

ON MARS

Az ember nélküli rover küldetések sikere után az ENSZ létrehozta a Műveleti és Mars kutatási főosztályát (DOME). Az első telepések 2037-ben érkeztek a Marsra. A Mars alaptábor létrehozása utáni évtizedekben magáncégek elkezdtek önfenntartó telepek létrehozásán dolgozni.

Az egyik ilyen vállalat vezető űrhajósaként Te akarsz az úttörője lenni a legnagyobb, legfejlettebb Marskolónia fejlesztésének, elérve mind a DOME küldetésének céljait, mind a céged saját céljait.

Kezdetben nagyon függtek a Föld támogatásától, és sok utat kell megtennetek az űrállomás és bolygó felszíne között. Ahogy idővel a kolónia növekszik, létrehoztok bányákat, erőműveket, vízkinyerőket, üvegházakat, oxigénkondenzátorokat és menedékeket. A cél, hogy önfenntartó kolóniává váljatok, és függetlenedjete a földi szervezettől. Ehhez meg kell értenetek a víz, levegő, energia és élelem fontosságát - amik szükségesek a túléléshez.

Készen állsz, hogy részt vegyél az emberiség legnagyobb kihívásában?

TARTALOM

Játékáttekintés	2	Kolónia főakciók	12	Küldetések	19
Játéktartozékok	3	Irányítóközpont	12	Titkos célok	19
Játékelőkészítés	4	Robotok	12		
Játékoselőkészítés	6	Rover	12	ÜRSIKLÓFÁZIS	19
Ásványok	7	Épület felépítése	13	Utazás a kolóniára	20
Fontos kifejezések	7	LFR épületek	13	Utazás az úrállomásra	20
Játékmenet	8	Fejlődésterület	13		
		Mozgatás szabály	13	Játék vége	21
KOLONIZÁCIÓS FÁZIS	8	Technológia használata építéshez	14	Szóló játék	22
FŐTÁBLA AKCIÓK	8	Bányák	15	2 fős játék	24
Türkizkék telepes	8	Létfenntartó rendszer (LFR)	15	Első telepes változat	24
Kristály	8	Kolónia állapotfrissítés	16	Különös úr változat	24
Piros telepes	9	Épület fejlesztése	16		
		Űrhajó fogadása	17	Impresszum	24
Úrállomás főakciók	9	Tudós alkalmazása vagy Földszerződés kötése	17		
Leszállóegység	9	Földszerződések	17		
Tervrajz beszerzése	10				
Új technológia tanulása	10	Mars kristályok	18		
Kutatás & fejlesztés (K+F)	11	VEZETŐI AKCIÓK	18		
Techlapkák használata	11	Tech-ek turbózása telepesekkel	18		
Ellátmányozás	11	Tudósok és fejlesztett épületek	18		

JÁTÉKÁTTEKINTÉS

A játék fordulókön keresztül zajlik, és mindegyik az alábbi két fázisból áll: **KOLONIZÁCIÓS FÁZIS** és **ÜRSIKLÓFÁZIS**.

A **KOLONIZÁCIÓS FÁZISBAN** minden játékos végrehajt egy kört, amiben akciókat hajt végre. A választott akció attól függ, hogy a játékos a tábla melyik oldalán van. Ha a játékos a keringési pályán lévő úrállomáson van, elvehet tervrajzokat, vásárolhat és fejleszthet technológiákat és vételezhet ellátmányt a raktárból. Ha a játékos a bolygó felszínén lévő kolónián van, épületeket emelhet a robotjaival, fejlesztheti ezeket az épületeket a tervrajzok segítségével, alkalmazhat tudósokat és új szerződéseket köthet, fogadhat új űrhajókat és felfedezheti a bolygó felszínét a roverével.

Az **ÜRSIKLÓFÁZISBAN** a játékosok utazhatnak a bolygó felszíne és a keringési pályán lévő úrállomás között.

A Marson minden épület függ a többitől, és vannak, amik szükségesek a telep növekedéséhez. A telepesek élőhelyeül épített menedékeknek szüksége van oxigénre, az oxigénhez szükség van növényekre, a növények növekedéséhez szükség van vízre, a jégből víz készítéséhez szükség van energiára, az energia generálásához szükség van ásványokra, az ásványok bányászásához szükség van telepesekre.

A kolónia képességeinek fejlesztése nyújtja ezeket a létfontosságú erőforrásokat. Ahogy a kolónia nő, több menedékre van szükség, így a telepesek túlélhetik a Mars barátságtalan feltételeit.

A játék során a játékosok megpróbálnak küldetéseket teljesíteni. Ha három küldetést teljesítettek, a játéknak vége.

A játék megnyeréséhez a játékosoknak hozzá kell járulniuk a Mars első telepének fejlesztéséhez. Ezt a játék során a megszerzett Lehetőségpontok (LP) jelképezik. A játék végén a legtöbb LP-tal rendelkező játékos a győztes.



JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 főtábla



4 játékos tábla



1 referenciakönyv és
4 játékossegédlet



5 kezdő épületlapka



30 épületlapka



20 menedék épületlapka,
5 minden játékoszínben



1 épületlapka-tároló



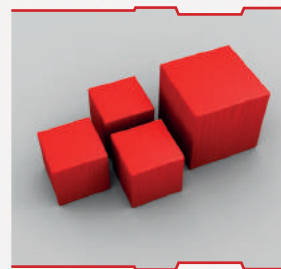
1 tudós és Földszerződés
tárolótábla



8 kutatáslapka és
19 felfedezéslapka



16 techlapka
4 menedék techlapka



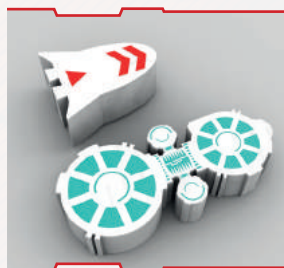
3 küldetössávkocka
1 hátralévő küldetés jelző



3 küldetésjelző



8 LFR jutalomlapka



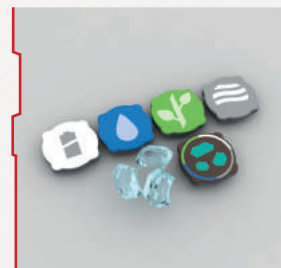
1 űrsikló és
1 kolónia-szintjelző



12 első telepes kártya és
6 első telepes lapka



6 tudósjelző



20 erőforráslapka minden tí-
pusból és 30 kristály



4 LFR sávjelző



48 telepes,
12 minden játékoszínben



4 rover,
1 minden játékoszínben



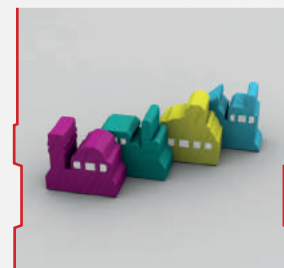
20 hajó és 20 fejlődéskocka,
5 minden játékoszínben



16 robot,
4 minden játékoszínben



4 játékosjelző és 4 LP jelző,
1 minden játékoszínben



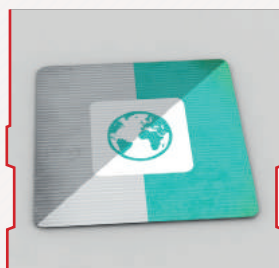
32 fejlesztett épületjelző,
8 minden játékoszínben



24 tervrajzkártya



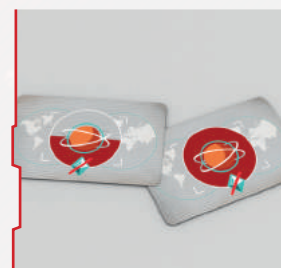
6 tudóskártya



12 Földszerződés kártya



16 titkos célkártya



9 küldeteskártya



12 szólókártya

Minden játéktartozék korlátozott számban áll rendelkezésre, kivéve az erőforrásokat és kristályokat. Ha kifogyának ezekből játék közben, helyettesítsétek valamivel.

JÁTÉKELŐKÉSZÍTÉS

Tedd a játéktáblát az asztal közepére. A tábla két részre oszlik: a baloldali képviseli a Mars űrállomását a keringési pályán a Mars felett **[Űrállomás]**. A tábla többi része a bolygó felszínén lévő telepet képviseli **[Kolónia]**.



ŰRÁLLOMÁSOLDAL

1. Keverd meg a felfedezéslapkákat és tedd képpel lefelé egy pakliban a tábla mellé. A 2. felső lapkát fordítsd fel, és tedd a felfedezésterületre.



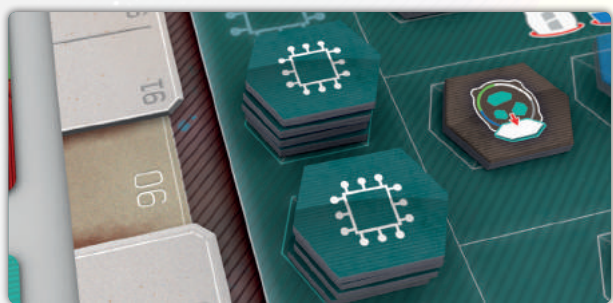
2. Tegy háromat az alábbiak mindegyikéből a raktárba, mezőnként egyet: kristály, elem, víz, növény és oxigén.

Megj.: 2 fős játékban mindegyikből csak kettőt.

3. Tedd félre azokat a techlapkákat, amin menedék látható (egy minden játékoszínben). Válogasd szét a megmaradtakat két pakliba a hátoldaluk színe alapján. Keverd meg az egyik paklit, és véletlenszerűen tegy a techrács minden mezőjére egyet. Keverd össze a megmaradt 8 techlapkát (a menedékeket nem!), és tedd képpel lefelé két pakliba a techrács mellé.



Megj.: 2 fős játék: Csak az egyik lapkakészletet használjátok. A másik készlet lapkát tegyetek vissza a dobozba.



4. Válogassátok szét a tervrajzkártyákat két pakliba a hátoldaluk szerint: Level 1 és Level 3. Keverjétek meg a két paklit külön-külön, majd képpel lefelé tegyék a Level 1 paklit a Level 3 pakli tetejére. Húzzátok fel a felső 6 kártyát a pakliból és tegyék a játéktábla mellé sorban képpel felfelé.

4 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

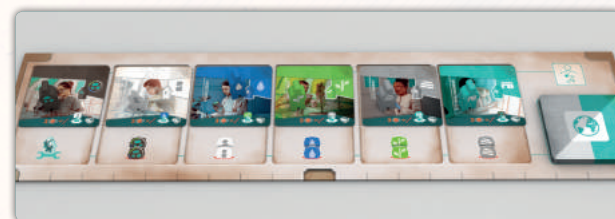
A főtábla egy számítógép képernyőjét jelképezi, ahol a bolygó gyarmatosítását lehet ellenőrizni a keringő műholdakról valós időben.

4

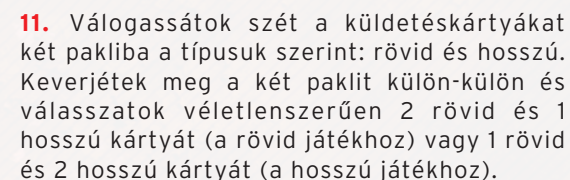


KOLÓNIAOLDAL

5. Tegyék a tudóstartót a főtábla mellé. Tegyék a 6 tudóskártyát a tartó mezőire a következő sorrendben balról jobbra: geológus, K+F mérnök, hidrológus, biokémikus, geokémikus és rendszermérnök. A kártyákat a mezők felső felére tegyék, hogy eltakarja a kristály ikont, és szabadon hagyja (az árat mutató) alsó felét. Ezután tegyék a tudósjelzőket a megfelelő kártyára.



