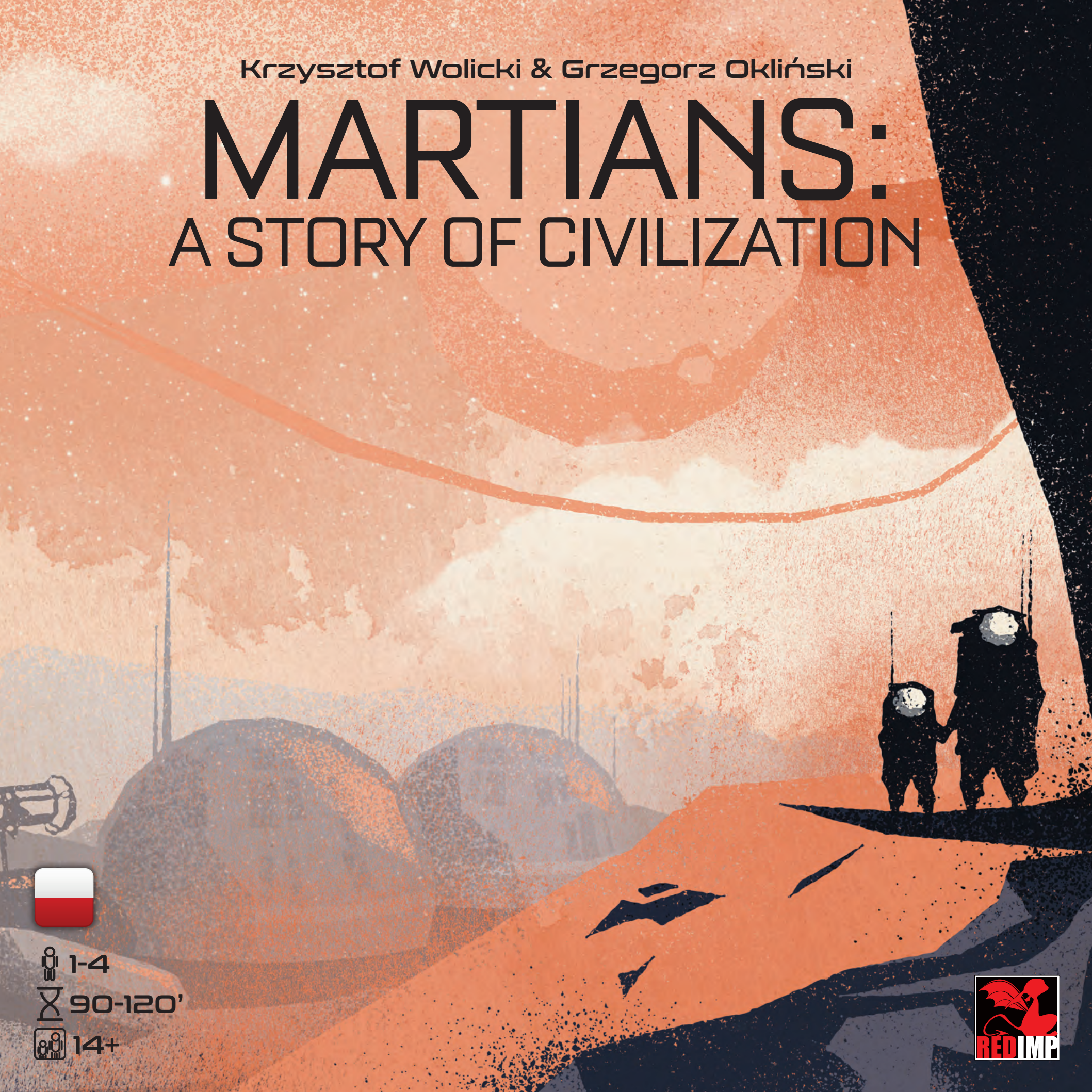


Krzysztof Wolicki & Grzegorz Okliński

MARTIANS: A STORY OF CIVILIZATION



1-4

90-120'

14+



Startuje kolejna misja na Marsa

Za sprawą kooperacji między Międzynarodową Agencją Kosmiczną i 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 eksploatację 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 najważniejszego 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 zawinił 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

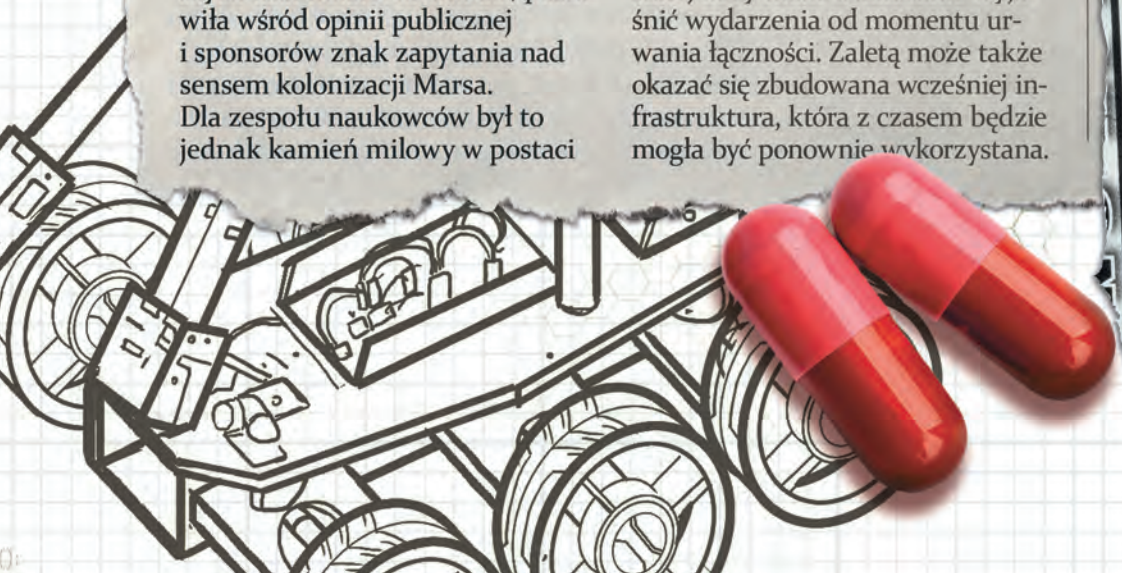
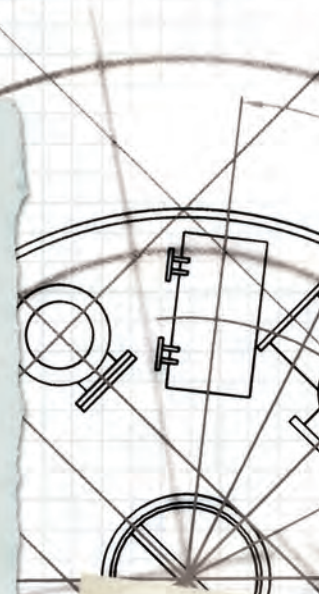
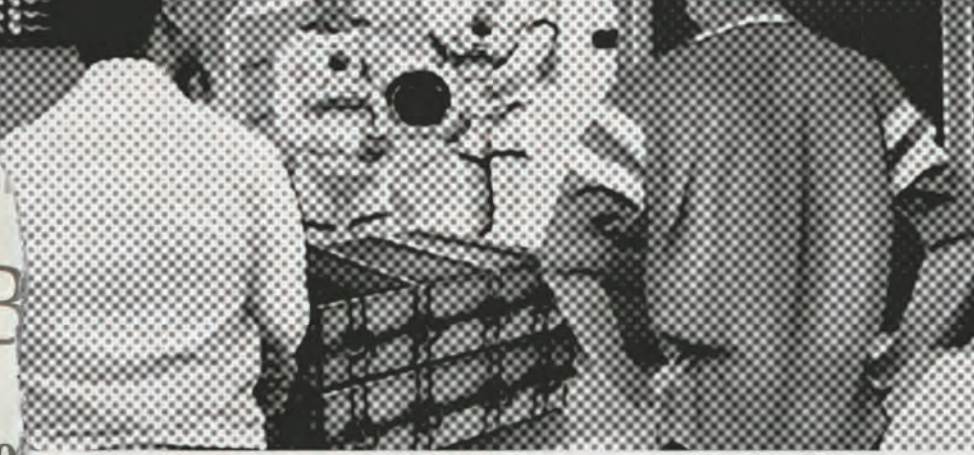
1 listopada 2030

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 eksploatacją 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 utaskawienia sprawiła, że departament rekrutacyjny został zasypany wnioskami z całego systemu więziennictwa.

Pomysł ten nie spodobał się opinii publicznej. Podczas ostatniej konferencji prasowej dyrektor agencji zapewniła jednak, iż dla grupy byłych więźniów powstanie specjalna odizolowana placówka. Zminimalizuje to ryzyko zagrożenie dla pozostałego personelu pracującego na Marsie, a grupie przyszłych kolonistów stworzy idealne miejsce do rozpoczęcia wypraw eksploracyjnych.

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

IS
B
Do
.....
Assor




```
FUNCTION ();  
if (vls.Leng >  
)= vls[1].Tr  
}
```

```
AZY(#F2B456);  
fun {  
  r(1)}
```

Udane lądowanie na Marsie

Lądowanie kapsuł z kilkudziesięciosobowym personelem reprezentującym prywatne korporacje zakontraktowane przez Międzynarodową Agencję Kosmiczną zakończyło się pełnym sukcesem.

Z pierwszych informacji, jakie docierają do nas z Czerwonej Planety, wynika, iż zaraz po wylądowaniu personel rozpoczął instalację wcześniej dostarczonej infrastruktury. W każdej sekundzie ziemskiego czasu innowacyjne systemy produkują na Marsie tlen i energię, umożliwiając korporacjom prowadzenie dalszych prac zgodnie z harmonogramem. Jest to moment krytyczny dla całej misji, a jego powodzenie otworzy drzwi dla planowanych

przylotów ludności cywilnej. Obecny zespół jak najszybciej zainstalować dostarczony sprzęt umożliwiający bezpieczne oraz komfortowe funkcjonowanie kolonistów. Jest to głównie infrastruktura techniczna zapewniająca podtrzymanie życia, prowadzenie badań, produkcję żywności czy budowę nowych obiektów dla kolejnych osadników, których przybycie ma nastąpić bardzo szybko.

Pierwsze marsjańskie dziecko

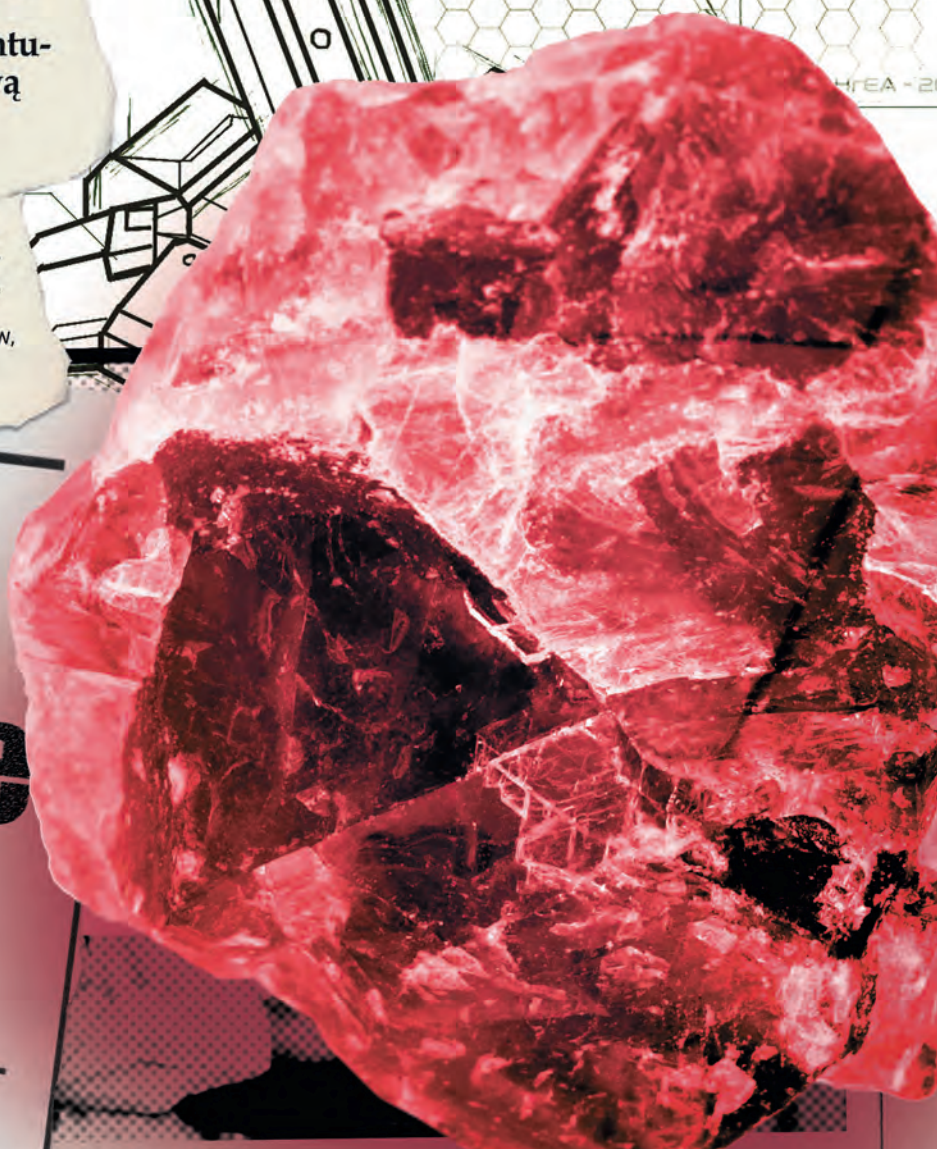
15 lipiec 2031

Środowisko eksperckie zelektryzował przedstawiony na konferencji nowy harmonogram lotów.

Zmieniony plan 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 przygotowania, niesie ze sobą spore ryzyko. Wszyscy zadają sobie pytanie, czy w takim układzie misja ma szanse osiągnąć założony cel, jakim jest

budowa cywilizacji niezależnej od dostaw z Ziemi. Mamy nadzieję, że kolejne raporty potwierdzą optymistyczny wariant rozwiązania problemów, z jakimi boryka się personel przebywający na Marsie.












