

Krzysztof Wolicki & Grzegorz Oklinski

MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION

PROTOTYP

FOR 1 TO 4 PLAYERS



Startuje kolejna misja na Marsa

Za sprawą kooperacji Międzynarodowej Agencji Kosmicznej z prywatnymi firmami rok 2030 przejdzie do historii jako ten, w którym na Marsie wylądowała pierwsza misja kolonizacyjna.

Misja wykorzystuje dotychczasowe doświadczenie agencji zebrane z wcześniejszych załogowych misji zakończonych niepowodzeniem — eksperymentalnych i prywatnych. Głównym zadaniem obecnej misji jest przygotowanie infrastruktury niezbędnej dla kolejnych osadników, których przybycie planowane jest zgodnie z harmonogramem w kolejnych latach. Stworzenie w pełni samowystarczalnych baz na Czerwonej Planecie ma umożliwić rozwój gatunku ludzkiego oraz, w późniejszym czasie, dalszą eksplorację układu słonecznego.

Na bazie dotychczasowych misji eksploracyjnych Marsa oraz załogowych lotów zespół naukowców i ekspertów opracował śmiały, lecz wykonalny plan budowy osad ludzkich na Marsie. Kluczowym elementem była analiza raportów z nieudanej załogowej misji prowadzonej przez prywatną korporację. Dramatyczna misja, która z założenia miała być reality show o pierwszych osadnikach na Marsie, postawiła wśród opinii publicznej i sponsorów znak zapytania nad sensem kolonizacji Marsa.

Dla zespołu naukowców był to jednak kamień milowy w postaci

potężnej bazy danych zawierającej użyteczne informacje o warunkach życia w kolonii, jak i wadach najistotniejszego sprzętu podtrzymującego życie. Po licznych próbach nawiązania łączności z kolonią i potwierdzeniu na zdjęciach satelitarnych braku aktywności życiowej, wszystkich uczestników misji uznano za zmarłych. Być może z czasem uda się wyjaśnić, co ostatecznie zaszło w kolonii, lecz zdaniem wielu ekspertów zaważył czynnik ludzki w postaci zaufania w niezawodność dostarczonego sprzętu, połączony z brakiem istotnej wiedzy na temat jego napraw, czy też zwykłych czynności konserwacyjnych.

Nie bez powodu miejsce lądowania obecnej misji wybrano w pobliżu bazy pierwszych osadników. Dostarczone raporty pogodowe i wstępne analizy gruntu, jakich tam dokonano, niewątpliwie pozwoliły zminimalizować ryzyko obecnej misji, a dodatkowo eksploracja starej bazy może ostatecznie wyjaśnić wydarzenia od momentu urwania łączności. Zaletą może także okazać się zbudowana wcześniej infrastruktura, która z czasem będzie mogła być ponownie wykorzystana. ■

Kontrowersyjna rekrutacja w programie marsjańskim

1 listopada 2030

Misja kolonizacyjna Marsa ma charakter ciągły, a harmonogram zakłada kilkanaście załogowych lotów przy zróżnicowanym personelu. Inaczej niż w przypadku dotychczasowych programów kosmicznych, na Marsie pracować będą nie tylko naukowcy. Ustanowienie ludzkiej cywilizacji wymaga wykorzystania całego potencjału Ziemi. Na planetę polecą, więc specjaliści wielu dziedzin. Od biochemików po zwyczajnych cywilów. Największe kontrowersje budzi rekrutacja ochotników, którzy mają zająć się eksploracją planety, prowadząc ryzykowne ekspedycje poza bezpieczne habitaty. Ryzyko, jakie niesie ten punkt misji, spowodowało, że nie zdobyła ona wielu rekrutów, więc postanowiono dopuścić do aplikacji kandydatów pozbawionych praw obywatelskich — głównie więźniów spełniających wymogi rygorystycznego testu. Wizja wolności i ulaskawienia sprawiła, że departament rekrutacyjny został zasypywany wnioskami z całego systemu więziennictwa. Tym razem jednak plan nie spodobał się opinii publicznej, gdyż stwarzało to zagrożenie dla pozostałego personelu pracującego na Marsie. Podczas ostatniej konferencji prasowej dyrektor agencji zapewniła, iż powstanie specjalna placówka dla tej grupy ochotników, co zminimalizuje ryzyko, o jakie się obawiano, a stworzy grupie przyszłych kolonistów idealne miejsce do rozpoczynania wypraw eksploracyjnych.

Jak widać, obecnie tworzona baza techniczna i jej personel będą musieli osiągnąć pełną wydajność w bardzo krótkim czasie, aby stworzyć odpowiednie warunki dla wszystkich kolonistów.



BREAKING NEWS

Udane lądowanie na Marsie

Pełnym sukcesem zakończyło się lądowanie kapsuły z personelem liczącym kilkadziesiąt osób reprezentujących prywatne korporacje, które zostały zakontraktowane przez Międzynarodową Agencję Kosmiczną.

Z pierwszych informacji, jakie docierają do nas z Czerwonej Planety wynika, iż w tej chwili korporacje rozpoczynają instalację infrastruktury dostarczonej wcześniejszymi lądownikami. Jest to moment krytyczny dla całej misji, a jego powodzenie otworzy drzwi dla kolejnych planowanych przylotów ludności. W każdej sekundzie ziemskiego czasu innowacyjne systemy produkują tlen i energię na Czerwonej Planecie, umożli-

wiając korporacjom prowadzenie dalszych prac zgodnie z harmonogramem. Obecny zespół ludzi musi jak najszybciej zainstalować dostarczony sprzęt umożliwiający bezpieczne oraz komfortowe funkcjonowanie kolonistów. Jest to głównie infrastruktura techniczna zapewniająca podtrzymywanie życia, prowadzenie badań, produkcję żywności czy budowę nowych obiektów dla kolejnych osadników, których przybycie ma nastąpić bardzo szybko.

erwsze
arsjańsk
dziecko

iec 2031



Świat obiegła wiadomość o narodzinach pierwszego dziecka na Marsie, a środowisko eksperckie zelektryzował przedstawiony na konferencji nowy harmonogram kolejnych lotów.