6. Tegyék a Földszerződéslapkákat a tudóstartóra képpel lefelé. Nem szükséges megkeverni őket.



Tegyétek a küldetéskártyákat képpel felfelé a megjelölt mezőkre a táblán. Minden küldetéshez a megfelelő küldetésjelzőt tegyék a küldetéskártyához tartozó akció közelébe.



14. Tegyétek az összes kristályt és erőforrást a tábla mellé, létrehozva a közös készletet.

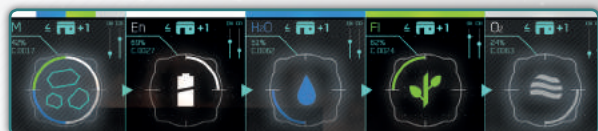
LÉTFENNTARTÓ RENDSZER

17. Keverjétek meg az LFR jutalomlapkákat, és tegyetek négyet véletlenszerűen képpel felfelé a legfelső mezőkre. A többit tegyék vissza a dobozba, nem lesz szükség rájuk.



JÁTEKOSTÁBLA

A játékos táblát a főmenedéket mutatja, és több részre oszlik:



A. RAKTÁR Az erőforrásaidat tárolod itt. Öt különböző erőforrás van a játékban: ásványok, elemek, víz, növények és oxigén. Minden nyersanyagfajtából eggyel többet tárolhatsz a játékos táblán, mint ahány menedéklapkád van a térképen (vagyis, ha egy menedéked van, minden erőforrásból kettőt tárolhatsz).

Az erőforrások a táblán látható sorrendje fontos. A nyíl baloldalon lévő erőforrás szükséges a nyíl jobb oldalán lévő épülettípus megépítéséhez. Például energiára van szükséged (elem erőforrás), hogy vízkinyerőt építs, majd vízre van szükséged az üvegház építéséhez, stb.



B. LABORATÓRIUM

Itt helyezheted el és fejlesztheted a technológiákat, amiket kifejlesztettél.



C. LAKÓNEGYED

Ide kerülnek a telepeseid. A játék kezdetén 4 telepese van helye, és ebből 3 hely foglalt. Minden további felépített menedékekkel 2 további hely keletkezik.



D. MUNKATERÜLET

A telepeseket ide lehet küldeni, hogy felturbózzák az akciókat, amiket végrehajtasz. Nincs korlátja, hogy hány telepese lehet a munkaterületeden.



E. LERAKAT

8 mező van a lerakatodban, ahol kristályt tárolhatsz. A játék elején csak 3 áll rendelkezésre, mivel az űrhajóid elfoglalnak 5 helyet.



F. HANGÁR

A magánűrhajóid ide kerülnek a játék során a lerakatodból.



JÁTEKOS ELŐKÉSZÍTÉS

Minden játékos választ egy szintet és elveszi az alábbiakat:

- 1 játékos tábla.
- 1 játékos jelző.
- 1 LP jelző, amit az LP sáv 0 mezőjére rak.
- Mind az 5 fajta erőforrásból 1-1, amit a raktára (A) megfelelő helyére rak.
- 1 kristály, amit a lerakatára (E) rak.
- 1 menedék techlapka (amit korábban félreraktak), amit a Laboratóriuma (B) 2 oszlopa középső mezőjére tesz.
- 5 űrhajó, amit a lerakata 5 mezőjére tesz.
- 5 menedékház, amit 4-et lerak a játékos táblája jobb oldalára, és egyet az épület felével felfelé, az egyik, a játékos számtól függő menedék-kezdőmezőre (ahogy a jobboldali képeken látszik a fő tábla megjelölt hexaíra). A menedéket a hozzá tartozó játékoshoz legközelebbi helyre tegyék a kényelem kedvéért.
- 4 robot, amiből hármat a játékos táblája mellé rak, egyet pedig a fő táblán lévő menedékére.
- 8 fejlesztett épületjelző, amit a játékos táblája mellé rak.
- 12 telepese, amiből 3-at a lakónegyedébe, a maradék 9-et pedig a játékos táblája mellé rak.
- 1 rover, amit a játékos táblája mellé rak.

13. 5 fejlődésjelző kocka, amiből 1-1-et rak minden erőforrás alá.

14. 3 titkos célkártya: Keverjétek meg a titkos célkártyákat, és osszatok minden játékosnak képpel lefelé 3-at. A játékosok megnézik a saját kártyáikat, de titokban tartják a többi játékos előtt. A megmaradt kártyákat tegyék vissza a dobozba.



2 játékos



3 játékos



4 játékos

Az lesz a kezdőjátékos, aki legtöbbször látta a "Mars mentőexpedíció" című filmet.



Óramutatójárásnak megfelelő sorrendben, kezdve a kezdőjátékoskal, minden játékos lehelyezi a játékosjelzőjét egy üres körsorrendmezőre, és azonnal begyűjtheti a mező hasznát (I. Referenciakönyv 2. oldal).

Akinek a játékosjelzője a legnagyobb számú körsorrendmezőn van, lerakja az űrsiklót az egyik piros utazásmezőre (amin 1-es van), a kolónia- vagy az űrállomásoldalon (választása szerint)



Lehetséges kezdőmezők az űrsikló részére.

Példa az űrsikló lehelyezésére:



Kék úgy dönt, az űrsiklót a **Űrállomásoldalon** kezd.

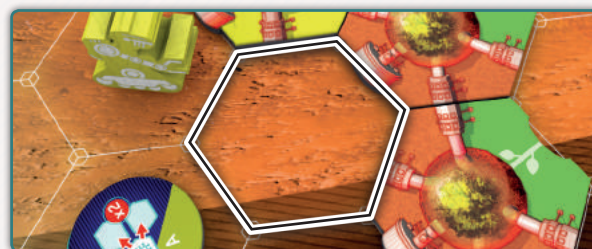


Ásványok

Az ásványok nagyon fontos erőforrások a Mars felszínén. Számtalan dologra használhatók, és (a kristály kivételével) **bármilyen erőforrás helyettesítésére** is felhasználhatók. Ez alól kivétel a Földszerződés teljesítése (I. Referenciakönyv 3. oldal).

FONTOS KIFEJEZÉSEK

- Amikor **kapsz** valamit a játék során, azt a közös készletből vedd el. Csak akkor végy el a fő táblán lévő raktárból, ha kifejezetten erre utasítanak, és a raktár ikon van feltüntetve.
- Az erőforrásokat a **raktáradba** rakod (a korlátnak megfelelően)
- A telepéseket a **lakónegyedbe** rakod (ha van üres mező). A lakónegyed kapacitása 4, és plusz 2 minden általad felépített menedék után. Minden olyan telepés, amit a lakónegyedbe kéne rakni, de nincs számára hely, a játékostáblád mellé kerül.
- Minden **megkapott kristály** a lerakatod alatti területre kerül; nem használhatod fel abban a körben, amiben megkaptad. A következő köröd elején rakd át ezeket a kristályokat a lerakatodra. Ha nincs elég hely, a felesleget tedd vissza a közös készletbe.
- Valahányszor ki kell **fizetned** valaminek az árát (erőforrásban vagy kristályban), vedd el a játékostábládról, és tedd vissza a közös készletbe.
- Az összekapcsolódó azonos típusú épületeket **építettkomplexumnak** hívjuk. A komplexumban lévő épületek száma mutatja a méretét. Az olyan épület, ami nem kapcsolódik másik ugyanolyan típusú épülethez, nem komplexum.
- Bármí, amit **lépéssorrendben** kell végrehajtani, azt jelenti, hogy kövessétek a játékosjelzőket a körsorrendmezőkön, kezdve az 1-essel, egészen a 8-asig.
- Az **üres hexa**, olyan hexa a táblán, amin egyáltalán nincs semmi.



Üres hexa

- A játékos köre végén **egyetlen hexa sem** tartalmazhat **egynél több elemet**. (Elemek a robotok, roverek, telepések és fejlesztett épületjelzők)

MEGKAPOTT KRISTÁLYOK



A megkapott kristályok először a lerakatod alá kerülnek, és csak a következő körödben rakhatod át őket a lerakatodba.

ÜVEGHÁZKOMPLEXUM



Megj.: A generátor nem komplexum, mivel magában álló épület.

JÁTÉKMENET

Minden forduló két fázisra oszlik:

KOLONIZÁCIÓS FÁZIS:

Lépéssorrendben minden játékosnak van egy köre, amiben végrehajt egy főakciót, és opcionálisan egy vezetői akciót.

ŰRSIKLÓFÁZIS:

Az űrsikló utazhat az űrállomás és a kolónia között, vagy mozoghat közelebb az utazáshoz.

Játéksorrend:

A lenti képen a lépéssorrend a következő: **Lila**, **Zöld**, **Sárga** és **Kék**



KOLONIZÁCIÓS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok végrehajtanak egy kört. A játékosok lépésének sorrendjét az határozza meg, hogy a játékosjelzők milyen sorrendben vannak a körsorrendmezőkön, kezdve a legbaloldalibb mezővel az **Űrállomásoldalon** (1) jobbra haladva, és befejezve a legjobboldalibb mezőn a **kolóniaoldalon** (8).

A körödben végre kell hajtandó egy **főakciót**. Emellett végrehajthatsz egy **vezetői akciót** is, a főakció előtt vagy után. A vezetői akciót a 18. oldalon részletezzük.

Ha hozzájárulsz bármelyik **küldeteskártyához**, 1 vagy 2 kristályt kapsz, amint az a kártyán látható. Lásd a 19. oldalt a küldeteskártyákkal kapcsolatos további részletekért.

Ha készen van a köröd, fektesd el a játékosjelződet, hogy emlékeztessen, befejezted a köröd. Ezután a következő játékos hajtja végre a körét.

FŐTÁBLAAKCIÓK

Számos különböző főakció van a főtáblán, amit végrehajthatsz. Ha a játékosjelződ az űrállomásoldalon van, számodra csak az űrállomásakciók érhetők el.

Hasonlóképpen, ha a játékosjelződ a kolóniaoldalon van, csak a kolóniaakciók érhetők el számodra.

Néhány akción **Piros telepes** ikon és/vagy **Türkizkék telepes** ikon és/vagy Kristály ikon látható.



TÜRKIZKÉK TELEPES:

Ez az ikon látható néhány akcióikon alján és azt jelzi, hogy egy vagy több telepest átmozgathatsz a munkaterületedre, hogy felturbózd az akciót.

Az összes, a munkaterületeden lévő telepes visszatér a lakónegyededbe a forduló végén, ha utazol. Nézd meg a különböző akciót a részletekért.



KRISTÁLY:

Ha ez az ikon látható az akció alján, azt jelenti, hogy elkölthetsz kristályokat, hogy felturbózd az akciót.

Nézd meg a különböző akciót a teljes részletekért, hogy turbózhatsz fel az akciót.

Példa a türkizkék telepes akcióra:

Kék az ellátmányozás akciót választja és 1 vizet választ. Ezután felturbózza az akciót azzal, hogy két telepesét odaküldi a munkaterületére, hogy elvehessen még 1 vizet és 1 kristályt is.





PIROS TELEPES:

Ez az ikon néhány akcióikon tetején található, és azt jelzi, hogy az akció végrehajtásához a lakónegyedből az egyik telepésedet az akciómezőre kell tenned.

Ha éppen nincs másik játékos telepese az akcióhelyen, nincs további költsége az akciónak. Egyébként minden ott lévő különböző színű telepésért fizetned kell 1 kristályt vagy át kell raknod egy telepésedet a lakónegyedből a munkaterületre. Az egyforma színű telepések száma nem számít, csak az ott található különböző színek száma. Ha kettő vagy több különböző színű telepés van, kombinálhatod a telepés- és a kristályfizetést.