Niech w tym szczególnym dla ludzkości dniu najistotniejsze pozostanie to, że połączenie wysiłków agencji rządowych i prywatnych inwestorów 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.



SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI	4
KOMPONENTY	5
Wersja podstawowa	6
Wersja kolekcjonerska	7
PRZYGOTOWANIE DO GRY	8
Wszystkie warianty rozgrywki	8
Wariant solo	9
Wariant kooperacyjny	9
Wariant rywalizacyjno-kooperacyjny	10
Wariant rywalizacyjny	10
PRZEBIEG ROZGRYWKI	12
FAZA UZUPEŁNIENIA	12
FAZA PRACY	13
Karty wydarzeń	13
Karty pogody	14
Produkcja energii	14
Akcje pracy	14
Akcja odpoczynku	15
Budynki oferujące różne akcje	15
Kolejność graczy	15
Karty Specjalistów	15
Dostawa produktów	15
FAZA PODSUMOWANIA KWATER	16
Przyrost populacji	16
Tlen	16
Choroby	16
Głód	16
Usunięcie wszystkich żetonów	17
KONIEC GRY	17
OPIS PÓL PRACY	18
RTG	18
Generator Moxie v.3	18
Budowa obiektów	18
Szpital	18
Oczyszczalnia wody	18
Wydobycie	18
Łądownik	20
Szklarnie	20
Centrum edukacyjne	21
Laboratorium	21
Elektrownie	21
OPIS TECHNOLOGII	22
OPIS KART POMOCNIKÓW	22
OPIS KART POMOCNIKÓW	22
OPIS KART POMOCNIKÓW	23
TWÓRCY	23
SKRÓCONY OPIS RUNDY GRY	24

SYMBOLE

	Zapasy		Technologie korporacji
	Woda uzdatniona		Rodzaj upraw
	Lekarstwa		Zbiory żywności
	Żywność		Produkcja energii
	Znacznik energii (Kryształ)		Wykonanie misji lub karty zlecenia
	Znacznik regolitu (Kryształ)		Karta Badania Regolitu
	Znacznik zanieczyszczonego lodu (Kryształ)		Badanie regolitu
	Choroby		Specjalista
	Głód		Pomocnik
	Tlen		Wydarzenie
	Przyrost naturalny		Pogoda
	Niedostępność		Zmiana kolejności graczy
	Kredyty		Pobierz żeton/ znacznik z planszy
	Wydarzenie		Umieść żeton/ znacznik na planszy
	Kolonista Żeton <i>Tury</i> gracza		Energia słoneczna
	Śmierć		Energia kinetyczna
	Budowa Wykonywanie akcji zabronione		Długie ramię
	Rozbudowa Umieszczenie Znacznika Akcji kosztuje +1 <i>Jednostkę Czasu</i>		Czujnik molekularny
	Punkt Reputacji		Modyfikacja DNA
	Wydobycie Kryształu Regolitu i/lub Zanieczyszczonego Lodu		Raporty pogodowe
	Koszt w <i>Jednostkach Czasu</i> X oznacza koszt określony na danej akcji		Medycyna
	Badania		Konwerter CO2
			Kontrola urodzin



7 DWUSTRONNA PLANSZA zawierająca te same elementy po obu stronach. Strony różnią się układem, aby można było lepiej dopasować planszę do stołu.

Na planszy widnieje kolonia marsjańska podzielona na kilka sektorów:

- 7 1 4 KWATERY (Q1-Q4) z wydzielonymi częściami:
 - 1a KWATERY WŁAŚCIWE
 - 1b MIESZKANIA
 - 1c LAZARET
- 7 BUDYNKI:
 - 2a GENERATOR MOXIE Mars Oxygen In-Situ Resource Utilisation Experiment Generator
 - 2b SZPITAL
 - 2c OCZYSZCZALNIA WODY
 - 2d CENTRUM EDUKACYJNE
 - 2e RTG Radiosotope Thermoelectric Generator
 - 2f WYDOBYCIE
 - 2g ŁĄDOWNIK
 - 2h LABORATORIUM
 - 2i SZKLARNIE
 - 2j PANELE SOLARNE
 - 2k ELEKTROWNIE WIATROWE
 - 2l BUDOWA OBIEKTÓW
- 7 3 OBSZAR WYDOBYCIA
- 7 4 TOR REPUTACJI/PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA
- 7 5 TOR CYKLU

KOMPONENTY

▼ KARTY UKRYTEGO CELU [12]



▼ „DOWÓD ŻYCIA” Karty Badania Regolitu [4]



▼ FIGURKI ASTRONAUTÓW W KOLORACH GRACZY [3x4]

Figurki używane są zamiast standardowych, drewnianych pionków.



▼ ZNACZNIK CYKLU 3D [1]



Znacznik ze śladem odbitej stopy używany jest zamiast drewnianego, białego dysku z podstawowej wersji gry.

▼ ZNACZNIK MASZYNY WYDOBYWCZEJ 3D [1]



Figurka używana jest zamiast drewnianego znacznika wersji gry.

▼ ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA [1]



Ten znacznik używany jest zamiast kartonowego znacznika pierwszego astronauty z podstawowej wersji gry.

▼ SCENARIUSZE [9]



▼ KARTY WYDARZEŃ [20] (z numerami 1–5)



▼ DWUSTRONA DODATKOWA PLANSZA tylko do scenariuszy „Marsjańska Twarz” i „Ciemna strona Marsa”



UWAGA: W prawym dolnym rogu kart wydarzeń znajduje się numer oznaczający, z jakim scenariuszem należy danej karty używać. Kart z numerem 0 należy używać w każdym scenariuszu. Numer Scenariusza znajduje się na górze karty scenariusza obok jego nazwy. Przykładowo: Scenariusz „Misja na Fobos” ma numer 3, a więc używamy w nim kart wydarzeń z numerem 3 oraz z numerem 0. „Kapsuła botaniczna” ma numer 0, dlatego używamy w niej tylko podstawowych kart wydarzeń (0).

▼ ŻETONY EKSPLOKACJI [20]

tylko do scenariusza „Marsjańska Twarz”



▼ LISTA DODATKOWYCH SCENARIUSZY Z KARTAMI WYDARZEŃ :

[tylko wersja kolekcjonerska]

▼ Mars One

[użyj tylko kart wydarzeń 0 i 1]

Karty wydarzeń 1: *Południowe wejście, Nadajnik, Klucz, S.O.S., Dziennik, Medyk, Spizarnia, Mieszkania.*

▼ Uchodźcy

[użyj tylko kart wydarzeń 0 i 2]

Karty wydarzeń 2: *Agent, Desperat, Skutki promieniowania, Nieostrożna obsługa.*

Użyj dodatkowych figurek szarych astronautów [3].

▼ Misja na Fobos

[użyj tylko kart wydarzeń 0 i 3]

Karty wydarzeń 3: *Zamieszanie, Twarde lądowanie, Wyciek paliwa, Utrata łączności.*

▼ Marsjańska twarz

[użyj tylko kart wydarzeń 0 i 4]

Karty wydarzeń 4: *Lawina, Przewodnik, Jaskinia, Szczyt. Użyj dodatkowej planszy oraz Żetonów Wydobywania [20].*

▼ Ciemna strona Marsa

[użyj tylko kart wydarzeń 0 i 5]

Karty wydarzeń 5: *Nieproszeni goście, Kradzież żywności, Groźba, Sabotaż.*

Użyj dodatkowej planszy.

▼ Podziemna kolonia [użyj tylko kart wydarzeń 0]

▼ Katastrofa [użyj tylko kart wydarzeń 0]

▼ Vastitas Borealis [użyj tylko kart wydarzeń 0]

▼ Koniec [użyj tylko kart wydarzeń 0]

▼ FIGURKI UCHODźCÓW [3]



tylko do scenariusza „Uchodźcy”

O GRZE

W grze planszowej *Martians: A Story of Civilization* gracze są pracownikami korporacji odpowiedzialnymi za utrzymanie i rozbudowę kolonii na Marsie, realizację zleceń z Ziemi oraz zdobycie jak największej renomy wśród kolonistów. Każdy z graczy kieruje określoną liczbą kolonistów, którzy wykonują zadania takie jak wytwarzanie żywności, budowanie nowych instalacji czy wydobywanie surowców. Gracze na zmianę wykonują swoje tury, podczas których ich koloniści wprawdzie pracują, a następnie zbierają owoce swojej pracy, dzięki którym kolonia może istnieć i się rozwijać.

Martians to gra typu worker placement dla 1-4 graczy oferująca 4 warianty rozgrywki:

- Solo
- Kooperacyjny
- Rywalizacyjno-kooperacyjny
- Rywalizacyjny

Czy Twoja kolonia na Marsie przetrwa?

Przygotowanie do gry w Martians jest w dużej mierze identyczne dla każdego wariantu gry, istnieją między nimi jedynie drobne różnice. Przygotuj grę według instrukcji w sekcji Wszystkie warianty, a następnie wykonaj dodatkowe polecenia z sekcji odpowiadającej wybranemu wariantowi.

WSZYSTKIE WARIANTY

❖ **1** Umieść planszę **1** na środku stołu, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Plansza jest dwustronna, można ją obrócić na dowolną stronę, ponieważ pod względem funkcjonalnym one się nie różnią. Jeśli posiadasz figurki budynków, umieść je na planszy na odpowiednich polach.

❖ **2** W zależności od liczby graczy umieść Żetony Niedostępności w budynkach zgodnie z poniższą tabelą, zaczynając od pierwszego pola akcji od prawej strony:

LICZBA GRACZY	4	3	2	1
GENERATOR MOXIE	–	–	1	1
BUDOWA OBIEKTÓW	–	1	2	2
WYDOBYCIE	–	1	2	2
ŁĄDOWNIK	–	1	2	2



❖ **3** W poniższych budynkach należy rozmieścić na pierwszym od lewej polu akcji żetony budowy **2**:

- ❖ Szpital
- ❖ Centrum edukacyjne
- ❖ Oczyszczalnia wody
- ❖ Laboratorium



Żeton budowy oznacza, że dany obiekt nie został jeszcze zbudowany.

❖ **4** W poniższych budynkach należy rozmieścić na wszystkich wolnych polach akcji żetony **3**:

- ❖ Szpital
- ❖ Centrum edukacyjne
- ❖ Oczyszczalnia wody
- ❖ Laboratorium



UWAGA: Żetony rozbudowy w szklarniach należy umieścić tylko na **drugim i trzecim** polu akcji, pierwsze pole ma pozostać wolne.

❖ **5** Gracze obracają wszystkie żetony wydobycia rewersem do góry, a następnie mieszają je. Następnie należy rozmieścić je losowo, rewersem do góry na obszarze wydobycia na planszy **4**. Trzy górne heksy w tym obszarze są wyszarzone – na tych polach żetony wydobycia należy położyć odkryte (awersem do góry). Na pierwszym od góry odkrytym żetonie należy umieścić Znacznik Maszyny Wydobywczej.

❖ **6** Obok planszy należy położyć następujące komponenty, tworząc w ten sposób zasoby ogólne:

- ❖ Żetony Tłenu, Głodu, Chorób, Akcji i Przyrostu naturalnego
- ❖ Znaczniki (Kryształy) Energii, Regolitu i Zanieczyszczonego Lodu
- ❖ Znaczniki Wody Uzdatnionej, Zapasów, Lekarstw i Żywności

❖ **7** 6 Kafelków Upraw należy podzielić według rodzaju na 3 stosiki po 2 kafle i stosy te należy umieścić na odpowiednich polach na planszy przy szklarniach **5**.

❖ **8** Karty badań regolitu należy potasować i umieścić w stosie na wyznaczonym miejscu planszy rewersem do góry **6**.

❖ **WERSJA KOLEKCJONERSKA** - W tej wersji do talii kart badań regolitu należy wtasować 4 specjalne karty o nazwie „Dowód życia”.

❖ **9** Z talii pogody należy wybrać kartę „STABILNA POGODA” i umieścić ją w wyznaczonym obszarze planszy awersem do góry **7**. Pozostałe karty pogody należy potasować i ułożyć w stosie obok planszy rewersem do góry.

❖ **10** Karty wydarzeń należy podzielić na stosy zgodnie z oznaczeniem *Cyklus* na rewersie (1–4), a następnie potasować każdy stos i losowo wybrać 2 karty dla każdego *Cyklus*. Każdy stos należy potasować ponownie, umieścić obok planszy rewersem do góry i na pierwszym z nich umieścić drewniany *Znacznik Cyklus* **8**. Jeżeli gracze grają z kartą misji, której opis wymaga użycia dodatkowej karty wydarzenia dla każdego cyklu w grze, należy dołożyć karty wydarzeń do wcześniej utworzonych stosów wydarzeń zgodnie z oznaczeniami (w ten sposób stos kart wydarzeń dla danego cyklu składa się z trzech, a nie jak wcześniej z dwóch kart). Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka.



❖ **11** Po rozłożeniu planszy gracze umieszczają na niej kolejno: Znaczniki Energii, Karty Specjalistów, Karty Pomocników i Kafle Badań w zależności od liczby graczy zgodnie z poniższą tabelą:

LICZBA GRACZY	4	3	2	1
ZNACZNIKI ENERGII	6	5	4	4
KARTY SPECJALISTÓW	6	5	4	4
TALIA POMOCNIKÓW	12	9	6	6
KARTY DOBIERANE W 1. CYKLU	6	5	4	4
KAFLE BADAŃ	6	5	4	4

❖ Odpowiednią liczbę Znaczników Energii z zasobów ogólnych należy umieścić w obszarze RTG na planszy **9**.

❖ Z potasowanych wcześniej Kafli Badań gracze losują odpowiednią liczbę i umieszczają je na planszy awersem do góry **10**. Pozostałe Kafle Badań należy umieścić obok planszy rewersem do góry.

❖ Z potasowanych wcześniej Kart Specjalistów gracze losują odpowiednią ich liczbę i umieszczają je na planszy awersem do góry w centrum edukacyjnym **11**. Pozostałe Karty Specjalistów należy umieścić obok planszy rewersem do góry.