Zmieniony harmonogram misji i jego założenia zakładają przyspieszenie kolejnych lotów za sprawą uzyskanych dodatkowych funduszy. Zdaniem wielu ekspertów z raportów jasno wynika, iż infrastruktura na Marsie nie została w pełni przygotowana na przyjęcie kolejnych kolonistów, a skrócenie czasu, jaki daje się kolonii technicznej na przygotowanie wszystkiego, niesie ze sobą spore ryzyko. Wszyscy zadają sobie

pytanie, czy w takim układzie misja ma szansę osiągnąć założony cel, jakim jest budowa cywilizacji niezależnej od dostaw z Ziemi. Mamy nadzieję, że kolejne raporty, potwierdzą wariant optymistyczny rozwiązania problemów, z jakimi boryka się personel przebywający na Marsie.

Niech w tym szczególnym dniu dla ludzkości najistotniejsze jest to, że połączenie wysiłków agencji rządowych z prywatnymi inwestorami, pozwoliło stworzyć komfortowe warunki dla pierwszych narodzin poza naszą planetą. Jest to niewątpliwie kolejny krok w podboju kosmosu stawiający przed gatunkiem ludzkim wyraźny i wymagający cel do osiągnięcia.

A

Calif
Comm
tions of
est-ran
cials.
startec

The
mally
cian into
lo's offi

Delp
ing Dr
ers ar
as "I
the
dress
turn

KOMPONENTY



KARTY POMOCY



KARTY SCENARIUSZA [4]

PLANSZA

- 1 KWATERY
- 2 LAZARET
- 3 MIESZKANIA
- 4 TOR RUNDY
- 5 OBSZAR WYDOBYCIA
- 6 TOR REPUTACJI

KARTY WYDARZEŃ [16]



KARTY REGOLITU [18]



KARTY KORPORACJI [4]



KARTY SPECJALISTÓW [10]

KARTY POMOCNIKÓW [12]

KARTY POGODY [10]

KARTY ZLECEŃ [24]

ZNACZNIKI REGOLITU [10]

ZNACZNIKI ENERGII [30]

ZNACZNIKI ZANIECZYSZCZONEGO LODU [10]

ZNACZNIKI ŻYWNOCİ [8]

ZNACZNIKI LEKARSTW [5]

ZNACZNIKI OCZYSZCZONEJ WODY [8]

ZNACZNIKI MATERIAŁU POMOCNICZEGO [10]

ŻETONY GŁODU [12]

ŻETONY TLENU [8]

ŻETONY CHORÓB [6]

ŻETONY PRZYROSTU POPULACJI [12]

ŻETONY WYDARZEŃ [6]

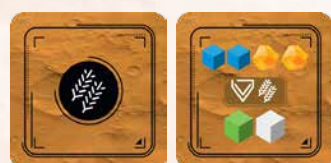
ŻETONY NIEDOSTĘPNOŚCI [8]

ŻETONY BUDOWY [4]

ŻETONY BUDYNKU W BUDOWIE [8]

KAFLE BADAŃ [12]

ŻETONY KOLONISTÓW [16]



ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA

ZNACZNIK MASZINY WYDOBYWCZEJ

ŻETONY WYDOBYCIA [37]

KAFLE UPRAW [8]

ŻETONY PIENIĘDZY [30]

 DODATKOWO
 ZNACZNIK RUNDY
 ZNACZNIKI GRACZY [32]
 ZNACZNIKI AKCJI [12]

wstęp

**IN
DEVELOPMENT**

**PRZYGOTOWANIE
DO GRY**

Gra Martians: A Story of Civilization oferuje trzy warianty rozgrywki. Przed rozpoczęciem gry gracze muszą dokonać wyboru wariantu.

KOOP.1

WARIANT KOOPERACYJNY

Wszystkie zasoby, jakimi gracze będą dysponować podczas gry, są wspólne. Indywidualne pozostają technologie na karcie gracza, instalacje energetyczne oraz zarządzanie znacznikami akcji.

Gra wymaga ścisłej współpracy graczy przy realizacji wymagań wybranego scenariusza gry.

1 Gracze wybierają scenariusz misji do zrealizowania i uwzględniają zawarte w nim wszystkie modyfikatory w początkowym rozłożeniu gry.

2 Gracze we wspólnej puli umieszczają znaczniki energii i znaczniki materiału pomocniczego.

LICZBA GRACZY	4	3	2
ZNACZNIKI ENERGII	20	15	10
ZNKI MATERIAŁU POMOCNICZEGO	4	3	2

3 Gracze umieszczają jeden znacznik w dowolnym kolorze gracza na torze reputacji w miejscu oznaczonym liczbą 2. Tor w tym wariantcie jest traktowany jako tor zadowolenia kolonii.

4 Gracze umieszczają w kwaterach żetony tlenu.

LICZBA GRACZY	4	3	2
ŻETONY TLENU	4	3	2

Gracze umieszczają w kwaterze po jednym żetonie i przechodzą do kolejnej w prawo kwaterę.



KOOP:RW.2

WARIANT KOOPERACYJNO-RYWALIZACYJNY

Wszystkie zasoby, jakimi gracze będą dysponować podczas gry, są indywidualne. Indywidualne są również technologie na karcie gracza, instalacje energetyczne oraz zarządzanie znacznikami akcji.

Gra wymaga współpracy przy realizacji wymagań wybranego scenariusza gry, lecz wygrywa tylko jeden gracz. Zarządcą kolonii zostaje ten, który posiada największą reputację wśród kolonistów

1 Gracze wybierają scenariusz misji do zrealizowania i uwzględniają zawarte w nim wszystkie modyfikatory w początkowym rozłożeniu gry..

2 Każdy gracz otrzymuje 5 znaczników energii i 1 znacznik materiału pomocniczego.

3 Każdy gracz umieszcza jeden znacznik w swoim kolorze gracza na torze reputacji w miejscu oznaczonym cyfrą 2.

4 Gracze umieszczają w kwaterach żetony tlenu.

LICZBA GRACZY	4	3	2
ŻETONY TLENU	4	3	2

Gracze umieszczają w kwaterze po jednym żetonie i przechodzą do kolejnej w prawo kwaterę.

RW.3

WARIANT RYWALIZACYJNY

Wszystkie zasoby, jakimi gracze będą dysponować podczas gry są, indywidualne. Indywidualne są również kwatera gracza, technologie na karcie gracza, technologie na planszy, instalacje energetyczne, zarządzanie znacznikami akcji.

