласерда всегда забирает левый жетон из ячейки разведки. Он выкладывает его на расстоянии в 3 клетки от своего марсохода и как можно дальше от **вашего** марсохода. Улетев в колонию и выбрав ячейку очерёдности хода, Ласерда строит здание по правилам действия 1 («Строительство здания»), см. далее.

Ласерда выкладывает жетон открытия.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЛАСЕРДЫ

- У Ласерды всегда столько колонистов, сколько ему нужно. При подсчёте очков в конце игры все ячейки его жилого отсека считаются занятыми.
- Ласерда не выполняет вспомогательные действия.
- Когда повышается уровень колонии, то в конце хода текущего игрока Ласерда строит убежище (если возможно, комплекс) и встречает новый корабль. Он никогда не тратит свои корабли, а сохраняет их для получения очков.
- Ласерда не получает и не хранит ресурсы. Он никогда не тратит ресурсы при выполнении действий.
- Ласерда получает кристаллы по обычным правилам (строя убежища, получая чертежи, внося вклад в выполнение миссий и так далее). Количество кристаллов, которое он может хранить, ограничено ячейками его хранилища.
- Если Ласерда строит здание LSS и у него есть колонист в ячейке действия найма учёного, то в качестве награды он возвращает этого колониста. Если у него там нет колониста, то вместо этого он получает кристалл.
- Когда Ласерда получает очки за этот жетон, считайте, что его жилой отсек целиком заполнен колонистами.

- Ласерда всегда использует технологию, когда она доступна. Если он использует вашу технологию, вы получаете кислород по обычным правилам.
- При перемещении робота Ласерда двигает его к следующему символу в последовательности LSS: шахта > электростанция > ледонагреватель > теплица > кислородный конденсатор > снова шахта и так далее.

НАГРАДЫ ЯЧЕЕК ОЧЕРЁДНОСТИ ХОДА

Ласерда берёт то, чего на складе больше всего. Если выбор неочевиден, он берёт то, что лежит левее (начиная с кристаллов). Все полученные им ресурсы убираются в общий запас.

Ласерда берёт жетон технологии, как описано в разделе «Изучение новой технологии» на с. 23.

У Ласерды всегда достаточно колонистов, поэтому вместо этого он перемещает марсоход (см. ниже).

Переместите робота Ласерды по правилам, описанным выше.

Ласерда берёт чертёж, как описано в разделе «Получение чертежа» на с. 23.

СТОИМОСТЬ РАЗМЕЩЕНИЯ КОЛОНИСТОВ И НЕВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ласерда всегда помещает колониста в ячейку действия с символом красного колониста. Он платит дополнительную стоимость действия кристаллами (и никогда колонистами). Если у него недостаточно кристаллов или выполнить действие нельзя по той или иной причине (в его лаборатории нет пустых ячеек для изучения новых технологий, в игре нет доступных чертежей, ячейка учёного уже занята и так далее), то вместо этого Ласерда перемещает марсоход.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРСОХОДА ЛАСЕРДЫ

Ласерда всегда перемещает свой марсоход в сторону ближайшего жетона (исследования или открытия), который он может взять. Не учитывайте жетоны открытий, приносящие ресурсы, – для Ласерды они бесполезны. Если у него есть выбор из нескольких жетонов, следуйте правилам устранения неоднозначности (см. с. 23). Он использует любую доступную технологию и тратит дополнительные кристаллы, если необходимо. Если он достигает жетона, то немедленно применяет его эффект.

ДЕЙСТВИЯ ЛАСЕРДЫ НА ОРБИТЕ

Цифра на изображении космонавта определяет, какое действие выполнит Ласерда.

ДЕЙСТВИЕ 1. ПОЛУЧЕНИЕ ЧЕРТЕЖА

Возьмите чертёж того типа, который приносит очки за учёных Ласерды. Если выбор неоднозначен, возьмите крайнюю левую карту из ряда с наибольшим количеством карт (из нижнего, если выбор всё ещё неоднозначен).