❖ Karty Pomocników zawierają 3 typy Pomocników: Botaników, Geologów i Naukowców. 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. Przykładowo: w rozgrywce na 3 graczy talia Pomocników składa się z 9 kart (po 3 karty każdego typu). Karty pozostałych Pomocników należy odrzucić do pudełka. Z talii Pomocników gracze losują odpowiednią liczbę kart i umieszczają je na planszy awersem do góry w Centrum edukacyjnym **11**. Resztę talii Pomocników należy umieścić obok planszy rewersem do góry.

SOLO.1

WARIANT SOLO

CZAS GRY: 4 CYKLE

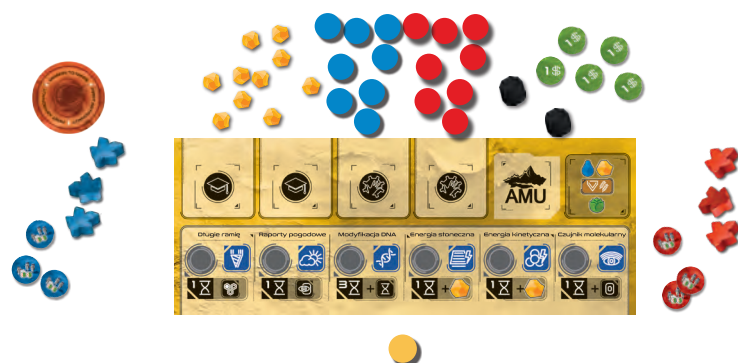


Rozgrywka w trybie solo jest podobna do **CO-OP.2** z tym wyjątkiem, że jeden gracz kieruje poczynaniami dwóch korporacji, dysponując 2 zestawami Znaczników Akcji, Okrągłych Znaczników Gracza i Żetonów Kolonistów.

- ❖ **1** Gracz wybiera jedną kartę korporacji i bierze 1 okrągły, drewniany znacznik w wybranym przez siebie kolorze gracza (np. żółtym). Znacznik ten będzie od tej pory zwany Znacznikiem Reputacji.
- ❖ Dodatkowo gracz otrzymuje 2 zestawy komponentów (żetonów kolonistów, Znaczników Akcji oraz okrągłych znaczników gracza). W ten sposób gracz powinien dysponować żetonami kolonistów, Znacznikami Akcji oraz okrągłymi znacznikami gracza w 2 kolorach (np. czerwonym i niebieskim) oraz 1 Znacznikiem Reputacji swojej korporacji (np. żółtym).
- Gracz okrągłymi znacznikami (w dowolnym kolorze) oznacza opracowanie technologii na karcie gracza lub technologie i budynki energetyczne na planszy, a także zrealizowane cele. Dwa zestawy Znaczników Akcji i Żetonów Kolonistów służą do oznaczania akcji na planszy i w kolonii.
- ❖ Gracz umieszcza znaczniki i żetony w jednym kolorze (niebieskie) po lewej stronie karty korporacji, a w drugim kolorze (czerwone) po prawej stronie. Okrągłe znaczniki w obu kolorach umieszcza nad kartą.
- ❖ Znacznik Pierwszego Gracza gracz umieszcza po lewej stronie karty gracza, oznaczając w ten sposób korporację, która będzie wykonywała polecenia gracza jako pierwsza.
- ❖ Zmiana kolejności korporacji (w innych wariantach: kolejności graczy) w grze polega na przemieszczaniu Znacznika Pierwszego Gracza pomiędzy korporacjami. Przykładowo: pierwszą *Rundę* rozpocznie korporacja niebieska, a drugą *Rundę* (zgodnie z oznaczeniem zmiany kolejności na *Torze Cyklu*) korporacja czerwona.

- ❖ **2** Gracz decyduje, czy chce grać w Scenariusz, czy też realizować Zlecenia.
- ❖ Jeśli gracz zdecydował się na Scenariusz misji, to wybiera Scenariusz do zrealizowania i uwzględnia zawarte w nim wszystkie modyfikatory w początkowym rozłożeniu gry.
- ❖ W przeciwnym razie gracz rozkłada 4 Karty Zleceń jak dla rozgrywki rywalizacyjnej **COM.4** dwuosobowej. Pozostałe Karty Zleceń należy odłożyć do pudełka.
- ❖ **3** Gracz zaczyna z 5 Kredytami, 10 Znacznikami Energii oraz 2 Znacznikami Zapasów. Ponieważ wariant solo jest bardzo podobny do rozgrywki dwuosobowej w trybie kooperacyjnym **CO-OP.2**, wszystkie zasoby obu korporacji są wspólne, włącznie z Kredytami.
- ❖ **4** Gracz korzystać będzie tylko z 2 Kwater, nie ma znaczenia, z których. Zalecane jest wybranie Kwater Q1 i Q2.
- ❖ **5** Gracz umieszcza 2 Żetony Tlenu w Kwaterach (po jednym w Q1 i w Q2).
- ❖ **6** Gracz umieszcza Znacznik Reputacji na Torze Reputacji w miejscu oznaczonym liczbą 2. Tor w tym wariantcie jest traktowany jako tor zadowolenia kolonii.

- ❖ **7** Gracz umieszcza po jednym Żetonie Kolonistów na polach *Rundy 4* na *Torze Cyklu*, a następnie na tych żetonach kładzie Żeton Niedostępności.



CO-OP.2

WARIANT KOOPERACYJNY

CZAS GRY: 4 CYKLE



Każdy z graczy współdzieli z pozostałymi kolonię i wszystkie zasoby, jakimi gracze będą dysponować podczas gry (Kryształy, Kredyty, Żywność, Lekarstwa), technologie na planszy (Kontrola Urodzeń, Konwerter CO2, Medycyna) i Kwatery są wspólne. Indywidualne pozostają technologie na karcie gracza, instalacje energetyczne oraz zarządzanie Znacznikami Akcji.

- ❖ **1** Każdy gracz otrzymuje Kartę Korporacji i zestaw drewnianych znaczników (Okrągłe Znaczniki Gracza i Znaczniki Akcji) w wybranym kolorze. **12**
- ❖ **2** Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich Żetonów Kolonistów na odpowiednim polu *Rundy 4* na *Torze Cyklu*, a następnie na tym żetonie kładzie Żeton Niedostępności. **13**
- ❖ **3** Gracze dowolną metodą wybierają gracza rozpoczynającego pierwszą *Rundę*. Opcjonalnie graczem rozpoczynającym pierwszą *Rundę* zostaje osoba, która jako ostatnia przeczytała książkę lub obejrzała film o kolonizacji Marsa. Gracz rozpoczynający otrzymuje **ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA**. **14**
- ❖ **4** Gracz rozpoczynający otrzymuje Żetony Kredytów o wartości 2, drugi gracz o wartości 3, trzeci gracz o wartości 4 oraz czwarty gracz o wartości 5. **15**
- ❖ **5** Za każdego gracza umieść 1 Znacznik Zapasów i 5 Znaczników Energii we wspólnej puli. **16**
- ❖ **6** Umieść okrągły znacznik w dowolnym kolorze na polu oznaczonym „2” na torze, który w tym wariantcie jest Torem Zadowolenia Kolonii. **17**
- ❖ **7** Gracze wybierają Scenariusz misji do zrealizowania i uwzględniają zawarte w nim wszystkie modyfikatory w początkowym rozłożeniu gry. Należy pamiętać o dodatkowych kartach wydarzeń z wybranego Scenariusza.
- ❖ **8** Za każdego gracza umieść 1 Żeton Tlenu w kolejnych Kwaterach Kolonii: pierwszy w Kwaterze Q1, drugi w Q2, itd.



SEMI:CO-OP.3

WARIANT RYWALIZACYJNO-KOOPERACYJNY

CZAS GRY: 4 CYKLE

Podobnie jak w trybie kooperacyjnym, każdy z graczy współdzieli kolonię z pozostałymi, więc technologie na planszy (Kontrola Urodzeń, Konwerter CO₂, Medycyna) i Kwatery są wspólne. Zasoby, jakimi gracze będą dysponować podczas gry (Kryształy, Kredyty, Żywność, Lekarstwa), technologie na karcie gracza, instalacje energetyczne oraz zarządzanie Znacznikami Akcji są indywidualne. Jednakże **dozwolone jest pożyczanie oraz handel Zapasami, Uzdatnioną Wodą, Lekarstwami, Żywnością, Kryształami i punktami Reputacji.**

Gra wymaga współpracy przy realizacji wymagań wybranego Scenariusza gry. Nie jest wymagane ukończenie Scenariusza, a wygrywa tylko jeden gracz. Zarządcą kolonii zostaje ten, który posiada największą Reputację wśród kolonistów.

- ❖ **1** Każdy gracz otrzymuje Kartę Korporacji i zestaw drewnianych znaczników (Okrągłe Znaczniki Gracza i Znaczniki Akcji) w wybranym kolorze. **12**
- ❖ **2** Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich Żetonów Kolonistów na odpowiednim polu *Rundy 4* na *Torze Cyklu*, a następnie na tym żetonie kładzie Żeton Niedostępności. **13**
- ❖ **3** Gracze dowolną metodą wybierają gracza rozpoczynającego pierwszą *Rundę*. Opcjonalnie graczem rozpoczynającym pierwszą *Rundę* zostaje osoba, która jako ostatnia przeczytała książkę lub obejrzała film o kolonizacji Marsa. Gracz rozpoczynający otrzymuje **ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA**. **14**
- ❖ **4** Gracz rozpoczynający otrzymuje Żetony Kredytów o wartości 2, drugi gracz o wartości 3, trzeci gracz o wartości 4 oraz czwarty gracz o wartości 5. **15**
- ❖ **5** Każdy gracz otrzymuje 1 Znacznik Zapasów i 5 Znaczników Energii. **16**
- ❖ **6** Umieść okrągły znacznik w dowolnym kolorze na polu oznaczonym „2” na torze, który w tym wariantcie jest Torem Reputacji. **17**
- ❖ **7** Gracze wybierają Scenariusz misji do zrealizowania i uwzględniają zawarte w nim wszystkie modyfikatory w początkowym rozłożeniu gry. Należy pamiętać o dodatkowych kartach wydarzeń z wybranego Scenariusza.
- ❖ **8** Za każdego gracza umieść 1 Żeton Tlenu w kolejnych Kwaterach Kolonii: pierwszy w Kwaterze Q1, drugi w Q2 itd.



COM.4

WARIANT RYWALIZACYJNY

CZAS GRY: 5 CYKLI

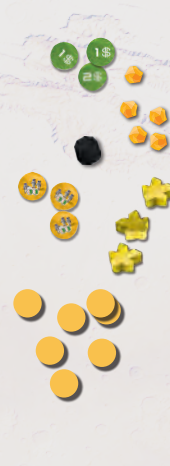
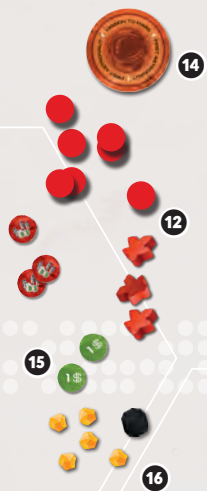
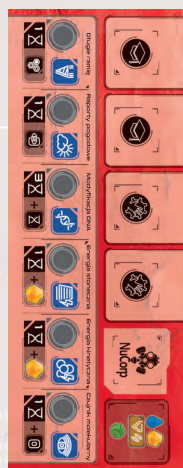
Wszystkie zasoby, jakimi gracze będą dysponować podczas gry, są indywidualne. Indywidualne są również Kwatera gracza, technologie na karcie gracza, technologie na planszy, instalacje energetyczne, zarządzanie Znacznikami Akcji. Jednakże **dozwolone jest pożyczanie oraz handel Zapasami, Uzdatnioną Wodą, Lekarstwami, Żywnością, Kryształami i punktami Reputacji.**

Wygrywa tylko jeden gracz. Zarządcą kolonii zostaje ten, który posiada największą reputację wśród kolonistów. W tym wariantcie nie stosuje się scenariuszy.

- ❖ **1** Każdy gracz otrzymuje Kartę Korporacji i zestaw drewnianych znaczników (Okrągłe Znaczniki Gracza i Znaczniki Akcji) w wybranym kolorze. **12**
 - ❖ **2** Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich Żetonów Kolonistów na odpowiednim polu *Rundy 4* na *Torze Cyklu*, a następnie na tym żetonie kładzie Żeton Niedostępności. **13**
 - ❖ **3** Gracze dowolną metodą wybierają gracza rozpoczynającego pierwszą *Rundę*. Opcjonalnie graczem rozpoczynającym pierwszą *Rundę* zostaje osoba, która jako ostatnia przeczytała książkę lub obejrzała film o kolonizacji Marsa. Gracz rozpoczynający otrzymuje **ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA**. **14**
 - ❖ **4** Gracz rozpoczynający otrzymuje Żetony Kredytów o wartości 2, drugi gracz o wartości 3, trzeci gracz o wartości 4 oraz czwarty gracz o wartości 5. **15**
 - ❖ **5** Każdy gracz otrzymuje 1 Znacznik Zapasów i 5 Znaczników Znergii. **16**
 - ❖ **6** Umieść okrągły znacznik w dowolnym kolorze na polu oznaczonym „2” na torze, który w tym wariantcie jest Torem Reputacji. **17**
 - ❖ **7** Gracze tasują talię Kart Zleceń i kładą ją obok planszy rewersami do góry. Następnie odsłaniają z niej karty w liczbie zależnej od liczby graczy według poniższej tabeli i kładą je przy planszy awerssem do góry.
- | | | | |
|---------------|---|---|---|
| LICZBA GRACZY | 4 | 3 | 2 |
| KARTY ZLECEŃ | 6 | 5 | 4 |
- ❖ **8** Każdy gracz umieszcza jeden okrągły znacznik w swoim kolorze gracza na jednej wybranej Kwaterze. Jest to oznaczenie fragmentu kolonii, jaką gracz musi utrzymywać do końca gry. Każdy gracz umieszcza w swojej Kwaterze 1 żeton Tlenu.