Wygrywa tylko jeden gracz. Zarządcą kolonii zostaje ten, który posiada największą reputację wśród kolonistów.

1 Gracze tasują talie kart zleceń i losowo wykładają je przy planszy awersem do góry.

LICZBA GRACZY	4	3	2
KARTY ZLECENI	6	5	4

2 Każdy gracz otrzymuje 5 znaczników energii i 1 znacznik materiału pomocniczego.

3 Każdy gracz umieszcza jeden znacznik w swoim kolorze gracza na torze reputacji w miejscu oznaczonym cyfrą 2.

4 Każdy gracz umieszcza jeden znacznik w swoim kolorze gracza na jednej wybranej kwaterze. Jest to oznaczenie fragmentu kolonii, jaką musi utrzymywać gracz do końca gry.

5 Gracze umieszczają w swoich kwaterach 1 żeton tlenu.



PRZYGOTOWANIE GRY

NIEZALEŻNIE OD WARIANTU ROZGRYWKI

1 Planszę należy położyć na środku stołu w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy 1

2 Planszę należy położyć na środku stołu w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy 2

Gracze po rozłożeniu planszy umieszczają na niej kolejno: znaczniki energii, karty specjalistów, karty pomocników, and research tiles.

LICZNA GRACZY	4	3	2
ZNACZNIKI ENERGII	6	5	4
KARTY SPECJALISTÓW	6	5	4
KARTY POMOCNIKÓW	6	5	4
ŻETONY WYDOBYCIA	6	5	4

3 Znaczniki energii umieszczane są w obszarze RTG 3

4 Z potasowanych wcześniej kart specjalistów gracze dobierają określoną w tabeli ilość i umieszczają je na planszy awersem do góry w centrum edukacyjnym 4

5 Karty pomocników zawierają trzy typy pomocników. W zależności od liczby graczy biorących udział w grze należy do talii włożyć karty pomocników tego samego typu w liczbie równej liczbie graczy, a następnie potasować karty. Karty pozostałych pomocników należy odrzucić do pudełka.

Z potasowanych kart gracze losują i umieszczają określoną w tabeli ilość na planszy awersem do góry w centrum edukacyjnym 5

6 Research tiles are randomly pick up from the previously shuffled deck and placed on the board face up 6

7 Gracze obracają wszystkie żetony wydobywania rewersem do góry tak, aby nie była znana ich zawartość, a następnie mieszają je. Po wymieszaniu wszystkich żetonów należy wylosować trzy żetony i umieścić je awersem do góry na polach planszy oznaczonych specjalnym kolorem 7. Następnie na pierwszym od góry odkrytym żetonie należy umieścić znacznik maszyny wydobywczej. Pozostałe żetony wydobywania należy rozmieścić na planszy rewersem do góry.

8 Z tali pogody należy wybrać kartę „Stabilna pogoda” i umieścić ją w wyznaczonym obszarze planszy awersem do góry 8. Pozostałe karty pogody należy potasować i ułożyć w stosie obok planszy rewersem do góry.

9 Karty badań regolitu należy potasować i umieścić w stosie na wyznaczonym miejscu planszy rewersem do góry 9

10 Kafelki upraw należy podzielić według rodzaju i umieścić na planszy przy szklarni 10

11 Żetony budowy należy rozmieścić na pierwszym od lewej polu akcji w poniższych budynkach 11

- Szpital
- Oczyszczalnia wodu
- Centrum edukacyjne
- Laboratorium

12 Żetony budynku w budowie należy rozmieścić na wszystkich wolnych polach akcji w poniższych budynkach 12

- Szpital
- Oczyszczalnia wodu
- Centrum edukacyjne
- Laboratorium
- Szklarnie

13 Każdy gracz umieszcza jeden żeton kolonistów w swoim kolorze na polach 4 tury na torze rundy. Następnie na ten żeton umieszcza żeton niedostępności 13

14 Karty wydarzeń należy podzielić na stosy zgodnie z oznaczeniem rundy na rewersie, a następnie potasować. Na stosie z oznaczeniem pierwszej rundy należy umieścić drewniany znacznik rundy 14

15 Gracze dowolną metodą wybierają gracza rozpoczynającego pierwszą turę. Opcjonalnie graczem rozpoczynającym pierwszą turę zostaje osoba, która jako ostatnia przeczytała książkę lub obejrzała film o kolonizacji Marsa. Gracz rozpoczynający otrzymuje znacznik pierwszego gracza 15

16 Gracz rozpoczynający otrzymuje żetony pieniędzy o wartości 2, drugi gracz – 3, trzeci gracz 4 oraz czwarty gracz 5 16



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Jak już wspomniano, gra oferuje trzy warianty rozgrywki i, niezależnie od wariantu wybranego przez graczy, każda runda w grze składa się z 3 faz opisanych poniżej.

ZASADY OGÓLNE

W dowolnym momencie gry gracze mogą przeglądać:

- » stos kart specjalistów
- » stos kart pomocników
- » stos kafli badań

FAZA UZUPEŁNIENIA

» WYKONUJEMY DOPIERO OD DRUGIEJ RUNDY GRY

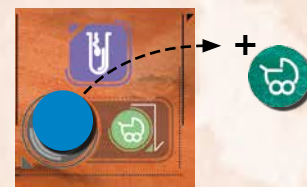
» 1

Sprawdzenie stanu populacji w kolonii. Gracze sprawdzają, czy liczba żetonów przyrostu w kwaterze osiągnęła poziom odblokowujący dodatkowych kolonistów. Jeżeli na kwaterze leżą trzy żetony przyrostu populacji, należy usunąć żeton niedostępności z dodatkowych żetonów kolonistów. Od tej chwili gracz będzie miał do dyspozycji jeden żeton kolonistów więcej w rundzie oraz ulega zwiększeniu zapotrzebowanie kolonii na żywność oraz tlen.



» UWAGA

Przed sprawdzeniem stanu populacji należy dodać żeton przyrostu, jeżeli została opracowana na planszy technologia kontroli urodzin.



» KONTROLA URODZIN

Umieść na początku rundy 1 żeton przyrostu populacji w kwaterze.