2-fős játék: Az akció többletköltsége 1 kristály / telepés minden telepésért (a tiédért és az ellenféléért is), ami az akcióhelyen van.

Az ilyen ikon nélküli akciókat végrehajthatod anélkül, hogy letennél telepést. Egyszerűen jelentsd ki, hogy azt akciót választottad és csak hajtsd végre.

Példák a lehelyezésre:



Lila köre következik, és a **tervrajz beszerzése** akciót akarja végrehajtani. Két akciómező foglalt (1 **Kék** és 1 **Sárga**), ezért **Lilának** ki kell fizetnie 2 kristályt vagy telepésmozgatás a lakónegyedből a munkaterületre valamilyen kombinációját. Úgy dönt fizet 1 kristályt és mozgatja 1 telepését a munkaterületre. Fizethetett volna 2 kristályt, vagy mozgathatott volna két telepést is a munkaterületre ehelyett.

Ha az összes akciómező foglalt, mielőtt végrehajtsd az akciót, távolítsd el annak a játékosnak (aki lehetsz Te is) az összes telepését, akinek a legtöbb telepese van ott. Tedd a telepéseket az adott játékos munkaterületére. Ezután fizess ki az árat az ott maradt telepések alapján.



Kék köre következik, és az **épület építése** akciót akarja végrehajtani. Minden akciómező foglalt, (1 **Kék**, 1 **Lila** és 1 **Sárga**). Mivel egyenlőség van, ezért az összes telepés visszakerül a megfelelő játékos munkaterületére. Ezután nem marad telepés az akcióhelyen, ezért **Kéknek** nem kell semmit fizetnie az akció végrehajtásáért.



Zöld köre következik, és az **épület fejlesztése** akciót akarja végrehajtani. Az összes akciómező foglalt (2 **Lila** és 1 **Zöld**), ezért **Lila** telepéseit (neki van a legtöbb) visszarakja a munkaterületére. Csak **Zöld** telepese maradt ott, ezért nincs az akció végrehajtásának többletköltsége.



ÚRÁLLOMÁS FŐAKCIÓK



LESZÁLLÓ EGYSÉG:

A leszállóegység használata lassú, fájdalmas, drága és magányos, de időnként a legjobb választás. Csak saját felelősségedre használd!

Ezzel az akcióval visszautazol a kolóniára. Kövesd az űrsiklófázis 20. oldalán leírt szabályait, de hagyd ki az 1. lépést (felfedezéslapka lerakása). Miután kiválasztottál egy körsorrendmezőt a kolóniaol-

dalon, fektesd el a játékosjelződet, hogy mutasd, már végrehajtottad a körödet ebben a fordulóban. Ha az űrsikló ebben a fordulóban utazik a Marsról az űrállomásra, utazhatsz a normál módon.

Megj.: Ez az akció elég haszontalannak tűnhet elsőre. Az akció haszna majd akkor lesz világos, ha már lejátszottatok néhány fordulót.

Példa egy tervrajz elvételére:

Sárga akar egy tervrajzot. Mivel **Lilának** már van itt egy telepese, az ár vagy egy kristály, vagy mozgatni kell 1 telepest a lakónegyedéből a munkaterületére.

Sárga a telepes mozgását választja.



A fémlerakat tervrajzot választja, és ráteszi az egyik fejlesztett épületjelzőjét.



Ezután kap 1 ásványt, amit a raktárába rak.

Mivel az akció turbóozható, ezért dönthet úgy, hogy elküldi a megmaradt telepesét a munkaterületére, és elvesz még egy tervrajzot.

Példa új technológia tanulására:



Lila úgy dönt, megtanul egy új technológiát. A víztechnológiát választja, kifizet 1 elemet, mivel a középső sorban van a techrács. Úgy dönt a laboratóriuma 1. oszlopának alsó mezőjére teszi, és megkapja a hasznát (kap egy kristályt)



TERVRAJZ BESZERZÉSE:

A Földről tervrajzokat küldenek, hogy javítsák és még hatékonyabbá tegyék az épületeket. Több tervrajz lesz elérhető, hogy a kolónia nő, és egyre több alap válik használhatóvá.

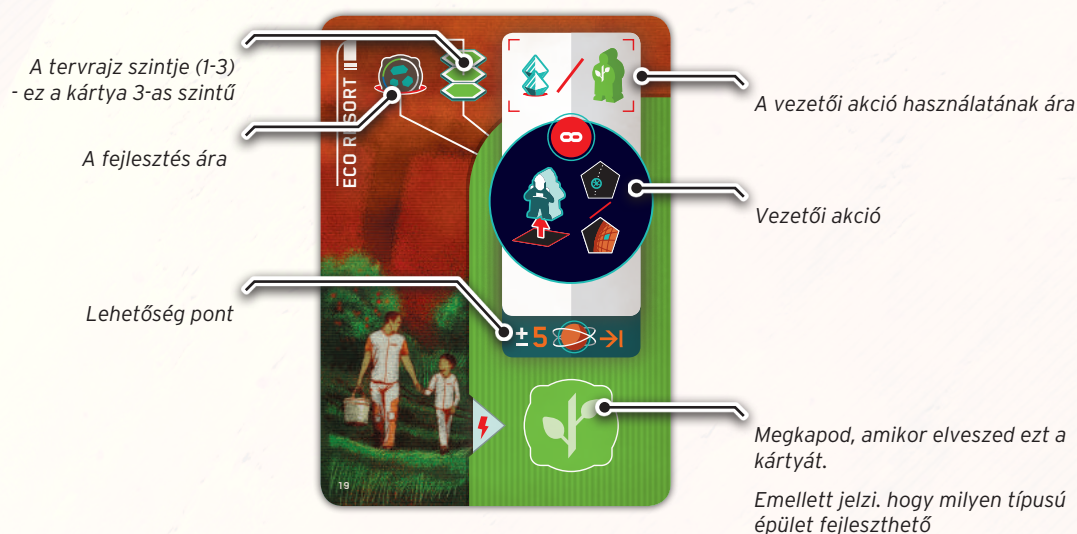
Ezzel akcióval elvehetsz 1 tervrajzkártyát a kikapott kártyák közül. Ezek a tervrajzok szükségessé az épületek fejlesztéséhez (lásd 16. oldal), amik új vezetői akciókat tesznek lehetővé. Tedd a kártyát képpel felfelé a játékosablak mellé, és megkapod a kártya jobb alsó sarkában feltüntetett erőforrásokat vagy kristályokat.

Végül tedd az egyik nem használt fejlesztett épületjelződet a kártyára. Ha nincs fejlesztett épületjelző, nem vehetsz el tervrajzot.

Ne pótoljátok a felhúzott kártyát.

Megj.: Amíg a fejlesztett épületjelző a kártyán van, addig a feltüntetett akció nem használható. A jelző akkor kerül le a kártyáról, amikor egy épületet fejlesztesz a tervrajzzal.

Turbózott akció: Minden telepesért, amit a munkaterületedre mozgatsz ennek az akciónak a végrehajtásakor, elvehetsz egy további tervrajzot, a fenti szabályoknak megfelelően.



ÚJ TECHNOLÓGIA TANULÁSA:

A technológialapok lehetővé teszik, hogy végrehajts vagy kibővíts bizonyos akciókat. Minél fejlettebbek, annál erősebbé válnak. A techlapok mellett pontokat érnek a játék végén.

Végy el 1 techlapkát a techrácsról és tedd egy üres mezőre a laboratóriumod legbaloldalibb oszlopába. Ha mindkét mezőn van már lapka, nem hajthatod végre ezt az akció.

A techlapka elvételének ára annak a techrács elfoglalt helyzetétől függ. Egy techlapka elvétele az alsó sorból ingyenes, a középső sorból 1 elembe kerül, és a felső sorból 1 elembe és 1 választásod szerinti erőforrásba kerül. A techlapkákat ne töltsék újra, amíg a kolóniaszint nem nő meg (lásd 16. oldal).

Miután leraktad a lapkát a laboratóriumodba, azonnal megkapod azt a hasznát, amit a mezőre nyomtatott ábra mutat. Néhány ilyen hasznon türkizkék ikon van, ami azt jelenti, hogy az akció turbóozható további telepesekkel a szokásos módon. Ezeknek az ábráknak a magyarázatát megtalálod a Referenciakönyvben.

Turbózott akció: Mozgathatsz egy telepest a munkaterületedre, amikor végrehajtod ezt az akció, hogy elvégy egy második techlapkát, követve a fent leírt szabályokat.

Megj.: Minden játékosnak egyfajta techlapkából csak egy lehet.



KUTATÁS ÉS FEJLESZTÉS (K+F):

Minden technológiafejlesztést a Mars körül keringő űrbázison hajtanak végre. Ezeket a technológiáknak jó hasznát veszik a bolygó felszínén.

Ezzel az akcióval fejlesztheted a technológialapkádat úgy, hogy a játékos táblán jobbra mozgatsz őket. Fejleszthetsz 1 techlapkát kétszer, vagy 2 techlapkát egyszer-egyszer. Ha 1 lapkát fejlesztesz kétszer, mindkét mozgást külön kell végrehajtanod.

A techlapka fejlesztéséhez mozgatsz egy szomszédos üres mezőre jobbra a lapka aktuális pozíciójából, és fizedsz ki az árat, ami az az oszlop fölött van feltüntetve, ahova a lapka mozog.

Ha a techlapkát olyan mezőre mozgatsz, amin ábra van, azonnal megkapod annak a mezőnek a hasznát (lásd a Referenciakönyvet).

Megj.: Ha egy fejlesztés erőforrást ad neked, azt felhasználhatod egy másik fejlesztés kifizetésére.

Megj.: Az oszlopok felett látható szám az adott oszlopban lévő összes techlapka technológiaszintje. A játék végén minden techlapkád az oszlop alatt látható LP-t éri.

Turbózott akció: Minden telepésért, amit a munkaterületre mozgatsz ennek az akciónak a végrehajtásakor, fejleszthetsz 1 további techlapkát egyszer. Így módon fejlesztheted ugyanazt a lapkát többször, vagy fejleszthetsz olyan lapkát, amit a főakcióval nem fejlesztettél.

Példa technológiafejlesztésre:

Zöld ezt az akciót választja, és lerak egy telepest az akciómezőre. Mivel nincs másik telepes az akcióhelyen, az akciónak nincs többletköltsége. A két kezdő fejlesztésként, először a víztechlapkát fejleszti a 3. szintre (1 oxigénért), mozgatzva az ásványt mutató mezőre, és kap 1 ásványt.



Szeretné továbbfejleszteni, de a két szomszédos mező jelenleg foglalt, így a generátor techlapkát fejleszti az 5. szintre, kifizetve az éppen megkapott ásványt, (az oxigén helyett) és egy növényt. Mozdítja a lapkát arra a mezőre, amin tervrajz van, és megkapja annak a mezőnek a hasznát, így megszerez 1 vagy több tervrajzot. Végül, küldhet további telepéseket a munkaterületére, hogy tovább fejlesszen, addig, amíg van elég erőforrása, hogy végrehajtsa.

Példa az ellátmányozásra:

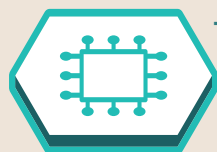
Zöld az ellátmányozás akciót választja, amivel elvehet 1 erőforrást vagy 1 kristályt.

Turbózza az akciót 2 telepes munkaterületére küldésével, így kap további 2 dolgot a raktárból.



Úgy dönt, hogy 2 kristályt és 1 vizet vesz el.

Megj.: Mivel csak 1 menedéke van a játéktáblán, ezért a pillanatnyi erőforrás raktározási korlátja 2.