- ❖ **9** Jeśli posiadasz karty Ukrytych Celów (Wersja Kolekcjonerska/ Kickstarterowa), to możesz opcjonalnie użyć ich w wariantcie COM.4. Potasuj karty ukrytych celów i rozdaj każdemu graczowi po trzy. Gracze zatrzymują po 1 karcie, a pozostałe 2 przekazują graczowi po swojej lewej stronie. Z tych 2 kart gracz znów zatrzymuje po 1, a ostatnią kartę odkładają do pudełka. W ten sposób każdy gracz zaczyna z 2 kartami ukrytych celów. Na końcu gry gracze sprawdzają, czy udało im się spełnić wymagania swoich kart ukrytych celów (zgrupować odpowiednie zasoby lub zatrudnić odpowiedni personel). Jeśli tak, to otrzymują punkty Reputacji za daną kartę.



8

PRZYGOTOWANIE DO GRY SEMI:CO-OP.3

wariant rywalizacyjno-kooperacyjny dla czterech graczy

W grze *Martians: A Story of Civilization* długość rozgrywki mierzona w Cyklach jest zależna od wariantu rozgrywki, jaki wybrali gracze. Każdy Cykl w grze składa się z 3 faz:

- Faza uzupełnień
- Faza pracy
- Faza podsumowania kwater

W fazie uzupełnień gracze przygotowują planszę do nowego *Cyклу*. Fazę tę pomija się na początku pierwszego *Cyклу*.

W trakcie fazy pracy gracze na zmianę wykonują swoje *Tury*, a w nich akcje na planszy przy pomocy żetonów kolonistów. Po wykonaniu akcji przez gracza następuje *Tura* kolejnego gracza. Faza pracy składa się z 3 lub 4 *Rundy*, zależnie od liczby kolonistów, jakimi dysponuje gracz. Początkowo każdy z graczy ma do dyspozycji 3 kolonistów, ale istnieje możliwość odblokowania czwartego kolonisty. Przy złym zarządzaniu kolonią można także utracić swoich kolonistów.

Gdy już wszyscy koloniści danego gracza wykonali swoje akcje, wracają do Kwater na zasłużony odpoczynek, przynosząc ze sobą owoce swojej pracy, czyli zasoby niezbędne do przetrwania w kolonii.

W fazie podsumowania Kwater gracze sprawdzają stan kolonii i w zależności od niego otrzymują odpowiednie kary bądź nagrody.

Na początku 1. i 3. *Rundy* fazy pracy należy rozpatrzyć następujące kroki: Wydarzenie, Pogoda i Produkcja energii. Wyjątkiem jest pierwsza *Runda* pierwszego *Cyклу* (czyli sam początek gry), w której kroki te się pomija.

• Cykl 1:

! (bez Fazy uzupełnień)

- Faza pracy – *Runda* 1
- Faza pracy – *Runda* 2
- Odkrycie karty wydarzenia, odkrycie karty pogody, produkcja energii
- Faza pracy – *Runda* 3
- Faza podsumowania Kwater

• Cykl 2:

- Faza uzupełnień: kroki 1–4
- Faza pracy – *Runda* 1
- Faza pracy – *Runda* 2
- Odkrycie karty wydarzenia, odkrycie karty pogody, produkcja energii
- Faza pracy – *Runda* 3
- Faza podsumowania Kwater

• Cykl 3:

- Faza uzupełnień: kroki 1–4
- Faza pracy – *Runda* 1
- Faza pracy – *Runda* 2
- Odkrycie karty wydarzenia, odkrycie karty pogody, produkcja energii
- Faza pracy – *Runda* 3
- Faza pracy – *Runda* 4
(tylko jeśli gracz/gracze zdołali odblokować żeton kolonistów z 4. *Rundy* na *Torze Cyклу*)
- Faza podsumowania Kwater

• Cykl 4:

- Faza uzupełnień: kroki 1–4
- Faza pracy – *Runda* 1
- Faza pracy – *Runda* 2
- Odkrycie karty wydarzenia, odkrycie karty pogody, produkcja energii
- Faza pracy – *Runda* 3
- Faza pracy – *Runda* 4
(tylko jeśli gracz/gracze zdołali odblokować żeton kolonistów z 4. *Rundy* na *Torze Cyклу*)
- Faza podsumowania Kwater



RUNDA 1

RUNDA 2

RUNDA 3

RUNDA 4

OD DRUGIEGO CYKLU:
POGODA
WYDARZENIE
PRODUKCJA

KOLEJNOŚĆ
GRACZY

POGODA
WYDARZENIE
PRODUKCJA

ZALĘŻNIE
OD LICZBY
KOLONISTÓW

ZASADY OGÓLNE

- **1** W dowolnym momencie gry gracze mogą przeglądać odkryte stopy (Karty Specjalistów i Pomocników, Kafle Badań, Karty Złeczeń).
- **2** Jeśli wydarzenie wpływa tymczasowo (przykładowo do końca *Cyклу* lub do końca bieżącej *Rundy*) na funkcjonowanie elementów planszy, to, aby o tym pamiętać, należy oznaczyć na planszy konkretne miejsce żetonem wydarzenia. Kiedy efekt wydarzenia skończy się, żeton należy usunąć z planszy.
- **3** Nie ma limitu żetonów ani znaczników w grze. Jeśli którykolwiek z nich zabraknie, należy użyć dowolnych znaczników zastępczych.
- **4** Jeśli wyczerpie się stos Kart Badań Regolitu lub Kafli Badań, to należy utworzyć nowy, przetasowując odpowiedni stos kart/kafli odrzuconych.

FAZA UZUPEŁNIENI

WYKONUJEMY DOPIERO OD DRUGIEGO CYKLU GRY

Na początku *Cyклу* gracze muszą przygotować planszę do nadchodzącego *Cyклу*, wykonując poniższe kroki:

1. Kontrola urodzin i sprawdzenie stanu populacji kolonii.
2. Dodanie do Kwater żetonów zapotrzebowania.
3. Uzupełnienie kart i kafli.
4. Pobranie kolonistów z *Toru Cyклу*.

• 1

Stan populacji kolonii

1. Jeżeli została opracowana na planszy technologia kontroli urodzin, to należy dodać do Kwater Żeton Przyrostu Naturalnego.



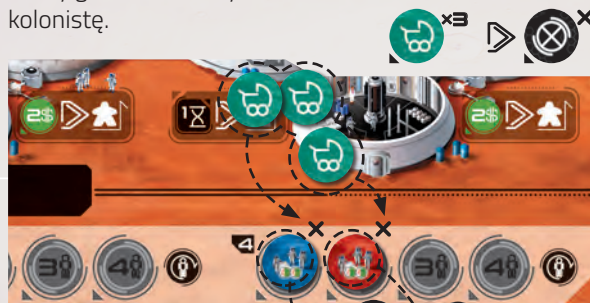
Kontrola urodzin: Na początku *Cyклу* umieść w Kwaterze jeden Żeton Przyrostu Naturalnego. W wariantcie COM.4 wykonują tylko gracze, którzy opracowali tę technologię.



2. Sprawdzenie liczby Żetonów Przyrostu Naturalnego w Kwaterach. Jeżeli w Kwaterach leżą trzy Żetony Przyrostu Naturalnego, należy usunąć okrągły żeton niedostępności z dodatkowych żetonów kolonistów, jakie leżą na *Torze Cyклу*. Od tej chwili każdy gracz będzie miał do dyspozycji o jeden żeton kolonistów więcej w każdym *Cyклу*, czyli *Cykl* będzie się składał z 4 *Rundy* zamiast 3.

We wszystkich wariantach poza rywalizacyjnym

w Kwaterach kładzie się 1 Żeton Przyrostu Naturalnego i po uzbieraniu się 3 tych żetonów w Kwaterach każdy gracz otrzyma 4. kolonistę. W wariantach rywalizacyjnych każdy gracz musi indywidualnie odblokować 4. kolonistę.



Odblokowanie 4. kolonisty skutkuje większym zapotrzebowaniem na żywność – w obszarze mieszkalnym Kwater dokłada się o 1 Znacznik Głodu więcej.

UWAGA: W żadnym momencie gracz nie może posiadać więcej niż 4 kolonistów.

2 Dodanie żetonów zapotrzebowania

Żetony te reprezentują zapotrzebowanie na zasoby niezbędne dla przetrwania i poprawnego funkcjonowania kolonii.

Żetony Tlenu, Choroby i Głodu umieszcza się w Kwaterach następująco:

	SOLO.1	CO-OP.2	SEMI:CO-OP.3
LICZBA GRACZY	4	3	2
ŻETONY TLENU	4	3	2
ŻETONY CHOROBY	4	3	2
ŻETONY GŁODU	8	6	4

Zaczynając od Q1, gracze umieszczają w Kwaterze po jednym żetonie każdego rodzaju i przechodzą do kolejnej Kwatery. Jeżeli żetonów jest więcej niż Kwater, należy umieszczać je dalej, rozpoczynając ponownie od pierwszej Kwatery Q1.

W grze 2-osobowej:

Q1, Q2: 1 żeton Tlenu, 1 Choroby i 1 Głodu
Q3: 1 żeton Głodu **Q4:** 1 żeton Głodu

W grze 3-osobowej:

Q1, Q2: 1 żeton Tlenu, 1 Choroby i 2 Głodu
Q3: 1 żeton Tlenu, 1 Chorób i 1 Głodu
Q4: 1 żeton Głodu

W grze 4-osobowej:

Q1, Q2, Q3, Q4: 1 żeton Tlenu, 1 Choroby i 2 Głodu

COM.4

Należy umieścić po 1 żetonie Tlenu, 1 żetonie Choroby i 2 żetony Głodu w Kwaterze każdego gracza.

4 DODATKOWE MODYFIKATORY ZAPOTRZEBOWANIA DO LICZBY UMIESZCZANYCH ŻETONÓW

STAN POPULACJI

W PRZYPADKU ZWIĘKSZENIA STANU POPULACJI KOLONII GRACZE MUSZĄ DODATKOWO W FAZIE UZUPEŁNIENIA UMIEŚCIĆ O 1 ŻETON GŁODU WIĘCEJ.

W PRZYPADKU ZMNIJSZENIA STANU POPULACJI KOLONII GRACZE W FAZIE UZUPEŁNIENIA UMIESZCZAJĄ O 1 ŻETON GŁODU MNIJ.

TECHNOLOGIE

Modyfikator z opracowanych wcześniej technologii znajdujących się na planszy.

Medycyna: Umieść o 1 Żeton Choroby mniej.

Konwerter CO2: Umieść o 1 Żeton Tlenu mniej.



SOLO.1 CO-OP.2 SEMI:CO-OP.3

W tych wariantach każdą z wyżej wymienionych technologii można opracować tylko raz i korzystają z nich wtedy wszyscy gracze.

COM.4

W tym wariantcie tylko gracze, którzy opracowali wspomniane wyżej technologie, stosują z nich modyfikatory w swoich Kwaterach.

3 Uzupelnienie kart i kafli

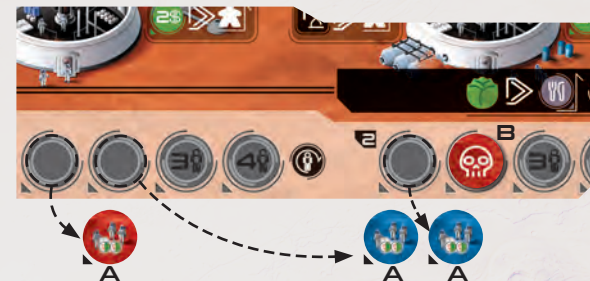
1. Dobierz 1 kartę Specjalisty i 1 kartę Pomocnika z odpowiednich talii i umieść je na planszy obok Centrum Edukacyjnego.

2. Dobierz 2 Kafle Badań ze stosu i umieść je na planszy na stosiku obok Ładownika.

3. Tylko wariant SOLO.1 i COM.4, jeśli gra się bez Scenariusza – dobierz 2 karty Zleceń z talii i umieść je odkryte na planszy.

4 Pobranie kolonistów

Gracze pobierają swoje żetony kolonistów z toru Cyklu. Gracz, któremu w wyniku zaniedbania umarli koloniści (żeton znajduje się na Torze Cyklu rewersem z czaszką), pozostawia ten żeton kolonistów na Torze Cyklu. Dodatkowo gracz ten określa, w której Rundzie umieścić żeton martwych kolonistów. Oznacza to, że w wybranej Rundzie gracz nie będzie wykonywał swojej Tury.



A Te żetony wracają do graczy.

B Ten żeton zostaje na torze aż do końca gry. Gracz może teraz zdecydować, na której Rundzie go umieścić.

FAZA PRACY

BARDZO WAŻNE!

W pierwszej Rundzie pierwszego Cyklu NIE odkrywają się karty pogody ani wydarzenia, nie produkuje się także energii.

W trakcie fazy pracy gracze na zmianę wykonują swoje Tury, a w nich akcje na planszy przy pomocy żetonów kolonistów. Po wykonaniu akcji przez gracza następuje Tura kolejnego gracza. Faza pracy składa się z 3 lub 4 Rund, zależnie od liczby kolonistów, jakimi dysponuje gracz. Początkowo każdy z graczy ma do dyspozycji 3 kolonistów, ale istnieje możliwość odblokowania czwartego kolonisty. Przy złym zarządzaniu kolonią można także utracić swoich kolonistów.

Gdy już wszyscy koloniści danego gracza wykonali swoje akcje, wracają do Kwater na zasłużony odpoczynek, przynosząc ze sobą owoce swojej pracy, czyli zasoby niezbędne do przetrwania.

Faza pracy jest fazą, podczas której gracze wykonują akcje mające na celu pozyskiwanie materiałów i zarządzanie zapasami kolonii, a także realizowanie celów misji. Począwszy od pierwszego gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze na zmianę wykonują swoje Tury, a w nich akcje. Na początku 1. i 3. Rundy gracze odkrywają i rozpatrują kartę wydarzenia oraz kartę pogody, a następnie produkują energię. Ilość wytworzonej energii zależy od pogody, dlatego te czynności należy wykonać zgodnie z bieżącą kolejnością.

KARTY WYDARZEŃ

(TYLKO W RUNDZIE 1 I 3)

Gracze odkrywają wierzchnią kartę ze stosu wydarzeń

dla bieżącego *Cyklad* (wskazanego przez *Znacznik Cyklad*) i czytają na głos jej treść, a następnie muszą zastosować się do instrukcji na tej karcie. Przydatne może być położenie Żetonu Wydarzenia na odpowiednim obszarze planszy lub na kartach graczy, aby pamiętać o skutkach wydarzenia.