» WARIANT RYWALIZACYJNY

W tym wariantcie każdy gracz sprawdza stan populacji w swojej kwaterze. Jeżeli na kwaterze leżą trzy żetony przyrostu populacji należy usunąć żeton niedostępności z dodatkowych żetonów kolonistów tylko tego gracza. Tak samo technologia kontroli urodzin dodaje żeton przyrostu tylko w kwaterze gracza, który opracował tę technologię.

➤ 2

Gracze umieszczają w kwaterach żetony tlenu, choroby i głodu. Wariant kooperacyjny i kooperacyjno-rywalizacyjny:

LICZBA GRACZY	4	3	2
ŻETONY TLENU	4	3	2
ŻETONY CHOROBY	4	3	2
ŻETONY GŁODU	8	6	4

Żetony umieszczane są zawsze od lewej kwatery do prawej. Gracze umieszczają w kwaterze po jednym żetonie danego rodzaju i przechodzą do kolejnej kwatery. Jeżeli żetonów jest więcej niż kwater, należy umieszczać je dalej, rozpoczynając ponownie od pierwszej kwatery.

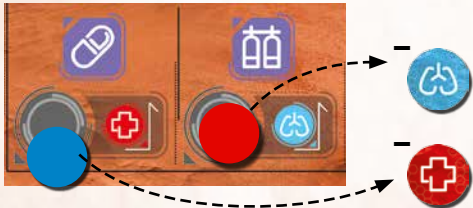
W wariantcie rywalizacyjnym każdy gracz umieszcza w swojej kwaterze 1 żeton tlenu, 1 żeton choroby i 2 żetony głodu.

W ten sposób rozłożone żetony symbolizują zapotrzebowanie mieszkańców kolonii na konkretne produkty, jakie trzeba dostarczyć.

➤ DODATKOWE MODYFIKATORY DO LICZBY UMIESZCZANYCH ŻETONÓW

➤ TECHNOLOGIE

Modyfikator z opracowanych wcześniej technologii znajdujących się na planszy.



- Medycyna: Umieść 1 żeton choroby mniej
- Konwerter CO2: Umieść 1 żeton tlenu mniej

➤ STAN POPULACJI

W przypadku zwiększenia stanu populacji kolonii gracze muszą dodatkowo w fazie uzupełnień umieścić więcej żetonów:

- +1 tlenu oraz
- +1 głodu

W przypadku zmniejszenia stanu populacji kolonii gracze w fazie uzupełnień umieszczają mniej żetonów:

- -1 tlenu oraz
- -1 głodu

➤ 3

Wylosowanie i odłożenie karty pogody, jaka będzie występować w rejonie kolonii przez najbliższe dwie tury. Kartę należy umieścić w oznaczonym na planszy miejscu, przykrywając poprzednią kartę pogody.

PRZYKŁAD PRODUKCJI ENERGII UWZGLĘDNIAJĄCY MODYFIKATORY WYNIKAJĄCE Z POGODY I TECHNOLOGII GRACZY

➤ GRACZ NIEBIESKI

Posiada dwie instalacje solarne produkujące po 2 energii każda. Dodatkowo opracował wcześniej technologię zwiększającą produkcję każdej instalacji solarnej o 1. Obecna pogoda nie ma wpływu na ten rodzaj instalacji, więc gracz produkuje w sumie 6 znaczników energii.

➤ GRACZ CZERWONY

Posiada jedną instalację solarną produkującą 2 energii oraz wiatrową produkującą 2 energii. Gracz nie opracował wcześniej technologii zwiększającą produkcję. Obecna pogoda ma wpływ na instalację wiatrową zwiększając jej produkcję o 1, więc gracz produkuje w sumie 5 znaczników energii.



➤ 4

Wylosowanie karty wydarzenia ze stosu wydarzeń aktualnej rundy i wprowadzenie do gry efektu wymienionego w treści karty.

➤ 5

Dołożenie na planszę ze stosów:

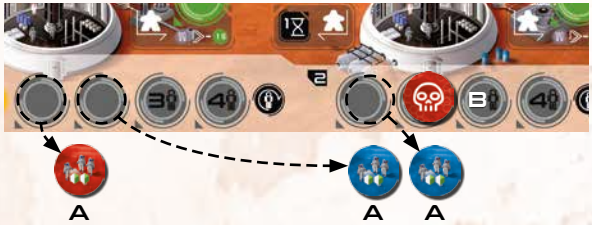
- + 1 kartę specjalisty
- + 1 kartę pomocnika
- + 2 kafelki badań
- + 2 karty zleceń (tylko w wariantcie rywalizacyjnym).

➤ 6

Produkcja energii w instalacjach energetycznych graczy. Każdy gracz otrzymuje znaczniki energii wyprodukowane tylko w jego budynkach. Należy pamiętać, aby uwzględnić modyfikator wynikający z karty pogody oraz posiadanych przez graczy technologii zwiększających produkcję. Niezależnie od wybranego wariantu gry technologie z karty gracza modyfikują produkcję energii instalacji energetycznych tylko tego gracza.

➤ 7

Pobranie przez graczy swoich żetonów kolonistów z toru rundy. Gracz, któremu w wyniku zaniedbania umarli koloniści, pozostawia żeton kolonistów na torze rundy rewersem do góry (czaszka). Dodatkowo gracz określa, w której turze umieścić żeton martwych kolonistów. Oznacza to, że w wybranej turze gracz nie będzie wykonywał swoich ruchów.



- A Te żetony wracają do graczy.
- B Ten żeton pozostaje na torze do końca gry a gracz może teraz zdecydować, w której turze go umieścić.

FAZA PRACY



POGODA
WYDARZENIE
PRODUKCJA

TURA 1

KOLEJNOŚĆ
GRACZY

TURA 2

POGODA
WYDARZENIE
PRODUKCJA

TURA 3

KOLEJNOŚĆ
GRACZY

TURA 4
JEŚLI ODBLOKO-
WANO ŻETONY
KOLONISTÓW

KOLEJNOŚĆ GRACZY

Tury w rundzie wykonuje się, rozpoczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie ze wskazówkami zegara. Po wykonaniu tury przez wszystkich graczy należy zawsze przekazać znacznik pierwszego gracza w lewo. W ten sposób kolejną turę zaczyna inny gracz..