TECHLAPKÁK HASZNÁLATA:

A játék során különböző időpontokban, mint amikor pl. végrehajtasz egy akciót, vagy valamilyen hasznat kapsz, ha az kapcsolatban van egy techlapkával (egy megfelelő ikonnal), bárkié is a lapka, az akció / haszon sokkal erősebb lehet. Minél magasabb a techlapka szintje, annál erősebb a hatás.

Valahányszor egy technológiát használsz, akár saját, akár **másik játékoshoz tartozó** techlapkát

használhatsz.

Ha egy másik játékos techlapkáját használod, az a játékos kap 1 oxigént a közös készletből, amit a játékos táblája tetejére tesz.

A köröd végén az a játékos azonnal ingyen fejlesztheti azt a techlapkát, amit használtál (beleértve a hasznat, amit az a mező ad, ahova mozgatsz a lapkát). Ha megteszi, az előzőleg megkapott oxigént vissza kell tennie a közös készletbe. Ha nem akarja/tudja fejleszteni, megtartja az oxigént.



ELLÁTÁNYOZÁS:

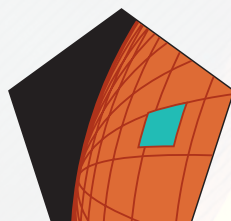
Az erőforrások a Földről érkeznek kis mennyiségben és a raktárban is korlátozott a hely. Ahogy a kolónia nő, több erőforrás érkezik.

Ez az akció lehetővé teszi, hogy elvégy 1 bármilyen erőforrást vagy 1 kristályt a közös raktárból, és letegy a raktáradba/lerakatodba.

Turbózott akció: Minden telepésért, amit a munkaterületre mozgatsz ennek az akciónak a végrehajtásakor, végy el 1 további kristályt vagy erőforrást a közös raktárból.

Emlékeztető: Korlátozott mennyiségben tárolhatsz kristályt (az üres mezők száma a lerakatodban) és erőforrást (eggyel többet, mint ahány menedéked van).

Megj.: Nem vehetsz el semmit a közös raktárból, ha nincs helyed a tárolására.



KOLÓNIA FŐAKCIÓK



IRÁNYÍTÓKÖZPONT:

Az első automata rover, ami sikeresen leszállt a Marson, a Sojourner volt, 1997 júliusában. Később a Spirit és Opportunity roverek 2004-ben leszálltak a Marsra. A Curiosity 2012-ben szállt le és még mindig működik. A roverek által szereztük be a legtöbb információt és adatot a bolygó felszínéről.

Ezzel az akcióval mozgathatod a robotjaidat és a roveredet. 2 mozgáspontod van, amit a robotjaid, és 2 mozgáspontod, amit a rovered mozgatására használhatsz fel. Ezeket bármilyen sorrendben végrehajthatod. Mozgathatod egy robotodat 1 hexával, majd a roveredet, utána a másik robotodat (vagy ugyanazt még egyszer).

Minden mozgásponttal egy szomszédos hexara mozgathatod a robotodat / roveredet.

Minden kristályodat, ami a lerakatodban van az akció végrehajtása előtt, elköltheted, hogy 1 további mozgáspontot szerezz akár a robotjaidnak, akár a roverednek.

Megj.: A robotok és a roverek átmehetnek, de nem fejezhetik be a körüket olyan hexan, amin fejlesztett épület, telepes, másik robot vagy rover van.



ROBOTOK: A robotok takarítók és építők. Ha egy robot a körét olyan hexan fejezi be, amin felfedezés- vagy kutatáslapka van, a lapka megsemmisül, és kikerül a játékból. Ha olyan hexan fejezi be, amin kristály van, az visszakerül a közös készletbe.

Az a hexa amin a robot áll, és az összes szomszédos hexa a robot építési zónája. Ez fontos az épületek építésekor és fejlesztésekor (lásd 13. és 16. oldal).



ROVER: A roverek körbe-körbe mennek a térképen, és egyszerűen begyűjtik azokat a kristályokat, amiken áthaladnak, és azokat a felfedezés- és kutatóslapkákat, amin befejezik a körüket.

A játék kezdetekor ugyan a rovert jelképező figura a játékosablak mellett van, a rovered valójában a kezdőbányán van a tábla közepén. Amikor először lépsz a rovereddel, először tedd a kezdőbányára, majd onnan számold a hexakat.

Használhatsz rover techlapkát, hogy a techlapka szintjével megegyező számú további lépéspontot szerezz.

Begyűjtheted a kristályokat azokról a hexáról, amin áthaladsz, vagy megállsz. Vedd el őket a tábláról, és tedd a lerakatod alatt lévő helyre, mintha csak kaptad volna őket (nem költheted el ugyanabban a körben).

Miután végrehajtottad az összes lépésedet, ha van felfedezés- vagy kutatóslapka a hexan, ahol a rover áll, elveheted a tábláról, hogy megkapd a hasznát, amennyiben megfelelsz az alábbi feltételeknek:

- Nem vettél még el ugyanolyan színű és betűjelű kutatóslapkát.
- Ki kell fizetned a haszonhoz kapcsolódó árat.
- Legalább a haszon egy részét el kell tudnod venni. Ha nem tudod, a rovered nem fejezheti be a mozgását azon a hexan.

Ha kapsz egy lapkát, azonnal használd fel, kifizetve a kapcsolódó árat, majd tedd a játéktérre (a felfedezéslapkát képpel lefelé). A felfedezés- és kutatóslapkák szükségesek lehetnek egy küldetés vagy titkos cél teljesítéséhez.

Lásd a Referenciakönyvet a felfedezés- és kutatóslapkák részletes leírásáért.

ROVER TECHNOLÓGIA HASZNÁLATA



Amikor a roverrel mozogsz, növelheted a hatósugarát megfelelő techlapka használatával (lásd a 11. oldalt a techlapkák használatának teljes szabályáért).

Példa:



Ha egy 3-as szintű rover techlapkát használasz, hozzáadhatsz 3 további lépéspontot (így összesen 5 lesz).



A rover 5 hexat mozog, begyűjt egy kristályt, majd elvehet egy felfedezéslapkát.



ÉPÜLET ÉPÍTÉSE:

A kritikus épületek felépítése létfontosságú a kolónia fejlesztéséhez és az új hajók érkezéséhez, több telepes fogadásához a bolygón. Az energia, víz, étel és oxigén termelési szintjének növelése szükséges, hogy a Mars lakói önellátóak lehessenek. Azokat a vállalatokat, amelyek hozzájárulnak a fejlesztésekhez, erőforrásokkal és elismeréssel jutalmazzuk.

Ezek az akciók teszik lehetővé, hogy épületet építs a Marson. Felépíthetsz egy épületet:

- Egy azonos típusú létező épülettel szomszédos hexan - (komplexumot létrehozva - ehhez techlapka használat szükséges), vagy
- Pontosan 2 hexa távolságra egy azonos típusú létező épülettől (és nem szomszédosan egy azonos típusú létező épülettel).

Megj: A saját és ellenfeleid menedéke külön-böző épülettípusnak számítanak.

Kövesd az alábbi lépéseket:

- Válaszd ki, melyik épületet akarod felépíteni. Ez lehet egy tábla melletti lapka (bánya, generátor, vízkinyerő, üvegház vagy oxigénkondenzátor) vagy a legalsó menedék a játéktáblán.
- Fizesd ki az épülettartón feltüntetett árat. A bányáért lásd a lent felsorolt pontokat. A menedék ára 1 oxigén (rányomtatva a menedék-lapkára).
- Tedd le a lapkát képpel lefelé (a többi lerakott lapkával megegyező irányba) egy hexara, amin nincs épület és benne van az egyik robotod építési zónájában (a robot hexájára vagy egy azzal szomszédos hexara).
 - Ha egy vagy több megegyező típusú épület mellé rakod (létrehozva vagy növelve egy komplexumot), fel kell használnod egy megfelelő típusú és szintű techlapkát (lásd 14. oldal).
 - Ha egy megegyező típusú épülettől pontosan 2 hexanyira rakod, nincs techlapkára szükséged. Így nem hozol létre komplexumot.
- Ha az épületlapkán vannak nyilak, tégy 1 kristályt a közös készletből minden ilyen szomszédos lapkára, ami felé nyíl mutat. Ezután fordítsd meg a lapkát, figyelve az irányultságára.
- Kapsz annyi, az épülettípusnak megfelelő forrást, amekkora a komplexum új mérete (vagyis ahány összefüggő hexa van, amin az újonnan lerakott lapkával megegyező típusú lapka található.) Ha az épület, amit leraktál nem szomszédos egy azonos típusú épülettel, 1 erőforrást kapsz.

Ha menedéket raksz le, az erőforrás helyett kristályt kapsz.



Az alábbi szabályokat kövesd az építéskor:

- Amikor először a játékban létrehozol vagy bővítesz egy komplexumot, mozgasd a megfelelő épülettípushoz tartozó fejlődéskockádat a játéktáblád aljáról a játéktábla fejlődésterületére a megfelelő épület alá a saját színű helyre.



Megj.: Csak akkor mozgathatod a fejlődéskockádat, ha létrehozol vagy bővítesz egy komplexumot (2 vagy több összefüggő egy-forma típusú épület). Egy magában álló épület miatt, ami nem kapcsolódik azonos típusú épülethez, **nem mozgathatod** a fejlődéskockádat.

Megj.: Menedék építése miatt **nem mozgathatod** a fejlődéskockádat.

FEJLŐDÉSTERÜLET:

A fő tábla jobb alsó sarkában van a fejlődésterület. Az ide tett fejlődéskockákért győzelmi pontokat kapsz az első és második kolóniafejlesztésnél (1. oldalsáv, 16. oldal) és a játék végénél.



- Ha bányát raksz le, le kell raknod 1 telepest a lakónegyedről a bányára. Ha nincs telepesed a lakónegyedben, nem építhetsz bányát. A telepest innentől bányásznak tekintjük, és ásványokat termel, amikor az űrállomásra utazol (lásd 20. oldal).
- Ha LFR épületet építesz, mozgasd a megfelelő jelzőt az LFR sávon 1 mezőre, ha lehetséges. Ez kiválthat egy LFR jutalmat (lásd 15. oldal).



LFR ÉPÜLETEK:

Az LFR épületek az alábbi típusú épületek, amik kritikusak a kolóniának. Ezek a játéktábla LFR területén vannak feltüntetve.



Generátor



Vízkinyerő



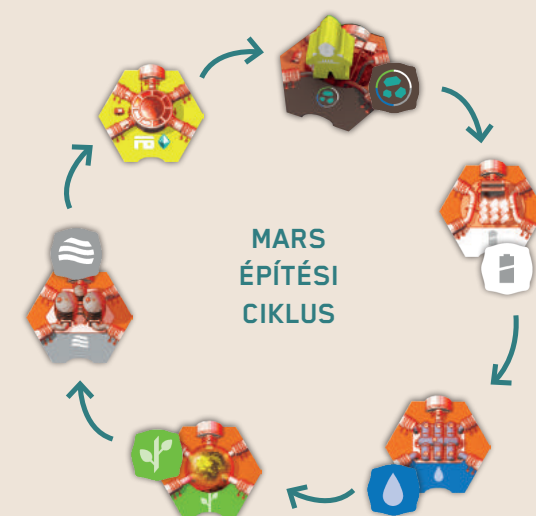
Üvegház



Oxigénkondenzátor

LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK:

- Ha építesz vagy fejlesztesz egy épületet egy kristály tetejére, tedd vissza azt a közös készletbe
- Ha építesz vagy fejlesztesz egy épületet egy felfedezés- vagy kutatóslapkára, tedd vissza azt a dobozba.
- Ha építesz vagy fejlesztesz egy épületet egy robotra vagy roverre, azt a tulajdonosának át kell raknia a legközelebbi elérhető hexara (üres hexara, vagy olyan épületre, amin semmi sincs).