Karta wydarzenia ROZBŁYSK SŁONECZNY – usuń Znaczniki Akcji graczy z pól akcji, ale nie z Lazaretu ani nie z Mieszkań. Karta Scenariusza może wprowadzać dodatkowe zasady.

▼ KARTY POGODY

(TYLKO W RUNDZIE 1. I 3.)

Po rozpatrzeniu karty wydarzenia gracze odstawiają kartę pogody, jaka będzie występować w rejonie kolonii przez najbliższe dwie *Rundy*. Należy dobrać wierzchnią kartę ze stosu pogody i umieścić odkrytą w oznaczonym na planszy miejscu. Karty pogody mogą wpływać na ilość generowanej energii, wydobycie i zbiory żywności, należy więc pamiętać o pogodzie podczas wykonywania tych akcji.

▼ PRODUKCJA ENERGII

(TYLKO W RUNDZIE 1. I 3.)

Po zapoznaniu się z pogodą 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.

PRZYKŁAD PRODUKCJI ENERGII

▼ **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 zwiększającej produkcję. Obecna pogoda ma wpływ na instalację wiatrową, zwiększając jej produkcję o 1, więc gracz produkuje w sumie 5 Znaczników Energii.



▼ AKCJE PRACY

GRACZE W RUNDZIE WYKONUJĄ ZGODNIE Z KOLEJNOŚCIĄ ZAWSZE PO JEDNEJ TURZE.

LICZBA RUND W CYKLU JEST UZALEŻNIONA OD WIELKOŚCI KOLONII.

TURA GRACZA = 3 JEDNOSTKI CZASU NA AKCJE

W swojej *Turze* gracz otrzymuje 3 *Jednostki Czasu* (4, jeśli opracował technologię *Modyfikacji DNA*, str. 22), które zużywa, wykonując akcje. Każda akcja kosztuje określoną liczbę *Jednostek Czasu*, co widać na planszy obok akcji w każdej z budynków.

1X KOSZT 1 JEDNOSTKA CZASU

2X KOSZT 2 JEDNOSTKI CZASU

X KOSZT OKREŚLONY PRZY DANEJ TECHNOLOGII NA KARCIE KORPORACJI GRACZA

Pełny opis każdej akcji w budynkach znajduje się na str. 18.

ABY WYKONAĆ AKCJĘ, WYBIERZ JEDEN Z BUDYNKÓW I UMIEŚĆ W NIM JEDEN ZE SWOICH ZNACZNIKÓW AKCJI ALBO NA PUSTYM POLU, ALBO NA POLU Z ŻETONEM ROZBUDOWY.

Jeśli kładziesz swój Znacznik Akcji na żeton rozbudowy, akcja kosztuje dodatkową 1 *Jednostkę Czasu* (przykładowo jeśli kładziesz Znacznik Akcji na polu z żetonem rozbudowy w *Oczyszczalni Wody*, to akcja kosztuje 2 *Jednostki Czasu* zamiast 1).



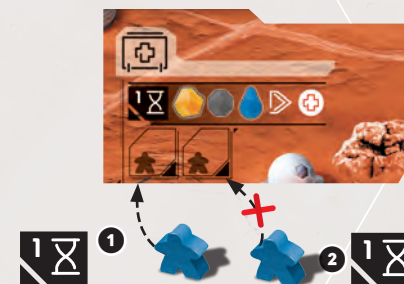
Jeśli na pierwszym od lewej strony polu akcji w budynku leży żeton budowy, to nie można kłaść żadnych Znaczników Akcji w takim budynku.



Budynek, którego budowa została rozpoczęta, lecz nie ukończona, jest oznaczony żetonami rozbudowy.

Gracz może umieścić na polu z żetonem rozbudowy swój Znacznik Akcji, lecz kosztuje go to o 1 *Jednostkę Czasu* więcej. Symbolizuje to możliwość wykonania pracy, lecz wykonuje się ją wolniej ze względu na nieukończoną budowę.

ZABRONIONE JEST UMIESZCZANIE SWOJEGO ZNACZNIKA AKCJI W BUDYNKU, W KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ JUŻ INNY ZNACZNIK AKCJI TEGO SAMEGO GRACZA.



ZABRONIONE JEST UMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW AKCJI NA ŻETONIE NIEDOSTĘPNOŚCI.



ZABRONIONE JEST PRZENOSZENIE SWOICH ZNACZNIKÓW AKCJI Z JEDNEGO POLA AKCJI NA INNE.



Gracz, który chciałby przenieść swój Znacznik Akcji na inne pole akcji, musi wpiery wykonać akcję *Odpochny*.

ZABRONIONE JEST:

- Umieszczanie swojego Znacznika Akcji w budynku i wykonywanie nim 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.

AKCJA ODPOCZYNKU

ABY ZEBRAĆ Z PLANSZY SWOJE ZNACZNIKI AKCJI, GRACZ MUSI WYKONAĆ AKCJĘ ODPOCZYNKU, KTÓRA POZWALA NA ŚCIGAŃCIE Z PLANSZY DOWOLNEJ LICZBY SWOICH ZNACZNIKÓW AKCJI I KOSZTUJE 1 JEDNOSTKĘ CZASU. NIE MOŻNA TĄ AKCJĄ ZEBRAĆ ZNACZNIKÓW AKCJI Z LAZARETU ANI MIESZKAŃ, PONIEWAŻ ZOSTAŁY ONE TAM UMIESZCZONE ZA KARĘ ZA NIEDOSTARCZENIE KOLONII NIEZBĘDNYCH PRODUKTÓW.

KOSZT AKCJI

1 Jednostka Czasu

UWAGA

Akcja odpoczynku nie usuwa Znaczników Akcji umieszczonych w Kwaterach za karę.

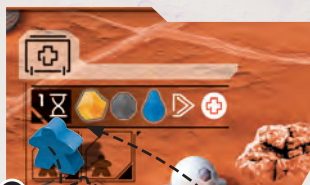


PRZYKŁAD: UMIESZCZENIE DWÓCH SWOICH ZNACZNIKÓW AKCJI W TYM SAMYM BUDYNKU W TRAKCIE JEDNEJ RUNDY



akcja odpoczynku

PRZYKŁAD: POSIADANIE SWOJEGO ZNACZNIKA AKCJI NA POLU AKCJI POSTAWIONEGO WCZEŚNIEJ



akcja odpoczynku

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.

Gracze mogą w takim wypadku swobodnie dysponować swoimi *Jednostkami Czasu* i wykonywać dostępne akcje w dowolnej kolejności, ale żadnej z nich nie można wykonać więcej niż 1 raz. Nie każda akcja kosztuje czas (przykładowo: zakup Pomocnika), dlatego 3 *Jednostki Czasu* nie zawsze oznaczają umieszczenie 3 Znaczników Akcji.

Przykładowo w budowie obiektów można za pomocą jednego Znacznika Akcji wykonać akcję Budowy, Rozbudowy i Budowy instalacji (kosztuje to łącznie 3 *Jednostki Czasu*), ale nie można jednym Znacznikiem Akcji zrobić Rozbudowy dwa razy.

❖ Jeśli gracz wyprodukował Zasoby lub zarobił Kredyty, dodaje się je do puli zasobów gracza, a przypadku wariantu CO-OP.2 do wspólnej puli.

PRZYKŁAD

Niebieski gracz decyduje się zużyć cały czas, jaki ma dostępny w swojej *Turze* na akcje w Lądowniku. Akcja badań kosztuje 2 *Jednostki Czasu*, a akcja wzięcia Znacznika Zapasów kosztuje jeszcze 1 *Jednostkę Czasu*. W ten sposób gracz wykonał 2 akcje w jednym budynku za pomocą jednego Znacznika Akcji i zyskał 8 Kredytów oraz 1 Znacznik Zapasów.



KOLEJNOŚĆ GRACZY

Tury w bieżącej *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 *Rundę* zaczyna inny gracz.

KARTY SPECJALISTÓW

Jeśli gracz posiada jakiegokolwiek Karty Specjalistów, to może ich użyć w trakcie swojej *Tury*. **Każdego Specjalistę można użyć raz na *Rundę*.**

DOSTAWA PRODUKTÓW

ŻETON KOLONISTÓW



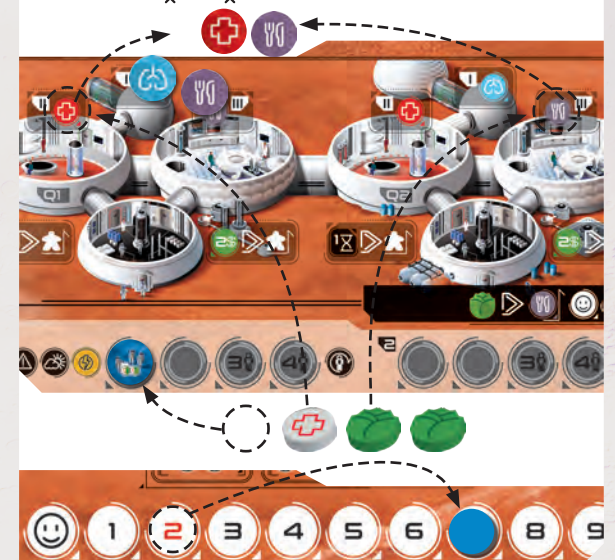
Reprezentuje personel kolonii, jaki wykonuje dla nas pracę w ciągu *Tury*. Funkcjonuje on jako znacznik *Tury* gracza. Po zakończeniu *Tury* koloniści wracają do Kwater i gracz musi umieścić swój jeden żeton kolonistów na *Torze Cyklu*. Żeton kolonistów umieszczany jest zawsze na pierwszym od lewej wolnym polu bieżącej *Rundy*.

Początkowo każdy gracz posiada 3 żetony kolonistów, czyli może wykonywać 3 *Tury* na *Cykl*. Jeśli populacja kolonii zwiększy się, gracz otrzyma dodatkowy żeton kolonistów i wraz z nim dodatkową *Turę*. Jednakże populacja kolonii może się także zmniejszyć (co reprezentuje żeton martwego kolonisty), skutkiem czego gracz będzie mieć o jedną *Turę* mniej w każdym *Cykle*.

Gracz oznacza skończenie swojej *Tury* przez umieszczenie żetonu kolonistów na pierwszym wolnym polu bieżącej *Rundy* na *Torze Cyklu*. Po skończonej pracy koloniści gracza mogą przynieść do Kwater maksymalnie dwa produkty w dowolnej kombinacji. Produktami są żywność oraz lekarstwa. Przykładowo gracz może dostarczyć 2 Znaczniki Żywności, dzięki czemu zdejmuje 2 Żetony Głodu. Dostarczając produkty do Kwater, gracz zyskuje punkty Reputacji według przelicznika znajdującego się nad *Torem Cyklu*.

PRZYKŁAD

Po skończeniu swojej *Tury* niebieski gracz posiada następujące produkty: 1 Znacznik Lekarstwa i 2 Znaczniki Żywności. Decyduje, że powracający kolonista przyniesie ze sobą po 1 Znaczniku lekarstwa i żywności, w związku z czym usuwa z Kwater 1 Żeton Choroby i 1 Żeton Głodu, za co otrzymuje 5 punktów Reputacji. Z wyjątkiem wariantu COM.4 nie ma znaczenia, do której Kwater dostarcza się produkty.



Dostarczony przez gracza 1 Znacznik:

- ❖ **Lekarstwa** usuwa jeden żeton choroby z dowolnej Kwatery,
- ❖ **Żywności** usuwa jeden Żeton Głodu.

Uwaga: nie można dostarczać Żywności, Lekarstw ani Tlenu do Kwater, jeśli nie ma na nie zapotrzebowania.

COM.4

Gracz może dostarczać produkty tylko do swojej Kwatery.

FAZA PODSUMOWANIA KWATER

OSTATNIM KROKIEM KAŻDEGO CYKLU JEST SPRAWDZENIE STANU KOLONII I TEGO, CZY KOLONISTOM NICZEGO NIE BRAKUJE. W TEJ FAZIE NALEŻY ROZLICZYĆ KAŻDĄ KWATERĘ OSOBNO, ROZPOCZYNAJĄC OD PIERWSZEJ KWATERY Z LEWEJ Q1. KAŻDA KWATERA MA POKAZANY PRIORYTET ROZPATRYWANIA ZAPOTRZEBOWANIA OD 1 DO 4.

- ❖ **1 REZERWA TLENU** Żeton Tlenu
- ❖ **2 LAZARET** Żeton Choroby
- ❖ **3 MIESZKANIA** Żeton Głodu
- ❖ **4 DOLNA KOMORA KWATER** Żeton Przyrostu naturalnego



PRZYROST POPULACJI

Następuje tylko w sytuacji, kiedy gracze zadbali idealnie o zapotrzebowanie kolonii, czyli wtedy, gdy w Kwaterach nie leżały żadne Żetony Tlenu, Choroby ani Głodu. W takim przypadku należy umieścić w Kwaterze jeden Żeton Przyrostu Naturalnego (nie ma znaczenia, jaka Kwatera – gracze wybierają jedną Kwaterę i do końca gry tylko w niej będą umieszczać Żetony Przyrostu).

COM.4

W wariantach rywalizacyjnych COM.4 w swoich Kwaterach Żeton Przyrostu Naturalnego umieszczają tylko gracze, którzy usunęli wszystkie żetony zapotrzebowania.

1 : TLEN

Pozostawienie Żetonu Tlenu oznacza śmierć grupy kolonistów. Gracz musi obrócić swój 1 żeton kolonistów na *Torze Cyklu* rewersem do góry (czaszka). Żeton ten pozostanie tak odwrócony do końca gry, lecz jego lokalizacja na *Torze Cyklu* może ulec zmianie. W przypadku śmierci kolonistów pomijamy poniższy krok 2 i 3 w tej Kwaterze.

Należy pamiętać, że na każdą *Rundę* gracze mogą mieć tylko po jednym żetonie kolonistów każdego koloru, żywych bądź martwych.