GRACZE WYKONUJĄ ZAWSZE PO JEDNEJ TURZE, ZGODNIE Z KOLEJNOŚCIĄ

DOSTAWA PRODUKTÓW

Gracz kończąc swoją turę oznacza to przez umieszczanie żetonu kolonistów na torze rundy. Dzięki temu koloniści mogą przynieść do kwater maksymalnie dwa produkty w dowolnej kombinacji. Produktami są żywność oraz lekarstwa. Gracz dostarczający jedno lekarstwo usuwa z dowolnej kwatery jeden żeton choroby, a dostarczając jedną żywność zdejmując jeden żeton głodu. Dostarczając produkty do kwater, gracz zyskuje punkty reputacji według przelicznika znajdującego się pod torem rundy.

PRZYKŁAD

Gracz czerwony po skończonej turze posiada w swoich zasobach 1 znacznik lekarstwa oraz 2 znaczniki żywności. Gracz pamięta o maksymalnym limicie dwóch produktów jakie mogą przynieść koloniści i zdecydował, że wracający koloniści przyniosą 1 znacznik lekarstwa oraz 1 znacznik żywności. Gracz zdejmując z dowolnej kwatery 1 żeton choroby oraz 1 żeton głodu za co zyskuje w sumie 5 punktów reputacji.

Liczba tur jest uzależniona od wielkości kolonii. Początkowo gracze posiadają po trzy żetony kolonistów oferujące graczom możliwość wykonania 3 tur zanim runda dobiegnie końca. W przypadku rozwoju kolonii gracze będą posiadać do dyspozycji 4 tury reprezentowane przez ich żetony kolonistów. Oczywiście przez zaniedbanie kolonii ze strony graczy kolonia może zmniejszyć się liczebnie, przez co gracze będą posiadać przykładowo tylko dwie tury.

ŻETON KOLONISTÓW

Żeton kolonistów reprezentuje personel kolonii, jaki wykonuje dla nas pracę w ciągu tury. W uproszczeniu jest on znacznikiem tury gracza. Po zakończeniu tury koloniści wracają do kwater i gracz musi umieścić swój jeden żeton kolonistów na torze rundy. Żeton umieszczany jest zawsze na pierwszym od lewej wolnym polu toru rundy.

PRZYKŁAD

Gracz czerwony po skończonej turze umieszcza swój żeton na pierwszym wolnym polu. Dla przypomnienia pola oznaczone cyfrą 3 i 4 nie biorą udziału w grze dla dwóch osób.



TURA GRACZA = 3 JEDNOSTKI CZASU NA AKCJE

Gracz dzięki pracy kolonistów może wykonać w turze pracę zajmującą 3 jednostki czasu. Pola akcji na planszy oraz kafle badań zawierają informację, ile czasu kosztuje wykonanie danej akcji. Gracz wykonuje akcję na planszy tylko poprzez umieszczenie swojego znacznika akcji na niej. Znacznik który jest umieszczony w budynku wcześniej ruchem gracza nie może wykonać w nim akcji.

ZABRONIONE JEST

- ❖ Przenoszenie swoich znaczników akcji z jednego pola do innego. Gracz, który chce przenieść znacznik akcji do innego pola musi wykonać akcję odpoczynku.
- ❖ Umieszczanie znacznika akcji w budynku, w którym znajduje się już inny znacznik akcji tego samego gracza.
- ❖ Umieszczanie znacznika akcji w budynku niewybudowanym, na którym leży żeton budynku w budowie lub umieszczanie znacznika akcji na żeton niedostępności.
- ❖ Umieszczanie swojego znacznika akcji w budynku i wykonywanie dwa razy tej samej akcji.
- ❖ Umieszczenie swojego znacznika akcji w budynku bez posiadania niezbędnych zasobów do wykonania akcji.
- ❖ Wykonywanie akcji w budynku bez umieszczenia tam swojego znacznika akcji.

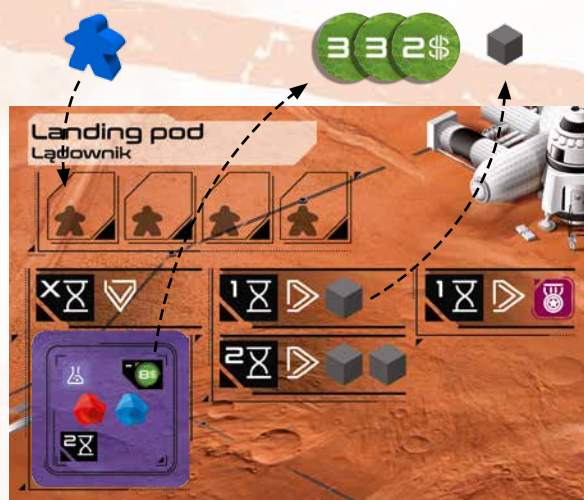


BUDYNKI OFERUJĄCE RÓŻNE AKCJE

Gracz umieszczający znacznik akcji w budynku, który oferuje wykonanie kilku różnych akcji, może zdecydować się wykonać kilka wybranych akcji, ponosząc ich koszty.

PRZYKŁAD

Gracz niebieski postanowił cały swój czas dostępny w turze wykorzystać na akcje w Lądowniku. Akcja badań na wybranym kafelku kosztowała 2 czasu oraz pobranie 1 znacznika materiału pomocniczego dodatkowo 1 czasu. W ten sposób gracz jednym znacznikiem akcji wykonał dwie różne akcje w tym samym budynku. Gracz zyskał żeton pieniędzy o wartości 8 oraz 1 znacznik materiału pomocniczego.



AKCJA ODPOCZYNKU

Polega na zebraniu wszystkich swoich znaczników akcji z planszy do siebie.

KOSZT
1 czas

UWAGA

Akcja odpoczynku nie zdejmuje z planszy znaczników akcji będących w obszarze kwater.

BUDYNEK W BUDOWIE

Budynek, którego budowa została rozpoczęta, lecz nie ukończona, jest oznaczony żetonami. Gracz może umieścić na polu z takim żetonem swój

znacznik akcji, lecz kosztuje go to 1 czasu. Symbolizuje to możliwość wykonania pracy, lecz wykonuje się ją wolniej ze względu na nieukończoną budowę.

RTG [RADIOIZOTOPOWY GENERATOR TERMoelektryczny]

Każdy z graczy raz na swoją turę może pobrać tylko 1 znacznik energii z obszaru generatora na planszy. Za pobranie 1 znacznika gracz traci 1 punkt reputacji. Pobranie energii z generatora nie jest akcją i nie wymaga od gracza umieszczania znacznika akcji oraz płacenia czasem.