ДЕЙСТВИЕ 2. ИЗУЧЕНИЕ НОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Ласерда берёт самую дешёвую технологию (крайнюю левую, если таких несколько), добавляет её в лабораторию (если возможно, в верхнюю ячейку) и получает награду по обычным правилам (см. правила получения кристаллов и ресурсов на с. 22).

ДЕЙСТВИЕ 3. РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Ласерда 1 раз развивает самую развитую технологию, какую возможно. Затем 1 раз развивает самую неразвитую технологию, какую возможно. Если выбор технологии неоднозначен, он выбирает ту, что ниже.

ПОПОЛНЕНИЕ ПРИПАСОВ

Ласерда выполняет это действие либо в фазе шаттла, когда его маркер игрока занимает соответствующую ячейку шкалы очерёдности хода, либо при добавлении жетона технологии в соответствующую ячейку его лаборатории.

ПОСАДОЧНАЯ КАПСУЛА

Ласерда никогда не выполняет это действие.

ДЕЙСТВИЯ ЛАСЕРДЫ В КОЛОНИИ

ДЕЙСТВИЕ 1. СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

Ласерда всегда строит здание, соответствующее символу, который занимает его робот, но только если маркер шкалы LSS этого здания ниже маркера уровня колонии. Если его робот находится на символе здания, маркер которого выше текущего уровня колонии, он строит следующее здание в последовательности LSS, если только его маркер не расположен выше текущего уровня колонии, и так далее. Он всегда строит шахту, если она идёт следующей в последовательности LSS.

При строительстве Ласерда всегда старается построить как можно больший комплекс, используя любую доступную технологию. Если для строительства доступно несколько подходящих клеток, следуйте правилам устранения неоднозначности (см. далее).

После строительства переместите робота Ласерды в ячейку, следующую за типом построенного здания.

ДЕЙСТВИЕ 2. УЛУЧШЕНИЕ ЗДАНИЯ

Ласерда использует 1 свой чертёж и улучшает здание независимо от его расположения на игровом поле. Если жетон технологии «Улучшение» в игре, Ласерда использует её, чтобы улучшить столько зданий, сколько может. Если у него есть несколько чертежей для улучшений, он отдаёт предпочтение тому из них, который увеличит число ОВ, получаемых Ласердой за своих учёных.

ДЕЙСТВИЕ 3. НАЁМ УЧЁНОГО ИЛИ ПОЛУЧЕНИЕ ЗЕМНОГО КОНТРАКТА

Ласерда нанимает учёного, который потенциально принесёт ему больше всего ОВ в зависимости от количества чертежей у каждого игрока (использованных для улучшений и нет). Если у него уже есть 2 учёных, то вместо этого он берёт контракт (тот, что приносит больше ОВ). Контракты Ласерды считаются автоматически выполненными. Взяв карту учёного или контракта, он перемешивает колоду контрактов и выкладывает на планшет учёных верхнюю карту.

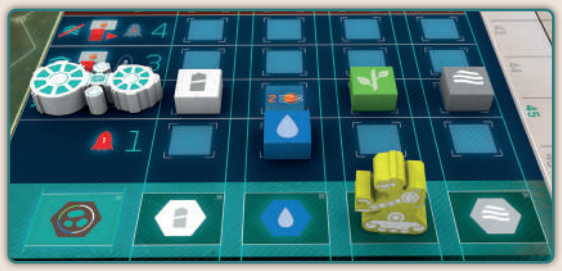
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ КОЛОНИИ

Всякий раз, когда это происходит, Ласерда выкладывает убежище в соответствии с правилами строительства, описанными выше. Затем он берёт 1 робота и помещает его на свой планшет игрока. Он никогда не помещает робота на игровое поле, но учитывает его при получении наград LSS и в миссиях.

УСТРАНЕНИЕ НЕОДНОЗНАЧНОСТИ

В процессе игры возникнут ситуации, когда у Ласерды будет выбор из нескольких вариантов. В таких случаях вы должны выбирать вариант, который принесёт Ласерде наибольшую выгоду. Если выбор неочевиден, пронумеруйте каждый вариант и берите по одной карте из колоды одиночной игры, пока не откроете один из этих номеров. Выберите соответствующий вариант и замешайте взятые карты обратно в колоду.