SOLO.1

W wariantach SOLO.1 gracz obraca jeden żeton kolonistów w każdym kolorze.

CO-OP.2 SEMI:CO-OP.3

W wariantach CO-OP.2 i SEMI:CO-OP.3 każdy gracz musi obrócić jeden ze swoich żetonów kolonistów na *Torze Cyklu*. Bez znaczenia jest, który żeton gracz obróci na *Torze Cyklu* – i tak będzie mógł decydować w fazie uzupełnienia, w której *Rundzie* go umieścić.

COM.4

W wariantach rywalizacyjnych COM.4 żeton kolonistów obraca tylko gracz, któremu w Kwaterze zabrakło Tlenu.

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 Znacznikiem Akcji. Jeśli gracz nie ma już Znaczników Akcji w swojej puli, to musi przenieść dowolny ze swoich Znaczników Akcji z planszy.



ZNACZNIK AKCJI POZOSTAJE W LAZARECIE TAK DŁUGO, AŻ GRACZ W SWOJEJ TURZE WYDA 1 JEDNOSTKĘ CZASU, ABY GO STAMTĄD ZABRAĆ. WYKONUJĄC AKCJĘ ODPOCZYNKU, NIE MOŻNA ZABRAĆ ZNACZNIKÓW AKCJI Z LAZARETU.

3 : GŁÓD

Pozostawienie Żetonu Głodu (nie ma znaczenia, ile żetonów pozostało) oznacza dla graczy karę, jaką muszą zapłacić. Każdy gracz umieszcza w tej Kwaterze (w strefie mieszkalnej) po swoim jednym Znacznikiem Akcji. Jeśli gracz nie ma już Znaczników Akcji w swojej puli, to musi przenieść dowolny ze swoich Znaczników Akcji z planszy.



ZNACZNIK AKCJI POZOSTAJE W MIESZKANIACH TAK DŁUGO, AŻ GRACZ W SWOJEJ TURZE WYDA 2 KREDYTY, ABY GO STAMTĄD ZABRAĆ. WYKONUJĄC AKCJĘ ODPOCZYNKU, NIE MOŻNA ZABRAĆ ZNACZNIKÓW AKCJI Z MIESZKAŃ.

Poniższy opis dotyczy zarówno Znaczników Głodu, jak i Choroby, jeśli pozostały w kolonii, niezależnie od ich liczby. Należy pamiętać o przenoszeniu Znaczników Akcji odpowiednio do Mieszkań lub Lazaretu.

SOLO.1

W wariantach SOLO.1 gracz przesuwa jeden Znacznik Akcji w każdym kolorze.

CO-OP.2 SEMI:CO-OP.3

W wariantach CO-OP.2 i SEMI:CO-OP.3 każdy gracz przesuwa jeden ze swoich Znaczników Akcji, jako że Kwatery są wspólne.

COM.4

W wariantach COM.4 tylko gracze, którzy nie usunęli wszystkich Znaczników Głodu lub Chorób ze swoich Kwater, przesuwać jeden ze swoich Znaczników Akcji.

4 : USUNIĘCIE WSZYSTKICH ŻETONÓW

Po rozpatrzeniu Tlenu, Chorób i Głodu we wszystkich Kwaterach należy usunąć z nich wszystkie Żetony Tlenu, Choroby oraz Głodu. Żetony Przyrostu Naturalnego pozostają na miejscu. Wyjątek to ostatni *Cykl* gry, kiedy żetony muszą pozostać w Kwaterach i nie usuwa się ich, ponieważ ich obecność może być ważna przy sprawdzaniu warunków zwycięstwa.

NA KOŃCU FAZY PODSUMOWANIA KWATER PRZESUŃ ZNACZNIK CYKLU NA KOLEJNY STOS KART WYDARZEŃ.

W wariantcie COM.4 w piątym *Cyklu* nie rozpatruje się wydarzenia. *Znacznik Cyklu* można odłożyć do pudełka.

NIE USUWAJ ŻETONÓW ZAPOTRZEBOWANIA Z KWATER W OSTATNIM CYKLU GRY, ABY NA KOŃCU GRY WZIĄĆ JE POD UWAGĘ PODCZAS SPRAWDZANIA WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA.

ZNACZNIKI AKCJI UMIESZCZONE NA PLANSZY NIE WRACAJĄ AUTOMATYCZNIE DO GRACZY NA KOŃCU RUNDY ANI CYKLU!

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Na końcu ostatniego *Cyklu* gracze sprawdzają, czy udało im się spełnić warunki zwycięstwa. Mogą się one różnić dla różnych wariantów rozgrywki.

SOLO.1 WARIANT SOLO



Na koniec czwartego *Cyklu*, o ile założenia Scenariusza nie mówią inaczej, gracz sprawdza, czy spełnił wszystkie wymagania Scenariusza. Dodatkowo w Kwaterach nie może znajdować się żaden Żeton Tlenu, Choroby ani Głodu. W przypadku niespełnienia wymagań gracz przegrywa z grą i jego misja na Marsie dobiegła końca.

Jeżeli gracz wybrał tryb gry na realizację Zleceń zamiast Scenariusza, wtedy zapisuje swoje osiągnięcia, doliczając do nich następujące punkty:

- Każdy Żeton Tlenu, Choroby oraz Głodu pozostawiony w Kwaterze gracza powoduje utratę 3 punktów Reputacji;
- Każdy żeton martwych kolonistów gracza na *Torze Cyklu* powoduje utratę 3 punktów Reputacji;
- Za każde posiadane przez gracza 3 Znaczniki Energii gracz otrzymuje 1 punkt Reputacji;
- Posiadanie przez gracza czwartego żetonu kolonistów powoduje otrzymanie 2 punktów Reputacji.

CO-OP.2 WARIANT KOOPERACYJNY



Na koniec czwartego *Cyklu*, o ile założenia Scenariusza nie mówią inaczej, gracze sprawdzają, czy spełnili wszystkie wymagania Scenariusza. Dodatkowo w Kwaterach nie może znajdować się żaden Żeton Tlenu, Choroby oraz Głodu. W przypadku niespełnienia wymagań gracze przegrali z grą, a ich misja na Marsie dobiegła końca.

SEMI:CO-OP.3 WARIANT RYWALIZACYJNO-KOOPERACYJNY



Na koniec czwartego *Cyklu*, o ile założenia Scenariusza nie mówią inaczej, gracze sprawdzają, czy spełnili wszystkie wymagania Scenariusza. Dodatkowo w Kwaterach nie może znajdować się żaden Żeton Tlenu, Choroby oraz Głodu. W tym wariantcie możliwe jest wcześniejsze zakończenie rozgrywki, kiedy wymagania Scenariusza zostaną spełnione wcześniej przez graczy oraz Kwatery zostaną pozbawione wszystkich żetonów zapotrzebowania. W przypadku niespełnienia wymagań gracze nie zakończyli sukcesem misji, lecz dzięki zdobytej Reputacji wyłaniana jest korporacja, która zyskała największą renomę w kolonii. Jeśli jest remis, zwycięzca zostaje ten z remisujących graczy, który posiada więcej Kredytów. Opcjonalnie przegrywają wtedy wszyscy gracze.

Dodatkowo za każde posiadane 3 Znaczniki Energii gracz otrzymuje 1 punkt Reputacji.

COM.4 WARIANT RYWALIZACYJNY



Na koniec piątego *Cyklu* dzięki zdobytej Reputacji wyłaniana jest korporacja, która zyskała największą renomę 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 Cyklu* powoduje utratę 3 punktów Reputacji;
- Za każde posiadane 3 Znaczniki Energii gracz otrzymuje 1 punkt Reputacji;
- Posiadanie przez gracza czwartego żetonu kolonistów powoduje otrzymanie 2 punktów Reputacji;
- Gracze otrzymują dodatkowe punkty za posiadane żetony budowy i rozbudowy:

Pionier budownictwa:

Wszyscy gracze posiadający najwięcej żetonów budowy otrzymują dodatkowo 5 punktów Reputacji. Wszyscy gracze będący na drugim miejscu, jeśli chodzi o liczbę żetonów budowy, otrzymują 3 punkty Reputacji.

Budowniczy:

Wszyscy gracze posiadający najwięcej żetonów rozbudowy otrzymują dodatkowo 5 punktów Reputacji. Wszyscy gracze będący na drugim miejscu, jeśli chodzi o liczbę żetonów rozbudowy, otrzymują 3 punkty Reputacji.

WERSJA KOLEKCJONERSKA

Gracze odsłaniają swoje karty ukrytych celów i sprawdzają, które z nich zostały spełnione. Gracz, który spełnił wymagania swojej karty ukrytego celu, otrzymuje określoną na niej liczbę punktów Reputacji.

OPIS PÓL PRACY

Każdy budynek na planszy oferuje od jednej do kilku różnych akcji, których wykonanie zabiera określoną ilość czasu. Budynki te posiadają pola akcji, na których gracze umieszczają swoje Znaczniki Akcji.

Jeśli dany budynek ma na sobie żeton budowy, to nie można w nim wykonywać akcji do momentu usunięcia tego żetonu (poprzez wykonanie akcji Budowy w Budowie Obiektów).

Gracze mogą korzystać z pól akcji, na których leży żeton rozbudowy (i budynek nie ma na sobie żetonu budowy), ale taka akcja kosztuje o 1 *Jednostkę Czasu* więcej. Przykładowo jeśli gracz wybiera akcję Technologia Kolonii w Laboratorium i kładzie swój Znacznik Akcji na polu z żetonem rozbudowy, to akcja ta kosztuje go 4 *Jednostki Czasu* zamiast standardowych 3.

W dowolnym momencie gracz może mieć tylko 1 swój Znacznik Akcji w danym budynku.



RTG [RADIOISOTOPE THERMOELECTRIC GENERATOR]



RTG to niewielkie urządzenie dostarczające energię z ograniczoną rezerwą Znaczników Energii. 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 umieszczenia Znacznika Akcji ani płacenia czasem.**

JEŻELI W OBSZARZE GENERATORA NIE MA JUŻ ZNACZNIKÓW ENERGII, GRACZE NIE MOGĄ ICH POBIERAĆ. ENERGIA W RTG NIE JEST UZUPEŁNIANA W TRAKCIE GRY.

AKCJA

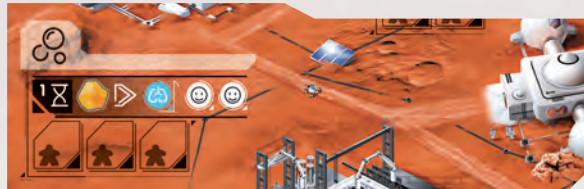
Pobierz 1 Znacznik Energii.

KOSZT AKCJI

1 punkt Reputacji



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



Jedynym zastosowaniem Generatora MOXIE jest wytwarzanie Tlenu dla kolonistów.

AKCJA

Zdejmij jeden Żeton Tlenu z dowolnej Kwatery i zyskaj 2 punkty Reputacji. W wariantcie COM.4 zdejmij Żeton Tlenu tylko z Kwatery gracza wykonującego akcję.

KOSZT AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, 1 Znacznik Energii



BUDOWA OBIEKTÓW



Budowa obiektów umożliwia wykonanie trzech różnych akcji, koszt każdej z nich jest taki sam. Gracze mogą tu budować nowe obiekty, rozbudowywać istniejące, a także stawiać instalacje energetyczne. Akcje te można wykonywać w dowolnej kombinacji, o ile posiada się wystarczającą ilość zasobów i czasu.

AKCJA 1 : BUDOWA

(Zbudowanie obiektu zezwala na wykonywanie w nim akcji) Zdejmij jeden żeton budowy z dowolnego budynku i zyskaj trzy punkty Reputacji. W wariantcie COM.4 zatrzymaj zdjęty żeton.

AKCJA 2 : ROZBUDOWA

(Rozbudowa obiektu skraca czas wykonywania w nim akcji) Zdejmij jeden żeton rozbudowy z dowolnego budynku i otrzymaj trzy punkty Reputacji. W wariantcie COM.4 zatrzymaj zdjęty żeton.

AKCJA 3 : BUDOWA INSTALACJI

(Zbudowanie instalacji energetycznej skutkuje produkcją dodatkowej energii w 1. i 3. *Rundzie* każdego *Cyklu*) 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 AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, 1 Znacznik Energii, 1 Znacznik Regolitu, 1 Znacznik Zapasów

WAŻNE

Gracz może posiadać maksymalnie 2 (w wariantcie SOLO.1 maksymalnie 4) instalacje energetyczne bez względu na ich rodzaj.



SZPITAL



W szpitalu koloniści leczą się z chorób. Aby móc używać szpitala, należy go wpierw zbudować.

AKCJA

Otrzymujesz 1 Znacznik Lekarstwa.

KOSZT AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, 1 Znacznik Energii, 1 Znacznik Zapasów, 1 Znacznik Oczyszczonej Wody



OCZYSZCZALNIA WODY



W oczyszczalni wody Znaczniki Zanieczyszczonego Lodu przetwarzają się w uzdatnioną wodę. Aby móc używać oczyszczalni, należy ją wpierw zbudować.

AKCJA

Otrzymujesz 2 Znaczniki Uzdatnionej Wody.

KOSZT AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, 1 Znacznik Energii, 1 Znacznik Zanieczyszczonego Lodu



WYDOBYCIE



Akcja ta polega na wydobywaniu surowców z marsjańskiej gleby. Dostępne są dwa rodzaje surowców: Znaczniki Regolitu (czerwone Kryształki) i Znaczniki Zanieczyszczonego Lodu (niebieskie Kryształki). Na awersie każdego żetonu wydobycia oznaczona jest liczba dostępnych surowców jednego lub obu rodzajów. Gracz może wydobyć łącznie do 2 Kryształków z jednego żetonu wydobycia.

WAŻNE

Gracz, wykonując akcję wydobycia, musi zawsze wykonać ruch maszyny wydobywczej na inny żeton.

Przed ruchem lub po tym ruchu gracz może przeprowadzić akcję wydobycia tylko z jednego żetonu, na którym aktualnie znajduje się Znacznik Maszyny.

Maszynę można ruszyć w dowolnym kierunku, pod warunkiem że nie oddali się od nieodkrytych żetonów wydobycia (wyjątek: kiedy wszystkie żetony są już odkryte, dozwolony jest dowolny kierunek ruchu).