Jeżeli w obszarze generatora nie ma już znaczników energii, gracze nie mogą jej pobierać.

A CHANGE OF WEATHER, AN EVENT, AND ENERGY PRODUCTION ALWAYS TAKE PLACE AFTER THE SECOND TURN IS COMPLETED BY ALL PLAYERS

1

Wylosowanie i odsłonięcie karty pogody, jaka będzie występować w rejonie kolonii przez najbliższe dwie tury. Kartę należy umieścić w oznaczonym na planszy miejscu, przykrywając poprzednią kartę pogody.

2

Wylosowanie karty wydarzenia ze stosu wydarzeń aktualnej rundy i wprowadzenie do gry efektu wymienionego w treści karty.

3

Produkcja energii w instalacjach energetycznych graczy. Każdy gracz otrzymuje znaczniki energii wyprodukowane tylko w jego budynkach. Należy pamiętać, aby uwzględnić modyfikator wynikający z karty pogody oraz posiadanych przez graczy technologii zwiększających produkcję.

ACTION FIELDS DESCRIPTION



GENERATOR MOXIE V.3 [MARS OXYGEN IN SITU RESOURCE UTILIZATION EXPERIMENT]

- AKCJA**
Zdejmij jeden żeton tlenu z dowolnej kwatery i zyskaj dwa reputacji
- KOSZT**
1 czas, 1 znacznik energii



BUDOWA OBIEKTÓW Możliwość wykonania trzech różnych akcji.

- AKCJA 1 : BUDOWA**
Zdejmij jeden żeton budowy z dowolnego budynku i zyskujesz trzy punkty reputacji
- AKCJA 2 : ROZBUDOWA**
Zdejmij jeden żeton budynku w budowie z dowolnego budynku i otrzymujesz trzy punkty reputacji
- AKCJA 3 : BUDOWA INSTALACJI**
Umieść swój jeden okrągły znacznik na wybranej instalacji energetycznej. Jeżeli jest już umieszczony tam znacznik twój lub innego gracza, to umieść swój znacznik na nim, tworząc stos.
- KOSZT**
1 czas, 1 znacznik energii, 1 znacznik energii, 1 znacznik materiału pomocniczego

- WAŻNE**
Gracz może posiadać maksymalnie dwie instalacje energetyczne bez względu na ich rodzaj.



- SZPITAL**
- AKCJA**
Otrzymujesz 1 znacznik lekarstwa
- KOSZT**
1 czas, 1 znacznik energii, 1 znacznik materiału pomocniczego, 1 znacznik oczyszczonej wody



- OCZYSZCZALNIA WODY**
- AKCJA**
Otrzymujesz 2 znaczniki oczyszczonej wody
- KOSZT**
1 czas, 1 znacznik energii, 1 zanieczyszczonego lodu

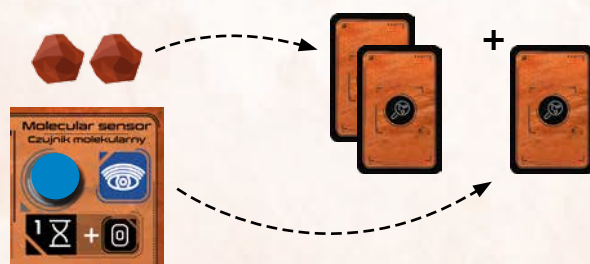
- WYDOBYCIE**
Gracz, wykonując akcję wydobywania, musi zawsze wykonać ruch maszyny wydobywczej na inny żeton. Przed ruchem lub po jego skończeniu gracz może przeprowadzić akcję wydobywania tylko z jednego żetonu, na którym aktualnie znajduje się maszyna. Gracz, wykonując ruch, nie może przesunąć maszyny wydobywczej w kierunku oddalającym ją od żetonów nieodsłoniętych na planszy. Po zakończeniu ruchu należy odsłonić wszystkie żetony wydobywania sąsiadujące z żetonem, na którym stoi aktualnie maszyna wydobywcza.

- AKCJA : WYDOBYCIE**
Otrzymujesz dwa dowolne znaczniki surowców z żetonu, na którym stoi maszyna wydobywcza. Następnie usuń z planszy żeton, z jakiego wydobywałeś.
- KOSZT**
1 czas, 1 znacznik energii

Gracz dodatkowo może rozszerzyć podstawową akcję wydobywania o akcję badania regolitu.

- AKCJA : BADANIE**
Dobierz karty ze stosu regolitu w liczbie równej liczbie wydobytego właśnie regolitu. Dobrane karty gracz zachowuje w tajemnicy przed innymi graczami..
- KOSZT**
1 czas

PRZYKŁAD
Gracz niebieski wydobył z żetonu 2 znaczniki regolitu a następnie przesunął maszynę wydobywczą na żeton obok. Dodatkowo gracz zdecydował się rozszerzyć swoją akcję o badanie regolitu płacąc dodatkowo 1 czas. Dobiera dwie karty regolitu(1 karta za każdy wydobyty znacznik regolitu) plus jedną dodatkową z technologii jaką opracował na swojej karcie gracza. Gracz nie pokazuje zawartości kart chyba, że wybrano wariant gry kooperacyjny.



ŁĄDOWNIK

Możliwość wykonania trzech różnych akcji.

AKCJA 1 : BADANIA

Otrzymujesz od Agencji Kosmicznej wynagrodzenie określone na kafelku badań. Gracz może wybrać do badań dowolny kafel ze stosu, a po jego spełnieniu należy go usunąć z gry.

KOSZT

X czasu wymieniony na kafelku badań, znaczniki wymienione na kafelku badań

PRZYKŁAD

Gracz niebieski posiada wcześniej wydobyty żółty minerał na karcie regolitu i postanowił zrealizować badanie dla Międzynarodowej Agencji Kosmicznej. Z przeglądniętego wcześniej stosu kafli badań wybrał ten, do którego posiada niezbędny składnik. Gracz poświęca na badanie 2 czasu, odrzuca kartę regolitu z żółtym minerałem, odrzuca kafel badań jako zrealizowany i otrzymuje z banku pieniądze o wartości 10.