A telepések részére épített menedékhez oxigénre van szükség, az oxigén előállításához növényekre van szükség, a növények termesztéséhez vízre van szükség, a víz kinyeréséhez energiára van szükség, az energiageneráláshoz ásványokra van szükség és az ásványok kitermeléséhez telepésekre van szükség.

Példa az építésre:



Lila építeni akar egy oxigénkondenzátort. Ennek az ára 1 növény, amit a közös készletbe kell fizetni.



A négy lehetséges helyszín a fenti képen látható.

- 1 Ha bármelyik játékosnak van Oxigén techlapkája, **Lila** használhatja azt, hogy létrehozson egy oxigénkondenzátor-komplexumot valamelyik hexan (létrehozva egy 2 méretű komplexumot).
- 2 Ha nincs oxigén techlapka vagy **Lila** nem akarja használni, **Lila** építhet egy önálló oxigénkondenzátort.



Ennek a példának a további részében feltételezzük, hogy **Lilának** volt oxigén techlapkája, hogy létrehozson egy komplexumot.



Lila úgy dönt, hogy az új oxigénkondenzátort egy meglévő mellé rakja, létrehozva egy komplexumot.



Kristályok kerülnek azokra az üres hexakra, amikre az új épület hátoldalán lévő nyilak mutatnak. Ezután a lapkát visszafordítják.

Lila kap 2 oxigént (mivel az oxigénkondenzátor-komplexum mérete 2). Mivel a tárolás kapacitása csak 1, ezért 1-et vissza kell tennie a közös készletbe.



Mivel a játék során **Lila** most hoz létre vagy bővíti egy oxigéngenerátor-komplexumot, ezért áttesszi a fejlődésjelzőjét a játékos táblájáról a játéktábla fejlődésterületére.



AZ oxigénjelző az LFR-ben eggyel feljebb mozog, mivel most már 2 oxigénkondenzátor van a Marson. Ez LFR jutalmat generál, amit a következő oldalon részletezünk.

TECHNOLÓGIA HASZNÁLATA ÉPÍTÉSKOR:

Ha építész egy épületet, ami létrehoz vagy bővíti egy komplexumot, (vagyis úgy raksz le egy épületet, hogy szomszédos egy ugyanolyan típusú épülettel), használnod kell egy megfelelő techlapkát. pl. Ahhoz, hogy lerakj egy üvegházat egy másik üvegház mellé, használnod kell egy üvegház techlapkát.

A techlapka szintjének legalább akkorának kell lennie, ahány épülethez kapcsolódsz. Ha egy komplexumhoz építész egy plusz épületet, a komplexum összes épülete 1 épületnek számít, függetlenül attól, hogy nem minden épület kapcsolódik közvetlenül az új épülethez. Lásd a 11. oldalon a techlapkák használatának teljes szabályát.

Példák:

Ha egy vízkinyerőt egy másik vízkinyerő mellé építész, szükséged van egy víz techlapkára, aminek legalább 1-es a szintje, mivel 1 másik vízkinyerőhöz kapcsolódsz.



Ha a vízkinyerőt egy magában álló vízkinyerő, és egy 2 vízkinyerőből álló komplexum közé építed, szükséged van egy legalább 3-as szintű víz techlapka használatára, mivel 3 vízkinyerőhöz kapcsolódsz.



Ha egy vízkinyerőt egy 3 épületből álló vízkinyerő-komplexum mellé építed, egy legalább 3-as szintű víz techlapkára van szükséged, mivel (közvetlenül vagy közvetetten) 3 vízkinyerőhöz kapcsolódsz.





BÁNYÁK:

A bányászat a legkifizetődőbb ipar a Marson. A magáncégek versenyeznek a bányászati jogokért a bolygó legnyeresége-sebb régióiban.

A bányák eltérő módon működnek. Nem részei az LFR-nek, és az ásványok, amiket termelnek, nem szerezhetők be a raktárból. A bányákat ugyanúgy kell felépíteni, mint a többi épületet, de ahelyett, hogy erőforrással fizetnél a lapka lehelyezéséért, 1 telepest kell rátenned a lakónegyvedből a bányára, miután leraktad. Ha nincs telepesed a lakónegyvedben, nem építhetsz bányát.

Az ásványokon kívül, amiket a lehelyezett bánya termel, minden telepesed, ami a bányán van, termel 1 ásványt, valahányszor az űrállomásra utazol (lásd 20. oldal).

A bányakomplexum létrehozása és bővítése lehetővé teszi, hogy elhelyezz egy fejlődéskockát a fejlődésterületen a szokásos módon.

Annak ellenére, hogy egy telepes dolgozik a bányában, a bányának egyik játékos sem a tulajdonosa. Ennek megfelelően, bármelyik játékos fejleszthet egy olyan bányát, amin másik játékos telepes van (lásd 16. oldal).

Példa bánya építésére:



Sárga építeni akar egy új bányát. Bánya techlapka jelenleg nincs játékban, ezért nem hozhat létre bányakomplexumot.



Ehelyett új, magában álló bányát épít.

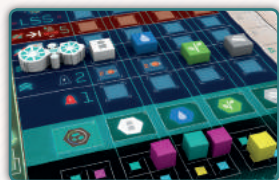


Hogy megtegye, lerakja egy telepesét a lakónegyvedből a bányára. A robot átkerül a szomszédos hexara.



Kap 1 ásványt

LÉTFENNTARTÓ RENDSZER (LFR)



A kolónia-szintjelző mutatja a kolónia aktuális szükségleteit. A játék kezdetén minden épületből egy van a térképen, a kolóniának pedig kettőre van szüksége. A játékos, aki segít kielégíteni ezt a szükségletet (a megfelelő épület lehelyezésével) bónuszt kap. Az LFR sávjelző kolónia-szintjelző fölé mozgatása nem ad bónuszt, mivel a kolóniának éppen nincs szüksége arra a fajta épületre.

Az LFR képviseli azokat a fontos épületeket, amikre szükség van a Marson a túlélés és a további telepesek fogadása érdekében. Emellett mutatja az aktuális kolónia-szintet, amit kolónia-szintjelző alatt lévő sor mutat. A játék kezdetén a jelző a második sorban van, így a kolóniaszint 1.

Minden oszlop az LFR egy-egy alrendszerét képviseli, és mutatja az adott típusú, felépített épületek számát a térképen. Valahányszor egy épületlapka rákerül a főtáblára, mozgassátok a jelzőt egy mezővel felfelé a saját oszlopában, amíg el nem éri a legfelső sort.

Amikor először épül fel egy LFR épülettípus (vagyis a jelző a legalsó sorból mozog felfelé), a játékos, aki felépítette azt az épületet, kap 2 LP-t.

Ezen felül, ha a jelző a kolónia-szintjelző alatt volt, mielőtt mozgott volna, a játékos, aki mozgat-

ja a jelzőt, két további jutalmat kap:

1. Az jelző oszlopa tetején lévő LFR jutalomlapkának megfelelő LP-t. Ne távolítsátok el az LFR lapkát.



2. Az LFR bal-felső sarkában lévő jutalmak egyikét.



Az LFR jutalomlapkák és egyéb hasznok magyarázata a Referenciakönyvben található.

A pillanatnyi kolóniaszint emellett meghatározza, hogy az űrsikló milyen gyakran utazik. A teljes magyarázatot lásd a következő oldalon.

Példa LFR jutalomra:

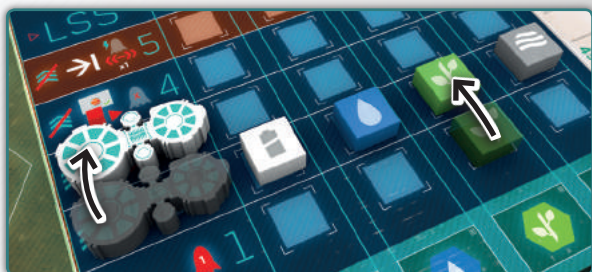


Felépült egy energiagenerátor. Mivel a jelző a kolónia-szintjelző alatt volt, az LFR jutalmat megkapja az építő játékos.



Felépült még egy energiagenerátor. Nincs LFR jutalom, mivel a jelző nem a kolónia-szintjelző alatt volt.

Példa kolóniaszint-növelésre:



Felépül egy üvegház, és ezzel minden LFR épületből 2 épült fel a Marson. A kolónia a 2. szintre lép!

Példa fejlődésterület-pontozásra:



Lilának 3 fejlődéskockája van, kap 4 pontot.
Sárgának 1 fejlődéskockája van, kap 1 pontot.
Zöldnek 1 fejlődéskockája van, kap 1 pontot.
Kéknek nincs fejlődéskockája, 0 pontot kap.

Épületfejlesztési példa:



Zöld fejleszt egy vízkinyerőt a Private Ship tervrajzzal.
 Ez 1 ásványba kerül.

Zöld áttesz a fejlesztett épületjelzőjét a tervrajzról az épületre.

KOLÓNIA ÁLLAPOTFRISSÍTÉS

Amikor az összes jelző eléri vagy meghaladja azt a sort, ahol a kolónia-szintjelző van, a kolónia állapota frissül a köröd végén.

Kövesd az alábbi lépéseket:

1. Mozdasd a kolónia-szintjelzőt egy sorral felfelé.
2. Új tervrajzok kerülhetnek ki a tervrajzlerakatra.
 - Ha a kolónia a 2. szintet érte el, távolítsátok el a megmaradt tervrajzokat a lerakatról (tegyétek vissza a dobozba), és adjátok hozzá a 12 felső kártyát a tervrajzpakliról a lerakatra (ez a megmaradt 6 db 1. szintű, és 6 db 3. szintű kártya).
 - Ha a kolónia a 3. szintet érte el, távolítsátok el az összes tervrajzot a lerakatról (tegyétek vissza a dobozba), és adjátok hozzá a megmaradt 6 db 3. szintű kártyát a lerakathoz.
3. Töltsétek fel az összes üres mezőt a techrácson új techlapkákkal a pakliból (lentől felfelé töltsétek fel).

Megj.: 2 fős játékban hagyjátok ki ezt a lépést.



ÉPÜLET FEJLESZTÉSE:

Ahhoz, hogy önellátó kolóniád legyen a Marson, fejlesztened kell az épületeket a legfrissebb földi és marsi technológiákkal.

Ezzel az akcióval használhatsz egy előzőleg elvett tervrajzot, hogy fejlessz egy épületet a térképen, fejlesztett épületté.

- Minden épület csak egyszer fejleszthető.
- Minden tervrajz csak egyszer használható.

A fejlesztett épületek erőforrásokat termelnek, amikor az űrállomásra utazol és van egy speciális akciójuk is, ami vezetői akcióként használható (lásd 18. oldal).

A tervrajzon felül középen lévő ikon mutatja a fejlesztendő épület minimális méretét. Az alul lévő ikon mutatja a típust.

Az 1. szintű tervrajzzal bármilyen megfelelő típusú épületet fejleszthetsz.

A 3. szintű tervrajzzal bármilyen megfelelő típusú épületet fejleszthetsz, ami része egy legalább 3 méretű komplexumnak.

A fejlesztendő épületnek benne kell lennie egy robotod építési zónájában. Amikor menedéket

4. Töltsétek fel a raktárat kristályokkal és erőforrásokkal a közös készletből, amíg minden fajtából 3 nem lesz.

Megj.: 2 fős játékban csak kettőre töltsétek.