Po zakończeniu ruchu należy odsłonić wszystkie żetony wydobycia sąsiadujące z żetonem, na którym stoi aktualnie maszyna wydobywcza.

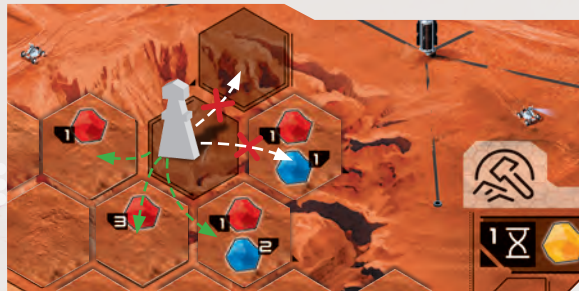
PRZYKŁAD

Gracz zaczyna akcję Wydobycia z maszyną wydobywczą stojącą na pozycji startowej. Wydobywa z żetonu 2 Znaczniki Regolitu a następnie przesunął maszynę wydobywczą na żeton obok, respektując zasadę mówiącą, że maszyna nie może oddalić się od nieodkrytych żetonów wydobycia. Po tym ruchu gracz odkrywa żetony wydobycia sąsiadujące z obecną pozycją maszyny.



PRZYKŁADY

Oznaczenie dozwolonych i niedozwolonych ruchów Maszyny na inny żeton.



AKCJA : WYDOBYCIE

Otrzymujesz dwa dowolne Znaczniki Surowców (Kryształki) z żetonu, na którym stoi maszyna wydobywcza. Następnie usuń z planszy żeton, z jakiego wydobywałeś, niezależnie od tego, czy wydobyto z niego wszystkie surowce, czy nie.

Jeśli gracz dysponuje technologią Długie Ramię, to może wydobywać surowce z sąsiedniego żetonu zamiast tego, na którym stoi maszyna. Liczba wydobytych Kryształków nie zmienia się.

Jeśli gracz posiada Kartę Pomocnika Geolog, to może wydobyć do 3 Kryształków zamiast 2.

☞ KOSZT AKCJI

1 Jednostka Czasu, 1 Znacznik Energii

Dodatkowo, jeśli gracz wydobył przynajmniej jeden Znacznik Regolitu, to może zdecydować się rozszerzyć swoją akcję o **badanie regolitu**, płacąc 1 Jednostkę Czasu. Dobiera 1 Kartę Badania Regolitu za każdy wydobyty Znacznik Regolitu. **Nie można badać Zanieczyszczonego Lodu.**

AKCJA : BADANIE (OPCJONALNA)

Dobierz karty ze stosu regolitu w liczbie równej liczbie wydobytego właśnie regolitu. Dobre karty gracz zachowuje w tajemnicy przed innymi graczami, chyba że wybrano kooperacyjny wariant gry.

☞ KOSZT AKCJI

1 Jednostka Czasu (dla dowolnej liczby Znaczników)

Jeśli gracz dysponuje technologią Czujnik Molekularny, to może dobrać o 1 Kartę Badania Regolitu więcej.

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 *Jednostkę Czasu*. Dobiera dwie Karty Badania Regolitu (1 karta za każdy wydobyty Znacznik Regolitu) plus jedną dodatkową z technologii, jaką opracował na swojej karcie (korporacji) gracza. Gracz nie pokazuje zawartości kart, chyba że wybrano kooperacyjny wariant gry.

**ŁĄDOWNIK**

W Lądowniku gracze mogą wykonywać akcje związane z misją, jak również zdobywać zapasy. Możliwe akcje w Lądowniku to:

- Badania
- Zapasy
- Misja

AKCJA 1 : BADANIA

Otrzymujesz od Agencji Kosmicznej wynagrodzenie określone na Kafelku Badań. Gracz może wybrać do badań dowolny odkryty Kafel Badań ze stosu, wydać wskazane materiały (regolit, zanieczyszczony lód lub kombinację kart badań regolitu) i czas, aby otrzymać określone na Kafelku fundusze. Po wypełnieniu badań Kafel należy usunąć z gry.

KOSZT AKCJI

X *Jednostek Czasu* i Kryształ lub Karty Badania Regolitu zgodnie z wymaganiem na Kafelku Badań

Zużyte karty/kafelki trafiają na stos elementów odrzuconych.

Jeżeli gracz posiada kartę Naukowca, wtedy obniża koszt o 1 *Jednostkę Czasu* (minimum 1), kiedy wykonuje akcję badania.

PRZYKŁAD

Gracz posiada wcześniej wydobyty żółty minerał na Karcie Badania Regolitu i postanowił zrealizować badanie dla Międzynarodowej Agencji Kosmicznej. Z przejrzanego wcześniej stosu Kafli Badań wybrał ten, do którego posiada niezbędny składnik. Gracz poświęca na badanie 2 *Jednostki Czasu*, odrzuca Kartę Badania Regolitu z żółtym minerałem, odrzuca Kafel Badań jako zrealizowany i otrzymuje z banku 10 Kredytów.

**AKCJA 2 : ZAPASY**

Otrzymujesz tyle Znaczników Zapasów, ile *Jednostek Czasu* poświęciłeś na wykonanie tej akcji – maksymalnie dwa Znaczniki.

KOSZT AKCJI

1 lub 2 *Jednostki Czasu* w zależności od tego, ile Znaczników Zapasów chce otrzymać gracz

AKCJA 3 : MISJA

Gracze mogą w Lądowniku realizować także akcje związane z celem misji. Rodzaj akcji zależy od tego, czy gra się ze Scenariuszem, czy z Kartami Zleceń. W przypadku Scenariusza koszty akcji i nagrody za jej wykonanie są określone na karcie Scenariusza. Każda Karta Zlecenia zawiera informację o koszcie i możliwych do zdobycia punktach Reputacji. Gracz może jedną akcją wykonać tylko jedno z wymagań Scenariusza lub zrealizować jedną Kartę Zlecenia (wariant rywalizacyjny). W przypadku zrealizowania Karty Zlecenia na jej miejsce należy dołożyć nową ze stosu (tylko wariant rywalizacyjny).

KOSZT AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, koszt określony na karcie Scenariusza lub Karcie Zlecenia (wariant rywalizacyjny)

Gracz za pomocą jednego Znacznika Akcji może wykonać dowolne z powyższych akcji w Lądowniku, ale żadnej z nich nie może wykonać wielokrotnie (w szczególności nie wolno otrzymać 1 zapasu, a następnie 2 zapasów, ponieważ to ta sama akcja).

**SZKLARNIE**

W Szklarniach uprawia się żywność, aby koloniści mieli co jeść. Można tu wykonać 2 różne akcje: zbiory i zmianę upraw.

AKCJA : ZBIORY

Zbiory umożliwiają otrzymanie żywności/lekarstw zgodnie z Kaflem Upraw, jaki gracz posiada na swojej karcie korporacji. Jeśli na karcie gracza nie leży żaden Kafel Upraw, to stosuje się podstawowe uprawy nadrukowane na karcie. Kafle Upraw pozwalają na wydajniejsze uprawy.

Gracz otrzymuje żywność/lekarstwa przedstawione na aktualnym Kafle Upraw lub na karcie korporacji.

Jeśli gracz posiada Kartę Pomocnika Botanik, to wytwarza o jeden Znacznik Żywności więcej.

💰 KOSZT AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, Znaczniki na aktualnym Kafle Upraw lub na Karcie Gracza.

Należy pamiętać, że bieżąca karta pogody może wpływać na uprawy. Przykładowo Aktywność Słoneczna zwiększa produkcję żywności, z kolei przez Burzę Piaskową trzeba wydać więcej energii, by zebrać uprawy.

➡ AKCJA 2 : ZMIANA UPRAW

Akcja zmiany upraw pozwala graczowi na zmianę bieżących upraw przez wzięcie jednego z dostępnych na planszy Kafli Upraw. Jeśli gracz nie miał jeszcze Kafli Upraw, to kładzie otrzymany Kafel na swojej karcie korporacji, w przeciwnym razie zastępuje poprzedni Kafel Upraw nowym, a poprzedni odkłada na odpowiednie miejsce na planszy.

Wybierz i umieść Kafel Upraw na swojej karcie gracza, zastępując Kafel Upraw leżący na niej.

💰 KOSZT AKCJI

1 *Jednostka Czasu*, 1 Znacznik Energii

Gracz może mieć najwyżej jeden Kafel Upraw na swojej karcie korporacji.

🎓 CENTRUM EDUKACYJNE



W centrum edukacyjnym gracze mogą zatrudniać Specjalistów i Pomocników, którzy pomagają w wydajniejszym wykonywaniu akcji i/lub wykonują akcje specjalne. Można mieć kilka kart tego samego typu i wtedy ich efekty się kumulują, przykładowo mając 2 Geologów, można wydobyć do 4 Kryształów

w 1 akcji. Aby móc używać centrum edukacyjnego, należy je wpięrow zbudować.

➡ AKCJA

Dobierz 1 Kartę wybranego Specjalisty albo Pomocnika z planszy i umieść na swojej karcie gracza.

Uwaga: Opis działania Specjalistów i Pomocników znajduje się poniżej. Raz zatrudnionego Pomocnika bądź Specjalisty nie można zastąpić inną Kartą.

💰 KOSZT AKCJI

2 Kredyty

Limit na karcie gracza – każdy gracz może posiadać maksymalnie 2 Pomocników oraz 2 Specjalistów.

👤 POMOCNICZY

Gracz, który posiada Kartę Pomocnika, otrzymuje stały bonus do wykonywanych akcji.

👤 SPECJALIŚCI

Gracz posiadający Kartę Specjalisty może go użyć tylko raz na *Rundę* (NIE akcję), opłacając koszt jego usługi wymieniony na karcie danego Specjalisty (opłacenie Specjalisty nie jest akcją gracza i nie kosztuje czasu). Następnie gracz korzysta z efektu karty, po czym obraca ją rewersem do góry. Kartę należy obrócić z powrotem awersem do góry na początku przyszłej *Rundy*.

COM.4

W wariantcie COM.4 nie można używać Specjalisty, aby wpływać na Kwatery innych graczy (przykładowo usuwając Żetony Głodu).



🔬 LABORATORIUM



W Laboratorium gracze mogą rozwijać nowe technologie kolonii i korporacji, z dobrodziejstw których będą mogli potem korzystać. Każda korporacja ma dostęp do takich samych technologii, ale to już od poszczególnych graczy zależy, które z nich rozwiją. Aby móc używać laboratorium, należy je wpięrow zbudować.

➡ AKCJA 1 : TECHNOLOGIA KOLONII

Wszystkie technologie kolonii mają ten sam koszt. Gracz umieszcza okrągły znacznik na planszy przy technologii, jaką rozwinął, i otrzymuje 3 punkty Reputacji. Technologie będą działać dopiero od przyszłego *Cyklu*. Technologie nadrukowane na planszy można opracowywać tylko raz (NIE raz na gracza/korporację) za wyjątkiem wariantu COM.4, gdzie każdy z graczy może opracować taką technologię dla siebie. Wtedy okrągłe znaczniki różnych graczy umieszcza się w stosie jeden na drugim.

Gracz rozwija technologię kolonii, umieszczając okrągły znacznik na planszy przy odpowiedniej technologii, i otrzymuje 3 punkty Reputacji.

💰 KOSZT AKCJI

3 *Jednostki Czasu*, 1 Znacznik Energii

➡ AKCJA 2 : TECHNOLOGIA KORPORACJI

Technologie korporacji rozwija się podobnie, ale mają one różne koszty czasowe zaznaczone przy każdej z technologii na karcie korporacji. Każdy z graczy może opracować każdą z nich jednokrotnie.

Gracz rozwija technologię korporacji, umieszczając okrągły znacznik na karcie korporacji przy odpowiedniej technologii.

💰 KOSZT AKCJI

X *Jednostek Czasu* w zależności od technologii, 1 Znacznik Energii

Jeśli gracz posiada Pomocnika Naukowiec,

to koszt opracowania każdej technologii w Laboratorium jest zmniejszony o 1 *Jednostkę Czasu*, do minimum 1 *Jednostki Czasu*.

🔌 INSTALACJE ENERGETYCZNE

Instalacje energetyczne **nie posiadają pół akcji**, a jedynie pola na okrągłe znaczniki graczy, które gracze umieszcza tam po zbudowaniu odpowiedniej instalacji. Żaden gracz nie może posiadać w sumie więcej niż 2 instalacje energetyczne, ale gracze mogą wybierać, jakiego typu instalacje chcą zbudować (2 panele solarne, 2 elektrownie wiatrowe lub po 1 obu typów). W wariantcie SOLO.1 gracz może zbudować maksymalnie 4 instalacje energetyczne.

Okrągłe znaczniki graczy przy instalacjach energetycznych układa się w stosach.

W trakcie *Cyklu* w krokach produkcji energii (przed *Rundami* 1 i 3) należy pamiętać, na które rodzaje instalacji energetycznych ma wpływ bieżąca Karta Pogody i na które mają wpływ technologie korporacji poszczególnych graczy.

OPIS TECHNOLOGII

W trakcie rozgrywki gracz może wprowadzać ulepszenia kolonii, rozwijając nowe technologie w Laboratorium. Dzielą się one na technologie kolonii i korporacji. Każda z nich przynosi określone korzyści za różną cenę.

TECHNOLOGIE KOLONII



MEDYCyna

W fazie uzupełnienia umieść w Kwaterze o jeden Żeton Choroby mniej.

W wariantach COM.4 oznacza to, że gracz nie umieszcza Żetonu Choroby w swojej Kwaterze. W pozostałych wariantach umieszcza się po prostu o jeden mniej Żeton Choroby w całej kolonii.



KONWERTER CO₂

W fazie uzupełnienia umieść w Kwaterze o jeden Żeton Tlenu mniej.

W wariantach COM.4 oznacza to, że gracz nie umieszcza Żetonu Tlenu w swojej Kwaterze. W pozostałych wariantach umieszcza się po prostu o jeden Żeton Tlenu mniej w całej kolonii.