AKCJA 2 : MATERIAŁ POMOCNICZY

Otrzymujesz tyle znaczników materiału pomocniczego, ile poświęciłeś czasu na wykonanie tej akcji – maksymalnie dwa znaczniki

KOSZT

1 lub 2 czasu w zależności, ile materiału pomocniczego chce otrzymać gracz

AKCJA 3 : MISJA

Gracz jedną akcją może wykonać tylko jedno z wymagań scenariusza lub jedną kartę zlecenia (wariant rywalizacyjny) i zyskuje punkty reputacji. W przypadku wykonania karty zlecenia na jej miejsce należy dołożyć nową ze stosu (wariant rywalizacyjny).

KOSZT

1 czas, określony na karcie scenariusza lub karcie zlecenia (wariant rywalizacyjny)



LABORATORIUM

Możliwość wykonania dwóch różnych akcji.

AKCJA 1 : TECHNOLOGIA KORPORACJI

Umieść okrągły znacznik na karcie gracza przy technologii, jaką rozwijałeś

KOSZT

X czasu w zależności od technologii, 1 znacznik energii

AKCJA 2 : TECHNOLOGIA KOLONII

Umieść okrągły znacznik na planszy przy technologii, jaką rozwijałeś. Technologie nadrukowane na planszy można opracowywać tylko raz za wyjątkiem wariantu rywalizacyjnego gdzie każdy z graczy może opracować taką technologię dla siebie. Wtedy znaczniki umieszcza się w stosie jeden na drugim.

KOSZT

3 czasu, 1 znacznik energii

SZKLARNIE

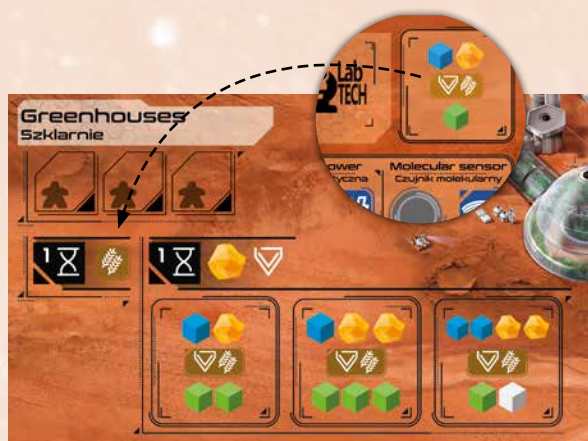
Możliwość wykonania dwóch różnych akcji.

AKCJA 1 : ZBIORY

Otrzymujesz żywność/lekarstwa zgodnie z kaflem upraw, jaki posiadasz na swojej karcie gracza

KOSZT

1 czas, znaczniki na kafle upraw na karcie gracza



AKCJA 2 : ZMIANA UPRAW

Wybierz i umieść kafel upraw na swojej karcie gracza, zastępując kafel upraw leżący na niej

KOSZT

1 czas, 1 znacznik energii



CENTRUM EDUKACYJNE

Gracz może przejrzeć stosy specjalistów oraz pomocników na planszy, a następnie wybranego zatrudnić.

AKCJA

Dobierz 1 kartę specjalisty albo pomocnika i umieść na swojej karcie gracza.

KOSZT

2 pieniądze

Limit na karcie gracza – każdy gracz może posiadać maksymalnie dwóch pomocników oraz dwóch specjalistów.

SPECJALIŚCI

Gracz posiadający kartę specjalisty może go użyć tylko raz na swoją turę, opłacając jego usługi. Koszt, jaki trzeba zapłacić, jest wymieniony na karcie specjalisty. Opłacenie specjalisty nie jest akcją gracza i nie kosztuje czasu.



DIETETYK

Zapłać 2 pieniądze oraz 1 znacznik żywności, aby usunąć żeton głodu z dowolnej kwatery. Gracz otrzymuje 1 punkt reputacji.



INŻYNIER

Zapłać 2 pieniądze oraz 1 znacznik energii, aby usunąć żeton tlenu z dowolnej kwatery. Gracz otrzymuje 1 punkt reputacji.



FARMACEUTA

Zapłać 4 pieniądze, 1 znacznik materiału pomocniczego oraz 1 znacznik czystej wody, aby otrzymać 1 znacznik lekarstwa.



LEKARZ

Zapłać 4 pieniądze oraz 1 znacznik lekarstwa, aby usunąć 2 żetony chorób z dowolnej kwatery. Gracz otrzymuje 2 punkt reputacji.



CHEMIK

Zapłać 2 pieniądze, 1 znacznik energii oraz 1 znacznik brudnego lodu, aby otrzymać 1 znacznik czystej wody.

POMOCNICZY

Gracz, który posiada kartę pomocnika, otrzymuje stały bonus do wykonywanych akcji.



BOTANIK

Wykonując w szklarni akcję zbiorów, otrzymujesz zawsze +1 znacznik żywności.



GEOLOG

Wykonując akcję wydobywania, możesz wydobyć 1 więcej zasób, jeżeli jest dostępny na żetonie.

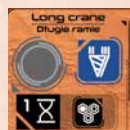


NAUKOWIEC

Wykonanie akcji badań oznaczonych symbolem kosztuje gracza 1 czasu mniej, ale minimalnie 1 czasu.

FAZA ROZLICZENIA KWATER

TECHNOLOGIE



▶ DŁGIE RAMIĘ

Możesz wydobyć zasoby z żetonu wydobywania leżącego obok żetonu na którym stoi znacznik maszyny.



▶ RAPORT POGODOWY

Możesz podglądać wierzchnia kartę ze stosu kart pogody.



▶ MODYFIKACJA DNA

Otrzymujesz + 1 dodatkowy czas w każdej twojej turze.



▶ ENERGIA SŁONECZNA

Każdy twój panel solarny produkuje + 1 energii.



▶ ENERGIA KINETYCZNA

Każda twoja elektrownia wiatrowa produkuje + 1 energii.



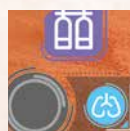
▶ CZUJNIK MOLEKULARNY

Podczas akcji badania regolitu dociągasz jedną kartę więcej.



▶ OPIEKA MEDYCZNA

W fazie uzupełnienia umieść o jeden żeton choroby mniej w kwaterze.



▶ KONWERTER CO2

W fazie uzupełnienia umieść o jeden żeton tlenu mniej w kwaterze.