5. Az első két alkalommal, amikor a kolóniaállapot frissül, minden játékos kap 1/2/4/7/11 pontot a fejlődésterületen lévő 1/2/3/4/5 kockájáért.



6. Ha a kolóniaszint most már 3, mozgassátok a hátralévő küldetésjelzőt egy mezővel jobbra (lásd 19. oldal). Ha a hátralévő küldetés jelző már az 1. mezőn volt, az kiváltja a játék végét.



fejlesztesz, csak a saját menedéket fejlesztheted, másik játékoshoz tartozó menedéket nem

A fejlesztéshez kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válassz egy tervrajzot és egy hozzávaló épületet.
2. Fizess 1 ásványt a közös készletbe.
3. Vedd le a fejlesztett épületjelződet a tervrajzról és tedd az épületlapkára, amit fejlesztesz.

- Ha robot vagy rover van a lapkán, kövesd a 13. oldalon lévő áthelyezési szabályt.
- Ha telepes van a lapkán, tedd vissza a tulajdonos lakónegyedébe. Ha nincs ott hely számára, tedd vissza a játékos készletébe.

Ha fejlesztési techlapkát használsz (a sajátodat vagy másik játékosét), amikor ezt az akciót hajtod végre, annyszor ismételheted az akciót, amekkora szintű a techlapka. Vagyis ha egy 2-es szintű techlapkát használsz, akár 3 fejlesztést is végrehajthatsz.





ŰRHAJÓ FOGADÁSA:

Ha a fenntartható körülmények létrejöttek a kolónián, új űrhajók érkeznek a telepések következő generációjával és gépekkel, amik segítenek a kolónia bővítésében.

Ezzel az akcióval mozgathatod egy magánűrhajódat a lerakatodból a hangárodba. Ennek az ára 1 növény és 1 víz (a lerakatod baloldalán emlékeztető található erről).

Amikor ezt megteszed, kapsz:

- 1 telepest és 1 robotot, vagy
- 2 telepest.

Tedd az új telepeseket a lakónegyved üres helyére, ha lehetséges.

Tégy egy új robotot az egyik menedékedre, ami éppen üres. Ha nincs üres menedéked, tedd a robotot az egyik menedékedhez legközelebbi üres helyre.

Turbózott akció: Minden telepesért, amit a munkaterületre mozgatsz, amikor végrehajtod ezt az akciót, mozgathatsz még egy űrhajót. Fizetned kell 1 vizet és 1 növényt, és megkapod a hasznot minden hajóért a szokásos módon.

Megj.: Nem használhatod turbózásra azt a telepest, amit ebben a körben kaptál.

Az lerakatodból eltávolítható űrhajók száma **összesen** annyi, mint amennyi a kolónia pillanatnyi szintje.

A hangárodban lévő űrhajók pontot érnek a játék végén, de eldobhatsz egyet az űrsiklófázisban, hogy utazz (lásd 19. oldal).

Példa az űrhajófogadásra:



A kolónia szintje jelenleg 3. Előzőleg fogadtál 2 űrhajót, de az egyiket eldobtad, hogy utazz, és 1 űrhajód maradt a hangárban. Ha újra ezt az akciót választod, csak 1 űrhajót fogadhatsz (nem turbózhatod az akciót), mivel már 2 űrhajót elvettél a lerakatodból és a pillanatnyi korlát 3.

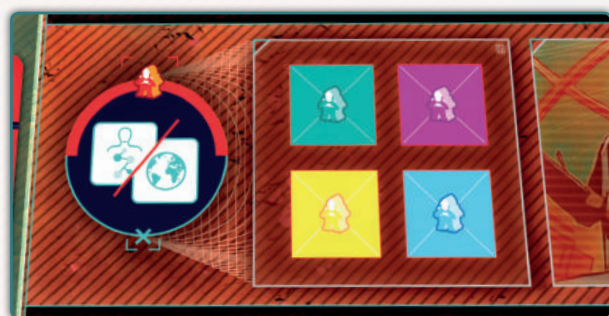


TUDÓS ALKALMAZÁSA VAGY FÖLDSZERZŐDÉS KÖTÉSE:

Hiba lenne megpróbálni felépíteni egy fenntartható kolóniát egy távoli bolygón tudósok nélkül. A tudás és az ismeretlen tanulmányozása a kezükben van. Valójában ők a vezetői minden expedíciónak a Földön és bármelyik távoli bolygón.

A játék kezdetén csak 6 tudós van a lerakaton. Ha elveszíték őket, pótoljátok szerződéskártyáival.

Ennek az akciónak csak egy mezője érhető el játékosonként. Nem hajthatod végre az akciót, ha már van ott telepesed. További költség megfizetése árán végrehajthatod az akciót más színű telepes alapján, ami az akcióhelyen van.



Megj.: A többi akciótól eltérően, ezeket az akcióhelyeket ne ürítsétek ki, ha megtelnek. Más okból viszont vissza kell venni a telepesedet (pl. amikor utazol - lásd 20. oldal).

1. Válassz egy kártyát a tudóstartóról és fizesd ki az ott feltüntetett árat. (A geológus ára, hogy mozgassd 2 telepesedet a lakónegyvedből a munkaterületre.)
2. Vedd el a kártyát és tedd képpel felfelé magad elé. Ha tudóst veszel el, tedd rá a tudósjelzőt a kártyára.
3. A köröd végén töltsd fel a táblát egy **általad választott szerződéskártyával**. Szabadon átnézheted a paklit és kiválaszthatod, amelyiket akarsz. Tedd a szerződést a mező alsó felére (lefedve a régi tudósárat és a kristályt szabadon hagyva).



A tudósokat a következő oldalon részletezzük.

FÖLDSZERZŐDÉSEK

Az elvétel ára: 1 kristály.

Ha a játék végére teljesítesz egy szerződést, megkapod a feltüntetett LP-keket. Ha nem sikerül teljesíteni, a feltüntetett LP-keket elveszíted.

Kétféle szerződés létezik:



Szállítási szerződés:

Ha van ilyen szerződésed, rátehetsz kristályokat és a szerződésen feltüntetett erőforrásokat a játékos-tábládról a szerződésre bármikor a játék során.

Bármilyen, amit meg kapsz és szükséges a szerződéshez, közvetlenül ráteheted a kártyádra a játékos-táblád kihagyásával. A szerződés teljesítéséhez a játék végén az összes feltüntetett elemnek rajta kell lennie kártyán. Az ásványok nem használhatók más erőforrás helyett a szerződés teljesítéséhez.



Fejlesztési szerződés:

Az ilyen szerződés teljesítéséhez a játék végén legyen egy legalább 4 méretű, feltüntetett típusú komplexum, amin van fejlesztett épületjelző.

MARS KRISTÁLYOK (MARSINUM):

A játék kezdetén a lerakatodban 3 kristálynak van helyed. Ez majd növekszik az új űrhajók fogadásával. Kristályok szükségesek a **vezetői akciókhoz**.

Emlékeztető: Minden kristály, amit megkapsz, a lerakatod alá kerül; nem használhatod fel ugyanabban a körben.

A Marsinum újfajta kristály, ami a Marson találtak először. Radioaktív izotópokból áll, olyan kristályszerkezetben, amit még sosem láttak előtte. A szerkezete lehetővé teszi, hogy hatalmas energiát koncentráljon a kristályácsába, ami nemcsak radioaktívá teszi, hanem különösen instabillá és ezért veszélyessé is. Megfelelően kezelve azonban olyan energiaforrást jelent, amit sosem láttak azelőtt.

A Marsinum fő felhasználói a robotok és roverek, de kereskedelmi áruként is használják. Ezek a kristályok lassan váltak nagyon értékessé a Marson. Azért választottam ennek a játéknak a valutájaként ezeket a kristályokat, mivel úgy gondolom, a Mars gyarmatosításának első 100 évében nem használnak majd pénzt. Szerettem volna elképzelni olyan energiát, amit még nem fedeztünk fel, mielőtt elérünk egy másik bolygót, és ez az a történet, amit el szeretnék mesélni ebben a játékban.

Ha realisztább megközelítést szeretnél, a kristály képviseli az Uránt, egy nagyon radioaktív fémeket, amit koncentrált energiaforrásként használnak és szintén megtalálható a Marson. Ez ritka, erős és könnyen eladható.

Példa vezetői akcióra:



Korábban a játék során **Lila** fogadott 1 űrhajót. Most négy lehetséges vezetői akció áll rendelkezésére.

Példa tudós használatára:



Ebben a körben **Kék** végre akarja hajtani **Zöld** Private Ship akcióját. **Kéknek** van hidrológusa, így megteheti ezt. **Kék** lerakja a hidrológusjelzőjét **Zöld** tervrajzkártyájára és ezután végrehajtja az akciót ingyen. A saját körében **Zöld** is végrehajthatja a vezetői akcióját ingyen.

VEZETŐI AKCIÓK

Körönként egyszer a főakció előtt vagy után végrehajthatsz egy rendelkezésedre álló vezetői akciót.

A vezetői akcióid láthatók a lerakatodon a mezők mellett. Egy akció addig áll a rendelkezésedre, amíg nincs a mezőn űrhajó. (vagyis a játék kezdetén csak a lerakatod alsó három vezetői akciója érhető el).

Minden akcióhoz van rendelve egy kristályban kifejezett ár, és ki kell fizetned ezt az árat kristályban az akció végrehajtásához.

A különböző vezetői akciók leírása a Referenciakönyvben található.



TECH TURBÓZÁSA TELEPESEKKEL

Néhány fejlesztett épületakció alján tűrkizkék telepes ikon van. Ez azt jelenti, hogy küldhetsz telepeseket a munkaterületedre, hogy ideiglenesen növeljék a tech szintjét az akció végrehajtásakor.

Például:

Végrehajtod a Concentrator vezetői akcióját. Ennek segítségével építhetsz egy oxigén-kondenzátort. Egy meglévő oxigénkoncentrátor-komplexum méretét akarod növelni 3-ról 4-re. Ehhez egy 3-as szintű techlapkára van szükséged, de csak egy 2-es szintű techlapkád van. Mozzatod egy telepesedet a lakónegyvedből a munkaterületedre, hogy a hiányzó szintnek számítsd.

TUDÓSOK ÉS FEJLESZTETT ÉPÜLETEK

Az egyik vezetői akció az, hogy használhatod egy fejlesztett épületedet 2 kristályért. Ha van tudósod, ráteheted egy olyan fejlesztett épületre, ami megfelel a szakmájának, **akkor is, ha az épület másik játékoshoz tartozik**.

Ehhez mozgasd a tudósjelződet bárhol, ahol éppen van, a használni kívánt tervrajzra, és hajtsd végre az adott vezetői akciót.



Amíg a tudós az épületen dolgozik, mind a tudós mind az épület tulajdonosa végrehajthatja az épület vezetői akcióját ingyen.

A tudós ott marad dolgozni az épületen, amíg nem teszik át egy másik épületre dolgozni.

A tudósok mellett LP-keket adnak a játék végén az adott típusú Marson lévő fejlesztett épületek számától függően.

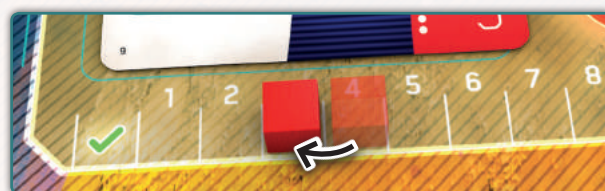
KÜLDETÉSEK



Az előkészítés során 3 küldeteskártya került a táblára. Minden küldeteskártyán egy cél van a kolónia számára. Ha közreműködsz ezért a célért, minden közreműködésért megkapod a kártyán feltüntetett kristályokat, amiket tégy a lerakatod alá. Ezután mozgasd a küldetéssávkockát 1 hellyel lejjebb. Ha egy küldetés összes feltétele teljesült (a kocka eléri a zöld pipát), távolítsd el a kártyát a játékból és mozgasd a hátralévő küldetésjelzőt 1 mezővel jobbra.