Пример строительства



Робот Ласерды занимает ячейку с растениями. Уровень колонии равен 1, а на поле уже размещены 2 теплицы. Поэтому Ласерда вынужден строить кислородный конденсатор, но на Марсе их тоже 2, так что он строит шахту.

ЦЕЛИ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Выберите цель вашей игры:

Уровень 1. Первые колонисты

- Уровень колонии равен хотя бы 3.
- Вы выполнили хотя бы 1 контракт.
- Вы достигли 1 личной цели.
- У вас есть жетон технологии уровня 6.
- У вас больше ОВ, чем у Ласерды.

Уровень 2. Следующее поколение

- Уровень колонии равен хотя бы 3.
- Вы выполнили хотя бы 2 контракта (по 1 каждого типа).
- Вы достигли 1 личной цели.
- У вас хотя бы 2 жетона исследований.
- У вас хотя бы 4 построенных убежища.
- У вас хотя бы на 10 ОВ больше, чем у Ласерды.

Уровень 3. Полный порядок

- Уровень колонии равен хотя бы 4.
- Вы выполнили хотя бы 2 контракта (по 1 каждого типа).
- Вы достигли 1 личной цели.
- Ваши колонисты и/или маркеры улучшенных зданий занимают хотя бы 3 шахты.
- У вас хотя бы 5 улучшенных зданий.
- У вас хотя бы на 20 ОВ больше, чем у Ласерды.

Режим выживания «Марсианская картошка»

- Уровень колонии равен хотя бы 3.
- Вы выполнили контракт по улучшению теплицы размером 4.
- Вы выполнили контракт по доставке растений и минералов (№ 11).
- У вас есть биохимик.
- У вас хотя бы 3 улучшенных теплицы.
- На поле есть комплекс теплиц размером хотя бы 5.
- В вашем штабе хотя бы 5 растений.
- У вас хотя бы 2 жетона исследований.
- Вы развили технологию «Теплица» до уровня 6.
- Вы закончили игру на орбите.
- У вас хотя бы на 30 ОВ больше, чем у Ласерды.

ИГРА ВДВОЁМ

1. При подготовке к игре поместите на склад только 2 кристалла и по 2 ресурса каждого типа.
2. При подготовке к игре верните 8 оставшихся жетонов технологий в коробку.
3. Начальное расположение убежищ показано на с. 6.
4. Дополнительная стоимость размещения колонистов в ячейках действий равна числу уже присутствующих там колонистов (обоих игроков).
5. Не пополняйте схему технологий новыми жетонами, так как их нет.
6. Пополняя склад кристаллами и ресурсами, не забывайте, что их не должно быть больше 2 единиц каждого типа.

ВАРИАНТ «КОСМИЧЕСКИЙ КУРЬЁЗ»

В этом варианте, при выполнении условия окончания партии играйте только до конца текущей фазы колонизации. Учтите, что если условие окончания партии выполнится во время хода последнего игрока, то партия закончится сразу после его хода.

ВАРИАНТ «ПЕРВЫЕ КОЛОНИСТЫ»

В самой первой партии советуем использовать 3 указанные ниже карты миссий, жетоны первых колонистов и карты первых колонистов.

1. Используйте следующие карты миссий:

Поместите маркеры миссий на следующие действия: получение чертежа, наём учёного и центр управления.

2. **Жетоны первых колонистов.** Вместо того чтобы выбирать ячейки очерёдности хода, перемешайте эти жетоны и случайным образом раздайте каждому игроку по одному из них. Игроки помещают свои маркеры в указанные ячейки очерёдности хода и получают их награды (см. справочник).
3. **Карты первых колонистов.**

При подготовке к игре перемешайте карты A, случайным образом раздайте каждому игроку по одной и верните оставшиеся в коробку. Не показывайте свою карту остальным. Перемешайте карты B и положите их стопкой рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Каждая карта A изображает здания четырёх типов. Построив любое из изображённых на карте зданий, откройте её, а затем верните её в коробку и возьмите 2 верхние карты из колоды B. Не показывайте их остальным.