▶ KONTROLA URODZIN

W fazie uzupełnienia umieść jeden żeton przyrostu naturalnego w kwaterze.

W tej fazie należy rozliczyć każdą kwaterę osobno, rozpoczynając od pierwszej kwatery z lewej. Każda kwatera ma pokazany priorytet rozpatrywania od 1 do 3.

▶ 1 : TLEN

Pozostawienie żetonu tlenu oznacza śmierć grupy kolonistów. Gracz musi obrócić swój jeden żeton kolonistów na torze rundy rewersem do góry (czaszka). Żeton ten pozostanie tak odwrócony do końca gry, lecz jego położenie na torze rundy może ulec zmianie. W przypadku śmierci kolonistów pomijamy poniższy krok 2 i 3 w tej kwaterze.

W wariantcie rywalizacyjny żeton kolonistów obraca tylko gracz któremu w kwaterze zabrakło tlenu. W pozostałych wariantach gry wszyscy gracze muszą obrócić po jednym swoim żetonie kolonistów na torze. Bez znaczenia jest, który żeton gracz obróci na torze i tak będzie mógł zdecydować w fazie uzupełnienia w której turze go umieścić.



▶ 2 : CHOROBY

Pozostawienie żetonu choroby (nie ma znaczenia, ile żetonów pozostało) oznacza dla graczy karę, jaką muszą zapłacić. Każdy gracz umieszcza w tej kwaterze (w strefie lazaretu) po jednym swoim znaczniku akcji.

▶ 2 : GŁÓD

Pozostawienie żetonu głodu oznacza dla graczy karę do zapłacenia. Każdy gracz umieszcza w tej kwaterze (w strefie mieszkalnej) po jednym swoim znaczniku akcji. Dodatkowo za każdy żeton głodu, jaki pozostał w kwaterze, umieszcza się 1 pieniądź jako znacznik kary.



Po rozpatrzeniu wszystkich kwater należy usunąć z nich wszystkie żetony tlenu, chorób oraz głodu.

▶ UWAGA

Gracz, który musi umieścić znacznik akcji w kwaterze, musi w pierwszej kolejności wykorzystać znacznik będący w jego zasobach, a w przypadku braku takich znaczników – zdjąć z wybranego przez gracza pola akcji na planszy.

▶ KONSEKWENCJE CHOROBY I GŁODU

Może się zdarzyć, że gracze zaniedbają swoją kolonię do tego stopnia, że wszystkie znaczniki graczy zostaną umieszczone za karę w kwaterach. Każdy z graczy w swojej turze będzie mógł odzyskać je w następujący sposób:

▶ LAZARET

Pracownicy muszą odchorować, co spowalnia możliwość wykonywania pracy. Zapłać 1 czas i możesz zabrać do siebie swój jeden znacznik akcji z lazaretu.

▶ MIESZKANIA

Pracownicy są głodni i niezadowoleni. Wyżywienie ich wymagało od ciebie sięgnięcia po zasoby Międzynarodowej Agencji Kosmicznej, a to drogo kosztuje. Zapłać ilość pieniędzy równą leżącym w kwaterze żetonom pieniędzy i możesz zabrać do siebie swój jeden znacznik akcji z mieszkań.

Powyższe pobieranie znaczników, które znajdowały się w kwaterze, nie jest akcją i gracz może wykonać to w dowolnym momencie swojej tury.

Na końcu fazy rozliczenia przesuń znacznik tury na kolejny stos kart wydarzeń.

KONIEC GRY

COOPERATION MODE

➤ KOOP.1

Na koniec czwartej rundy, o ile założenia scenariusza nie mówią inaczej, gracze sprawdzają, czy wykonali wszystkie założenia scenariusza. Dodatkowo w kwaterach nie może znajdować się żaden żeton tlenu, chorób oraz głodu. W przypadku niespełnienia wymagań gracze przegrali z grą, a ich misja na Marsie dobiegła końca.

WARIANT KOOPERACYJNO- RYWALIZACYJNY

➤ KOOP:RW2

Na koniec czwartej rundy, o ile założenia scenariusza nie mówią inaczej, gracze sprawdzają, czy wykonali wszystkie założenia scenariusza. Dodatkowo w kwaterach nie może znajdować się żaden żeton tlenu, chorób oraz głodu. W tym wariantcie możliwe jest wcześniejsze zakończenie rozgrywki, kiedy warunki scenariusza zostaną spełnione wcześniej przez graczy oraz kwatery zostaną pozbawione wszystkich żetonów. W przypadku niespełnienia wymagań gracze nie zakończyli sukcesem misji, lecz dzięki zdobytej reputacji wyłaniana jest korporacja, która zyskała największą reputację w kolonii.

WARIANT RYWALIZACYJNY

➤ RW.3

Na koniec piątej rundy dzięki zdobytej reputacji wyłaniana jest korporacja, która zyskała największą reputację w kolonii. Na koniec gry należy uwzględnić do reputacji następujące punkty:

- każdy żeton tlenu, choroby, głodu pozostawiony w kwaterze gracza powoduje utratę 3 punktów reputacji
- każdy żeton martwych kolonistów gracza na torze rundy powoduje utratę 3 punktów reputacji.

WARIANT SOLO

IN DEVELOPMENT

PODZIĘKOWANIA



REDIMP GAMES

Prosta 244
43-376 Kalna
contact@redimp.pl
www.redimp.pl

✎ **AUTORZY**
KRZYSZTOF WOLICKI
GRZEGORZ OKLIŃSKI

✎ **PROJEKT INSTRUKCJI**
KAROLINA LEWANOWICZ

I dedicate the game to my wonderful children, Wiktoria and Kinga, and I thank them for the patience and forbearance during the time I was occupied with designing this game.

Dedykuję tę grę moim wspaniałym córkom, Wiktorii i Kingce, i dziękuję im za cierpliwość i wyrozumiałość wykazaną w czasie projektowania gry.

Specjalne podziękowania dla niżej wymienionych osób za ogromny wkład w procesie tworzenia gry: Rafał Żaba, Maciej Bożek, Szymon Luszczyk, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Michał Waszek, Paweł Panek.

Dziękuję wszystkim testującym grę na licznych konwentach, gdzie gościłem z prototypem.

— Krzysztof