A küldetések részleteit lásd a Referenciakönyvben.

A küldetéseket a Földről küldik, amik meghatározzák a kolonizáció legfontosabb lépéseit.



Ha mindhárom küldetést teljesítették a játékosok közösen, az kiváltja a játék végét (lásd 21. oldal).

Megj.: A játék végéhez szükséges küldetések száma csökkenhet a kolónia szintje alapján (lásd az oldalsávon).

TITKOS CÉLOK



A játékot 3 titkos céllal kezdéd, és mindegyiken fel van tüntetve, hogy mi szükséges a teljesítéshez. Az összes titkos cél részletes magyarázata megtalálható a Referenciakönyvben.

A köröd kolonizációs fázisában, ha bármikor teljesülnek a kártya feltételei, teljesítheted a célt azzal, hogy képpel felfelé leteszed a játéktáblád mellé és elveszed az egyik rajta feltüntetett jutalmat.

Minden vállalatnak megvan a maga prioritása

Minden játékos csak egy titkos célt teljesíthet a játék során.

Emellett a körödben eldobhatsz egy titkos célt a kezedből (visszatéve a dobozba, anélkül, hogy megmutatnád), és használhatod egy kristály helyett. Ezt megteheted azelőtt és azután is, hogy teljesítetted a titkos célotdat (vagy nem teljesítetted a titkos célotdat, és az összes kártyát kristályként használod).

Megj.: Amikor eldobod a kártyát, kristály helyett használod. Nem dobhatod el a kártyát, hogy elvégy egy kristályt.



Ha a kolónia eléri a 3. szintet, a játék végéhez elegendő 2 teljesített küldetés.



Ha a kolónia eléri a 4. szintet, a játék végéhez elegendő 1 teljesített küldetés.



Ha a kolónia eléri az 5. szintet, a játék vége azonnal kiváltódik, akkor is ha nincs egyetlen teljesített küldetés sem.

Minden esetben mozgasd a hátralévő küldetésjelzőt egy mezővel jobbra, hogy látszódjon hányra van még szükség.

ŰRSIKLÓFÁZIS

Ennek a fázisnak a kezdetén mozgasd az űrsiklót egy mezővel a tábla közepe felé, a nyíl irányában. Ha az űrsikló már a piros utazómezőn volt, ami a legközelebb van a tábla közepéhez, helyette utazik.

Ha az űrsikló utazik, tedd át arra az ellenkező oldalon lévő utazásmezőre, amelyiknek a száma megegyezik a kolónia szintjével.

Ahogy a kolónia egyre inkább önellátóvá válik és kevésbé függ a Föld erőforrásaitól, az ingajárató gyakorisága csökken.

Ezután lépéssorrendben minden játékos eldönti, hogy utazik-e vagy sem. Minden játékos utazhat ebben a fázisban, attól függetlenül, hogy az űrsikló utazik-e vagy sem.

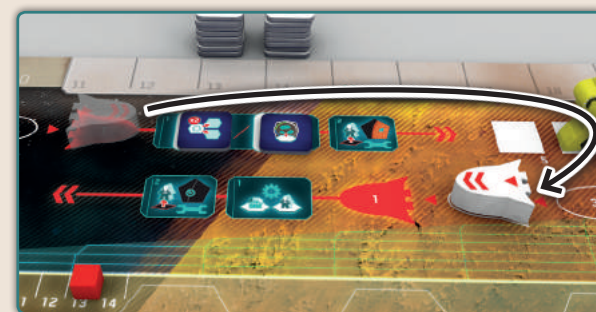
Ha az űrsikló utazik, és a játékosjelződ azon az oldalon van, ahonnan az űrsikló indult, felszállhatsz az űrsiklóra és ingyen utazhatsz. Egyébként is utazhatsz, de ehhez el kell távolítanod egy űrhajót a hangárból (tedd vissza a játékdobozba).

Ha úgy döntesz, hogy nem utazol, állítsd fel a játékosjelződet. Nem kapod meg újra a lépéssorrendező jutalmát.

Ha úgy döntesz, hogy utazol, kövesd a következő oldalon leírt lépéseket:

Példa űrsiklófázisra:

A kolóniaszint 2 és az űrsikló az űrállomásoldal 1-es utazómezőjén áll.



Az űrsiklófázisban az űrsikló utazik, és átkerül a 2-es utazómezőre a kolóniaoldalán.

Példa felfedezéslapka lerakására:



Ezek a lehetséges hexak, amikre a felfedezéslapkát teheti **Lila**.

Példa termelésre:



Amikor **Sárga** a keringési pályára utazik, a bányája és energiagenerátora termel. Kap 1 ásványt és 1 elemet.

UTAZÁS A KOLÓNIAÁRA



1. Mozdasd a játékosjelződet a felfedezésmezőre.



- a. Tegy 1 felfedezéslapkát a felfedezéséről képpel felfelé egy üres hexara, ami pontosan 3 mezőnyire van a roveredtől. Ha a rovered még nincs a térképen, úgy kell tekinteni, mintha a kezdőbányán lenne a tábla közepén. Ha nincs elérhető hexa, ahova letehetnéd a lapkát, ne tedd le és hagyd ki a "b" lépést.
- b. Pótold a lapkát a pakli tetejéről képpel felfelé.

2. Mozdasd a játékosjelződet a telepes-visszavételi mezőre.



- a. Tedd vissza az összes kolónia-oldalon lévő akciómezőn lévő telepeseidet a lakónegyedbe (ha a játékot az őrálomásoldalon kezdted, az első alkalommal, amikor utazol a kolóniára, nincs telepeseid itt).
- b. Tedd vissza a munkaterületen lévő összes munkásodat a lakónegyedbe.

Megj.: Amikor visszateszed a telepeseidet a lakónegyedbe, ha nincs elég hely nekik, a felesleges telepeseket tedd a személyes készletedbe a játékos táblád mellé.

3. Tedd a játékosjelződet bármelyik üres lépéssorrendmezőre a kolóniaoldalon.

Megkaphatod arra a mezőre nyomtatott bónuszt (lásd a Referenciakönyvet). Ha a bónusz másik bónuszt idéz elő, azt is megkapod. Ha a bónusznak költsége van, azt ki kell fizetned, hogy megkapd a bónuszt.



UTAZÁS AZ ŪRÁLLOMÁSRA



1. Tedd a játékosjelződet a termelésmezőre.



Minden fejlesztett épületed a Marson termel 1, az épületnek megfelelő erőforrást. Minden fejlesztett épület, ami a menedékeden van, termel 1 kristályt, és minden telepeseid/fejlesztett épületed a bányákon termel 1 ásványt.

2. Mozdasd a játékosjelződet a telepes-visszavételi mezőre.



- a. Tedd vissza az összes űrálomásoldalon lévő akciómezőn lévő telepeseidet a lakónegyedbe.
- b. Tedd vissza a munkaterületen lévő összes munkásodat a lakónegyedbe.

Megj.: Amikor visszateszed a telepeseidet a lakónegyedbe, ha nincs elég hely nekik, a felesleges telepeseket tedd a személyes készletedbe a játékos táblád mellé.

3. Tedd a játékosjelződet bármelyik üres lépéssorrendmezőre az űrálomásoldalon.

Megkaphatod arra a mezőre nyomtatott bónuszt (lásd a Referenciakönyvet). Ha a bónusz másik bónuszt idéz elő, azt is megkapod. Ha a bónusznak költsége van, azt ki kell fizetned, hogy megkapd a bónuszt.



A JÁTÉK VÉGE

A kolonizációs fázis végén, ha a hátralévő küldetésjelző eléri a sávja végét (ami az okoz, hogy teljesült 3 küldetés, a kolónia fejlődése magas szintet ért el, vagy a kettő kombinációja), kiváltja a játék végét.



Amikor kiváltódik a játék vége, játsszátok végig az aktuális fordulót, és játsszátok még egy fordulót. Az utolsó fordulóban hagyjátok ki az úrsiklófázist. Minden játékos tegye az utolsó fordulóban megszerzett kristályokat a lerakatába a szokásos módon. Számítsátok ki a játékosok pontszámát az alábbi módon:

1/2/4/7/11 LP a fejlődésterületen lévő 1/2/3/4/5 fejlődéskockáért ugyanúgy, mint ahogy a kolónia szintlépéskor tettétek.



3 LP minden hangárban lévő űrhajóért.



Tedd vissza az összes telepeseidet a lakónegyvedbe arról a táblaoldalról, ahol a játékosjelző van. A lakónegyed mezőit lentől felfelé töltsd fel. Ha nincs elég hely, a felesleget tedd a személyes készletedbe. Annyi LP-t kapsz, amennyit a legmagasabb helyen lévő telepés mellett feltüntetett szám mutat.



Minden a laboratóriumodban lévő techlapka annyi LP-t ér, amennyi az oszlopa alatt van feltüntetve.



LP a fejlesztett épületekért, 3 pont az 1. szintű, és 5 pont a 3. szintű kártyáért. Veszítesz 3 pontot minden nem felépített 1. szintű tervrajzért, és 5 pontot, minden nem felépített 3. szintű tervrajzért.



Minden tudós 3 LP-t ad minden feltüntetett típusú fejlesztett épületért a Marson, **függetlenül attól, hogy kié.**



Megkapod vagy elveszíted a feltüntetett LP-keket minden Földszerződés-kártyáért, attól függően, hogy teljesítetted vagy nem. (Most még átrakhatsz bármennyi erőforrást és kristályt bármelyik szerződésre).

Hozzáadva a játék végi pontozáskor szerzett pontokat a játék során szerzett pontokhoz, a legtöbb Lehetőségpontot gyűjtő játékos a győztes.

Egyenlőség esetén a legtöbb kristályt birtokló játékos a nyertes. Ha így is egyenlőség van, a legtöbb fejlesztett épülettel rendelkező játékos a nyertes. Ha így is egyenlőség van, a fejlődésterületen legtöbb fejlődéskockával rendelkező játékos a nyertes. Ha így is egyenlőség van, az összes egyenlő játékos osztozik a győzelmen.

PONTOZÁS PÉLDÁK

Telepések



Zöld kap 10 LP-t a telepeseiért.

Technológia



Zöld kap 18 LP-t a techlapkáiért (1 + 4 + 4 + 9).



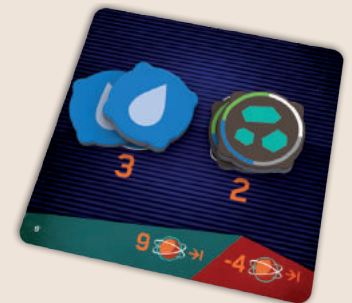
Fejlesztett épületek

Zöld kap 8 LP-t a fejlesztett épületeiért (3 + 3 - 3 + 5).



Földszerződések

Zöld veszít 4 LP-t a nem teljesített Földszerződésért (hiányzik 1 víz)



Tudósok

Zöld kap 6 LP-t a hidrológusáért (2 fejlesztett üvegház).



SZÓLÓ JÁTÉK

A szőlő játékban egyetlen ellenféllel - Lacerdával - versenyzel.

A játék megnyeréséhez teljesítened kell a következő lapon lévő bármelyik cél összes követelményét.