На каждой карте B указано задание. Выполнив его, откройте карту, получите изображённую награду и верните карту в коробку. За один ход можно выполнить только 1 задание.

Пример: *взяв чертёж, получите кристалл.*

Большинство поселенцев на Марсе будут руководителями, учёными, политиками, поэтами, философами и художниками. Почти всю физическую работу будут выполнять механизмы, поэтому людям останется только интеллектуальный труд. Вся их физическая нагрузка будет ограничена укреплением здоровья и получением удовольствия. Например, занятия спортом и тренировки.

Радиация, холод и недостаток кислорода не позволят им покидать убежища.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка:
Витал Ласерда

Художник:
Иэн О'Тул

Графический дизайн и 3D-иллюстрации:
Иэн О'Тул

Иллюстрации в правилах и 3D-иллюстрации:
Жоано Терезо, Витал Ласерда

Составители английских правил:
Джонни Холландер, Пол Гроган, Витал Ласерда

Редактура английских правил:
Пол Гроган (Gaming Rules!)

Видеообучение игре:
Gaming Rules!

Корректоры:
Брендан Ирвин, Крис Спэт, Дэвид Дигби, Грэм Чарлтон, Ори Авталион, Фил Тихоня

Руководители проекта:
Рэндал Ллойд, Рик Суэд

Игру тестировали:
Эмануэл Диниш, Жулиан Помбо, Крис Бигосински, Мэтью Кёри, Пол Юджин Гипсон III, Рафаэл Пиреш, Ренука Бхалерао

Автор хотел бы поблагодарить за тестирование игры, комментарии и предложения следующих людей:
Алан Кэстри, Брэндон Грэм, Карлос Пайва, Катарина Сарменто, Кассандра Уитивер, Крис Арнольд, Крис Джовинджо, Кристоф Годен, Дэн Зилкха, Дейв Фазекас, Дэвид Бок, Дэвид Кви, Юэн Деннистон, Герт Делен, Иэн Гент, Иэн О'Тул, Инес Пиреш, Джейк Блокуист, Джейсон Гранц, Жоано Жозе Гойс, Жоано Терезо, Джонни Холландер, Жуан Оттонелло, Лэрри Эйзенштейн, Лука Джордано, Говинд Кришна, Кайран Уэйгл, Малькольм Кинг, Маркос Перейра де Сильва, Марлен Фернандес, Марна Браун, Матеуш Качмарчик, Макс Цехентбауер, Митчелл Чиаппалоне, Майкл Варела да Сильва, Мохамед Собх, Нейлан Нэйкер, Никола Боччетта, Николас П., Нильс Урдаль, Никола Стояновский, Пабло Фонтанилла, Пол Гроган, Пол Инкао, Пауло Ренато, Паоло Терса, Педро Альмейда, Петер Дрингаутзкий, Рэндал Ллойд, Рэнд Лемли, Рикардо Альмейда, Роман Бабкин, Расс Делука, Сандра Сарменто, София Пассинас, В. Шань Чэн, Уоррен Адамс, Уильям Аукес, Шараф Альшариф, Шей Рикман, Томас Берггрен, Тим Кирквуд.

Огромное спасибо моей группе в Discord за отличные долгие обсуждения и предложения по игре, а также спасибо пользователям BGG за поддержку. Без всех вас этой игры бы не было.

Выражаю всю свою любовь и благодарность моим прекрасным дочерям Катарине и Инес, а также моей музе и лучшему другу – моей жене Сандре – за их терпение, поддержку и вдохновение.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».
Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Александру Петрунину, Роману Дженбазу, Лайле Сатировой, Георгию Куракину, Ксении Ивановой, Андрею Черепанову, Андрею Багрикову за помощь в подготовке русского издания.

Если возникли вопросы, пишите на customer-service@eagle-gryphon.com

Подпишитесь на нас в Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon/

Подпишитесь на нас в Twitter: @EagleGryphon

EAGLE-GRYPHON GAMES

©2020 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754

Все права защищены.

www.eagle-gryphon.com