KONTROLA URODZIN

W fazie uzupełnienia umieść w Kwaterze jeden Żeton Przyrostu Naturalnego. W wariantach COM.4 tylko gracze, którzy opracowali tę technologię, umieszczają w swoich Kwaterach Żeton Przyrostu Naturalnego. W pozostałych wariantach żeton ten jest wspólny dla wszystkich Kwater.

TECHNOLOGIE KORPORACJI (INDYWIDUALNE)

Technologie korporacji są indywidualne dla każdego z graczy, nigdy nie są wspólne. Koszt opracowania każdej z nich zaznaczony jest na karcie korporacji po lewej stronie, a po prawej widnieje korzyść, jaka płynie z danej technologii.



DŁUGIE RAMIĘ

Możesz wydobyć zasoby z żetonu wydobycia leżącego obok żetonu, na którym stoi Znacznik Maszyny. Zasady ruchu maszyny wydobywczej pozostają bez zmian – nie można ruszyć jej w kierunku oddalającym ją od nieodkrytych żetonów wydobycia. Długie ramię kosztuje 1 Jednostkę Czasu i 1 Znacznik Energii.



RAPORTY POGODOWE

Możesz podglądać wierzchnią kartę ze stosu kart pogody (nawet natychmiast po opracowaniu tej technologii). Można dzielić się zdobytą w ten sposób informacją z innymi graczami, choć w wariantach COM.4 może być lepiej zachować tę wiedzę dla siebie. Raporty pogodowe kosztują 1 Jednostkę Czasu i 1 Znacznik Energii.



MODYFIKACJA DNA

Otrzymujesz 1 dodatkową Jednostkę Czasu w każdej twojej Turze, czyli **poczawszy od następnej Tury, masz 4 jednostki w każdej Turze zamiast 3**. Modyfikacja DNA kosztuje 3 Jednostki Czasu i 1 Znacznik Energii.



ENERGIA SŁONECZNA

Każdy twój panel solarny produkuje +1 energii. Energia słoneczna kosztuje 1 Jednostkę Czasu i 1 Znacznik Energii.



ENERGIA KINETYCZNA

Każda twoja elektrownia wiatrowa produkuje +1 energii. Energia kinetyczna kosztuje 1 Jednostkę Czasu i 1 Znacznik Energii.



CZUJNIK MOLEKULARNY

Podczas akcji badania regolitu dociągasz dodatkową Kartę Badania Regolitu. Zawsze jest to 1 dodatkowa karta, niezależnie od liczby wydobytych Znaczników Regolitu. Należy przy tym pamiętać, że nie dobiera się Kart Badania Regolitu za wydobyte Znaczniki Zanieczyszczonego Lodu. Czujnik

molekularny kosztuje 1 Jednostkę Czasu i 1 Znacznik Energii.

OPIS KART POMOCNIKÓW



BOTANIK

Wykonując w szklarni akcję zbiorów, otrzymujesz zawsze dodatkowy Znacznik Żywności.



GEOLOG

Wykonując akcję wydobycia, możesz wydobyć o 1 Zasób więcej, jeżeli jest dostępny na żetonie, z którego wydobywasz.



NAUKOWIEC

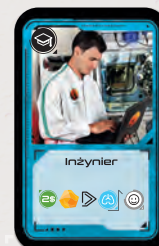
Wykonanie akcji badań oznaczonych symbolem kolby laboratoryjnej kosztuje gracza o 1 Jednostkę Czasu mniej, ale minimalnie 1 Jednostkę Czasu.

OPIS KART SPECJALISTÓW



DIETETYK

Zapłać 2 Kredyty, 1 Znacznik Żywności oraz 1 Znacznik Energii, aby usunąć 2 Żetony Głodu z dowolnej Kwatery i otrzymać 2 punkty Reputacji.



INŻYNIER

Zapłać 2 Kredyty oraz 1 Znacznik Energii, aby usunąć Żeton Tlenu z dowolnej Kwatery i otrzymać 1 punkt Reputacji.



▼ FARMACEUTA

Zapłać 4 Kredyty, 1 Znacznik Zapasów oraz 1 Znacznik Czystej Wody, aby otrzymać 1 Znacznik Lekarstwa.



▼ LEKARZ

Zapłać 4 Kredyty oraz 1 Znacznik Lekarstwa, aby usunąć 2 Żetony Choroby z dowolnej Kwatery i otrzymać 2 punkty Reputacji.



▼ CHEMIK

Zapłać 2 Kredyty, 1 Znacznik Energii oraz 1 Znacznik Zanieczyszczonego Lodu, aby otrzymać 1 Znacznik Czystej Wody.

▼ WERSJA KOLEKCJONERSKA

W wersji kolekcjonerskiej dostępni są opisani poniżej trzech dodatkowi Specjaliści.



▼ KIEROWNIK ELEKTROWNI

Zapłać 1 Kredyt oraz 2 Znaczniki Energii, aby otrzymać 2 punkty Reputacji.



▼ ANALITYK GLEBY

Zapłać 2 Kredyty, 1 Znacznik Energii oraz 1 Znacznik Regolitu, aby dobrać dwie Karty Badania Regolitu.



▼ BUDOWNICZY

Zapłać 4 Kredyty, aby wykonać jedną z akcji z budowy obiektów, ponosząc koszty wymagane przez akcję, włącznie z 1 Jednostką Czasu.

OPIS KART POGODY



▼ STABILNA POGODA

Bez modyfikatorów.



▼ AKTYWNOŚĆ SŁONECZNA

Zbiory w szklarni kosztują o 1 Znacznik Energii mniej. Elektrownie solarne produkują o 1 Znacznik Energii więcej.



▼ AKTYWNOŚĆ SŁONECZNA

Zbiory w szklarni dają o 1 Znacznik Żywności więcej. Elektrownie solarne produkują o 1 Znacznik Energii więcej.



▼ WIATR

Elektrownie wiatrowe produkują o 1 Znacznik Energii więcej.



▼ BURZA PIASKOWA

Zbiory w szklarni dają o 1 Znacznik Żywności mniej. Elektrownie solarne i wiatrowe produkują o 1 Znacznik Energii mniej.



▼ BURZA PIASKOWA

Zbiory w szklarni kosztują o 1 Znacznik Energii więcej. Elektrownie solarne i wiatrowe produkują o 1 Znacznik Energii mniej.



▼ TRZĘSIENIE ZIEMI

Akcja wydobycia daje o 1 Znacznik mniej.

TWÓRCY



REDIMP GAMES

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

▼ PROJEKT GRY KRZYSZTOF WOLICKI GRZEGORZ OKLIŃSKI

▼ SKŁAD GRAFICZNY Paweł Niziołek

▼ ILUSTRACJE

Maciej Żumirski • Monika Jaworska

▼ SKŁAD INSTRUKCJI

Karolina Lewanowicz, GRAMATURY

▼ KOREKTA

Marta Kania

Dedykuję tę grę moim wspianym córkom, Wiktorii i Kindze, 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 Luszczak, Dawid Kurczyk, Piotr Mika, Łupieżowiec Sebastian, Michał Libera, Andrzej Kuplowski, Rafał Kimla, Mikołaj Mirewski, Michał Waszek, Paweł Panek.

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

— Krzysztof

Specjalne podziękowania dla niżej wymienionych osób za ogromny wkład w procesie tworzenia gry:

Kamil Gójski, Mariusz Marszał, Emil Kowalczyk, Weronika Popielarczyk, Olga Głowacka, Marianna Oklińska.

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

— Grzegorz

SKRÓCONY OPIS RUNDY GRY

FAZA UZUPEŁNIENI

WYKONYWANA OD DRUGIEGO CYKLU GRY

W wariantcie COM.4 każdy gracz oblicza kroki 1 i 2 dla własnej Kwatery.

1. Jeśli opracowano technologię Kontrola Urodzin, to dodaj do kolonii.

Jeśli w kolonii są , to usuń

z obszaru *Rundy 4* na *Torze Cyklu*.



2. Umieść żetony w Kwaterach:

SOLO.1 / CO-OP.2 / SEMI:CO-OP.3				
LICZBA GRACZY	4	3	2	1
ŻETONY TLENU	4	3	2	2
ŻETONY CHOROBY	4	3	2	2
ŻETONY GŁODU	8	6	4	4

Umieść po jednym żetonie każdego rodzaju w Kwaterach, zaczynając od Q1 i idąc w prawo aż do Q4 (w wariantcie SOLO.1 od Q1 do Q2). Nadmiarowe żetony rozłóż w identyczny sposób, zaczynając znów od Q1.

COM.4

Umieść 1 żeton Tlenu, 1 żeton Choroby i 2 żetony Głodu w Kwaterze każdego gracza.

Jeśli populacja zwiększyła się: +1 Żeton Głodu.

Jeśli populacja zmniejszyła się: -1 Żeton Głodu.

Użyj technologii do zmniejszenia liczby żetonów Tlenu i Choroby.

3. Uzupełnij karty i kafle:

+1 Karta Specjalisty +1 Karta Pomocnika

+2 Kafle Badań +2 Karty Zleceń

4. Zbierz żetony kolonistów z *Toru Cyklu*.

Martwi koloniści pozostają na torze, ale można ich przemieszczać. Gracz wybiera, na której *Rundzie* położy żeton Martwego Kolonisty. W tej *Rundzie* gracz ten pominie swoją *Turę*.

FAZA PRACY

BARDZO WAŻNE!

W pierwszej *Rundzie* pierwszego *Cyklu* NIE odkrywa się karty pogody ani wydarzenia, nie produkuje się także energii.

1. KARTY WYDARZEŃ (TYLKO 1. I 3. RUNDA)

Odkryj i rozpatrz nową kartę wydarzenia.

2. KARTY POGODY (TYLKO 1. I 3. RUNDA)

Odkryj i rozpatrz nową kartę pogody.

3. PRODUKCJA ENERGII (TYLKO 1. I 3. RUNDA)

Pobierz energię ze zbudowanych instalacji

Zmiana pod wpływem opracowanych technologii

Zmiana pod wpływem karty pogody

4. AKCJE PRACY

W trakcie *Rundy* każdy gracz wykonuje 1 *Turę* zgodnie z kolejnością. Liczba *Rund* zależy od populacji kolonii.

RUNDA GRACZA = 3 JEDNOSTKI CZASU NA AKCJE

Opracowana technologia **MODYFIKACJI DNA**: +1 *Jednostka Czasu*.

Począwszy od 1. gracza i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują swoje *Tury* (umieszczają Znaczniki Akcji). Każda akcja kosztuje określoną liczbę *Jednostek Czasu*.

Żeton budowy: budynek niedostępny usuwany akcją:

Żeton rozbudowy: koszt akcji +1 *Jednostka Czasu* usuwany akcją:

Żeton niedostępności: na tym polu nie można umieszczać Znaczników Akcji.

Specjaliści: można użyć ich zdolności w trakcie *Tury* (każdego można użyć maksymalnie raz na *Rundę*).

Akcja odpoczynku (koszt = 1 *Jednostka Czasu*): gracze zbierają dowolną liczbę swoich Znaczników Akcji z planszy (NIE z Lazaretu ani Mieszkań).

DOSTAWA PRODUKTÓW (z końcem *Tury* gracza) Gdy już gracz zużyje wszystkie dostępne *Jednostki Czasu*, umieszcza jeden ze swoich żetonów kolonistów na bieżącej *Rundzie* na *Torze Cyklu*. Gracz może dostarczyć 1 lub 2 produkty do Kwater.

Po wykonaniu *Tury* przez wszystkich graczy przekaz Znacznik Pierwszego Gracza w lewo.

FAZA PODSUMOWANIA KWATER

W tej fazie każdą Kwaterę rozpatruje się osobno, zaczynając od Q1 i postępując w prawo. Każda Kwatera ma pokazany priorytet rozpatrywania zapotrzebowania od 1 do 4.

W wariantcie COM.4 każdy z graczy indywidualnie sprawdza swoją Kwaterę.

PRZYROST POPULACJI

Następuje, gdy gracze zadbali idealnie o zapotrzebowanie kolonii, czyli w Kwaterach nie leżały żadne Żetony Tlenu, Choroby ani Głodu. W takim przypadku należy umieścić w Kwaterze jeden Żeton Przyrostu Naturalnego.

1: TLLEN

Jeśli w Kwaterze pozostał Żeton Tlenu, to gracz musi obrócić 1 swój żeton kolonistów na *Torze Cyklu* rewersem do góry (czaszka). W przypadku śmierci kolonistów pomijamy poniższy krok 2 i 3 w tej Kwaterze.

2: CHOROBY

Jeśli w Kwaterze pozostał Żeton Choroby, każdy z graczy musi przenieść jeden ze swoich Znaczników Akcji ze swojej puli (jeśli nie ma, to z planszy) do Lazaretu.

3: GŁÓD

Jeśli w Kwaterze pozostał Żeton Głodu, każdy z graczy musi przenieść jeden ze swoich Znaczników Akcji ze swojej puli (jeśli nie ma, to z planszy) do Mieszkań.

4: USUNIĘCIE WSZYSTKICH ŻETONÓW

Po rozpatrzeniu Tlenu, Chorób i Głodu w Kwaterach należy usunąć z nich wszystkie 3 rodzaje żetonów zapotrzebowania. Żetony Przyrostu Naturalnego pozostają na miejscu. Jeśli to ostatni *Cykl* gry, nie usuwa się żetonów, ponieważ ich obecność może być ważna przy sprawdzaniu warunków zwycięstwa.

NA KOŃCU FAZY PODSUMOWANIA KWATER PRZESUŃ ZNACZNIK CYKLU NA KOLEJNY STOS KART WYDARZEŃ.

W wariantcie COM.4 w piątym *Cyklu* nie rozpatruje się wydarzenia. *Znacznik Cyklu* można odłożyć do pudełka.

NIE USUWAJ ŻETONÓW ZAPOTRZEBOWANIA Z KWATER W OSTATNIM CYKLU GRY, ABY NA KOŃCU GRY WZIĄĆ JE POD UWAGĘ PODCZAS SPRAWDZANIA WARUNKÓW ZWYCIĘSTWA.

ZNACZNIKI AKCJI UMIESZCZONE NA PLANSZY NIE WRACAJĄ AUTOMATYCZNIE DO GRACZY NA KOŃCU RUNDY ANI CYKLU!