Játsz a 2 fős játék általános szabályai szerint az alábbi eltérésekkel:

ELŐKÉSZÍTÉS

Válassz egy színt magadnak, és egy másikat Lacerdának. Készítsd elő mindkét játékos táblát és a fő táblát 2 személyre az alábbi két eltéréssel:

- Lacerda nem kap egy titkos célkártyát sem.
- Lacerda robotját a menedéke helyett tedd a bányákonra a fejlődésterületen.

Ezután keverd meg a szőlőpaklit és tedd a közelbe képpel lefelé.

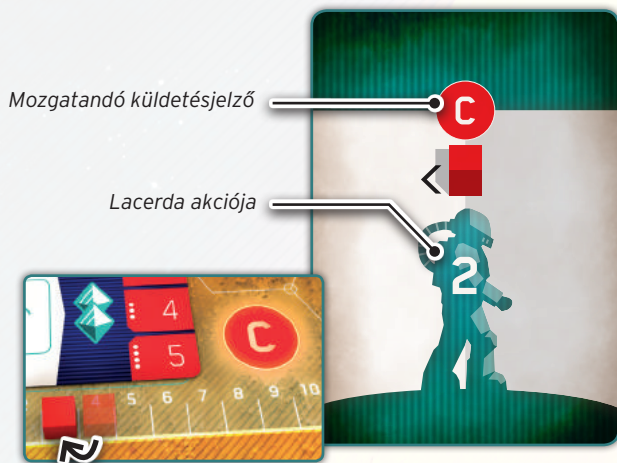
Keverd meg az első telepese lapkákat és válassz egyet véletlenszerűen. Ez lesz Lacerda kezdő lépéssorrendmezője. Ezután válassz egy lépéssorrendmezőt magadnak (vagy használj egyet véletlenszerűen), és vedd el a hasznát a szokásos módon. Az űrsikló azon a piros mezőn kezd, amelyik oldalon Lacerda van.



KOLONIZÁCIÓS FÁZIS

Lacerda körében csapd fel a szőlőpakli felső lapját. Végrehajtsa az akciót (részleteket lásd lent) és utána eldobja a kártyát.

Amikor a szőlőpakli elfogy, Lacerda legközelebbi körében keverd meg az eldobott lapokat, hogy létrehozz egy új húzópaklit és csapd fel a felső kártyát a normál módon. Miután megkeverted a paklit egyszer (a 2. pakli idejében), Lacerda az akció végrehajtása mellett mozgatja a feltüntetett küldetésjelzőt egy mezővel lefelé. Megkapja a kristályokat a közreműködésért a szokásos módon.



ŰRSIKLÓFÁZIS

- Lacerda mindig utazik az űrsiklóval, kivéve, ha a szőlőkártyán X van a kocka mellett a kártya tetején, amelyik esetben nem utazik.



Amikor Lacerda utazik, válassz egy lépéssorrendmezőt véletlenszerűen. Hajtsd végre az utazást szokás szerint az alábbi eltérésekkel:

- Amikor az űrállomásoldalra utazik, Lacerda kihagyja mindkét lépést.



- Amikor a kolóniára utazik, Lacerda lerakja a felfedezéslapkát, de kihagyja a telepés visszavételi lépést.
- Amikor felfedezéslapkát rak le, mindig a legbaloldali lapkát veszi el a felfedezésterületről. A saját roverétől 3 mezőnyire rakja le, és olyan messzire a **Te** roveredtől, amennyire csak lehet. Amikor Lacerda a kolóniára utazik, a lépéssorrend-választás után mindig épít egy épületet, az **1. AKCIÓ ÉPÜLET ÉPÍTÉSE** szabályait követve (lásd lent).



Lacerda lerak egy felfedezéslapkát

KÜLÖN SZABÁLYOK LACERDA RÉSZÉRE

- Lacerdának mindig annyi telepese van, amennyire szüksége van. A játék végén a lakónegyedben minden mező elfoglaltnak számít a pontozáskor.
- Lacerda sosem hajtsd végre vezetői akciót.
- Amikor a kolónia szintet lép, az aktuális játékos köre végén Lacerda épít egy menedéket (egy komplexumba, ha lehetséges) és fogad egy űrhajót. Sosem használja fel az űrhajóit, csak gyűjti a pontozáshoz.
- Lacerda sosem gyűjt és tárol erőforrásokat, és nem fizet erőforrást az akciók végrehajtásáért.
- Lacerda a normál szabályok szerint kap kristályokat (menedékepítés, menedéktervrajz elvétele, küldetésben való közreműködés). A kristályainak számát a lerakatában lévő helyek száma korlátozza.

- Amikor Lacerda épít egy LFR épületet, ha van telepese a tudósalkalmazó akcióhelyen, jutalomként visszaveszi azt a telepet. Ha nincs ott telepese, kap egy kristályt helyette.

- Amikor Lacerda ezt a lapkát pontozza, tekintsd a lakónegyedét úgy, mintha tele lenne telepessel.



- Lacerda mindig használ technológiát, ha lehetséges. Kapsz egy oxigént, ha a **Te** techlapkádát használja.

- Ha a robotját mozgatja, mozgasd az LFR sorrend következő ikonjára (bánya > generátor > vízkinyerő > üvegház > oxigénkondenzátor > végül vissza a bányára stb.)

LÉPÉSSORREND-MEZŐK HASZNA



Lacerda azt veszi el, amiből a legtöbb van. Egyenlőség esetén a legbaloldali lapkát (először a kristályt). Minden elvett erőforrás a közös készletbe kerül.



Lacerda elvesz egy techlapkát, a következő lapon az **ÚJ TECHNOLÓGIA TANULÁSA** akciónál leírtak szerint.



Mivel Lacerdának mindig az összes telepese rendelkezésére áll, ehelyett a roverét mozgatja (lásd lent).



Mozgassd Lacerda robotját a lent leírt szabályok szerint.



Lacerda elvesz egy tervrajzot, a következő lapon az **TERVRAJZ BESZERZÉSE** akciónál leírtak szerint.

TELEPESLERAKÁS KÖLTSÉGE ÉS ÉRVÉNYTELEN LÉPÉS

Lacerdának mindig le kell tennie egy telepet az olyan akciónál, ahol piros telepese van feltüntetve. A többletköltséget kristályban fizeti ki, nem fizethet telepessel. Ha nincs elég kristály, vagy a lépése nem megengedett más okból (nincs hely a laboratóriumában több techlapkának, nincs elérhető tervrajz, a tudósmező már foglalt stb.), akkor az akció végrehajtása helyett a roverét mozgatja.

LACERDA ROVERÉNEK MOZGATÁSA

Amikor Lacerda mozgatja a roverét, a legközelebbi olyan lapka felé mozog (kutatás vagy felfedezés), amit begyűjthet. Ne vedd számításba azokat a felfedezéslapkákat, amik erőforrást adnak, mivel ezek haszontalanok Lacerdának. Egyenlőség esetén kövesd a Bizonytalanságok feloldása szabályt. Használja az elérhető techlapkákat, és költ további kristályokat, ha szükséges. Ha elér egy lapkát, azonnal felhasználja.

ÚRÁLLOMÁSOLDAL - LACERDA AKCIÓI

Az űrhajóson lévő szám mutatja, hogy Lacerda melyik akciót hajtja végre.



1. AKCIÓ TEVRAJZ BESZERZÉSE:

Vedd el azt a tervrajzot, ami pontot ad Lacerda tudósával. Egyenlőség esetén vedd a legbaloldali kártyát abból a sorból, ahol a legtöbb kártya van (alsó sor, ha egyenlő).



2. AKCIÓ ÚJ TECHNOLÓGIA TANULÁSA:

Lacerda a legolcsóbbat veszi el, egyenlőség esetén a legbaloldali kártyát. Tedd Lacerda laboratóriumába, a felső helyre először, elvéve a hasznát (lásd fent a raktársorrendet).



3. AKCIÓ KUTATÁS ÉS FEJLESZTÉS (K+F):

A Lacerda a legfejlettebb technikát fejleszti ki, amely egyszer kifejleszthető, utána a legkevesbé fejlett technológiát, amely egyszer kifejleszthető. Ha két technika egyenlő, fejlessze ki az alsót.



ELLÁTMÁNYOZÁS:

Lacerda csak akkor választja ezt az akciót az űrsiklófázisban, amikor az űrhajósa az ellátmányozás-mezőre kerül a lépéssorrendszávon, vagy egy techlapka a megfelelő mezőre kerül a laboratóriumában.



LESZÁLLÓEGYSÉG:

Sosem használja ezt.

KOLÓNIAOLDAL - LACERDA AKCIÓI



1. AKCIÓ ÉPÜLET ÉPÍTÉSE:

Lacerda mindig épít egy olyan épületet, amihez tartozó ikonon áll a robotja, de csak akkor, ha az épülethez tartozó LFR jelző a kolónia-szintjelző alatt van.

Ha ahhoz az ikonhoz tartozó épület jelzője, amin a robot áll, a pillanatnyi kolóniaszint fölött van, a sorrendben következő épületet építi, hacsak annak a jelzője nincs a kolónia-szintjelző fölött, stb. Ha a bányász a következő a sorban, azt mindig felépíti.

Amikor épít, Lacerda mindig megpróbálja a legnagyobb komplexumot létrehozni, amit lehetséges a techlapkák használatával. Ha több mint egy lehetőség van, kövesd a Bizonytalanságok feloldása szabályt.

Miután épített, mozgasd a robotját az éppen felépített épület után sorrendben következő ikonra.



2. AKCIÓ ÉPÜLET FEJLESZTÉSE:

Lacerda használja az egyik tervrajzát és fejleszt egy épületet bárhol a térképen. Ha fejlesztés techlapka játékban van, használja, ha lehetséges, hogy fejlesszen annyi épületet, amennyit csak tud.

Ha több tervrajz van a fejlesztéshez, azt választja, ami növeli a tudósa által adott LP-t.



3. AKCIÓ TUDÓS ALKALMAZÁSA VAGY FÖLD-SZERZŐDÉS KÖTÉSE:

Lacerda azt a tudóst alkalmazza, akivel potenciálisan a legtöbb LP-t szerzi az összes játékosnál lévő tervrajz alapján (akár használták fejlesztéshez, akár nem). Ha már van 2 tudósa, helyette szerződést vesz el (ami a legtöbb LP-t éri). A szerződése automatikusan teljesítettnek tekintendők. A tudós vagy szerződés elvétele után Lacerda megkeveri a szerződésapaklit, és felhúzza a legfelső lapot a tárolóra.

KOLÓNIA SZINTLÉPÉS

Valahányszor ez történik, Lacerda lerak egy menedéket a fenti építési szabályoknak megfelelően, majd elvesz 1 robotot, és a játékos táblájára rakja. Sosem rakja a fő táblára, de számításba kell venni az LFR jutalmaknál és küldetéseknél.

BIZONYTALANSÁGOK FELOLDÁSA

A játék során többször előfordul, hogy Lacerdanak több választási lehetősége van. Ezekben az esetekben, azt kell választanod, ami több hasznot hajt Lacerdanak. Ha nincs egyértelmű döntés, rendelj egy számot minden lehetőséghez, és addig húzz lapokat a szőlőpakliból, amíg az egyik ilyen szám ki nem jön, és válaszd azt a lehetőséget. Ezután keverd meg a paklit.

Példa építkezésre:



Lacerda robotja a növény ikonon áll. Mivel a kolóniaszint 1 és már van 2 üvegház a táblán, úgy dönt, hogy oxigénkondenzátort épít helyette, azonban abból is van 2 a térképen, ezért végül bányát épít.

SZÓLÓ CÉLOK

Ezek a célok a játékban:

1. szint - Az első telepés

- Érd el legalább a 3. kolóniaszintet
- Teljesíts legalább 1 szerződést
- Teljesíts 1 titkos célkártyát
- Legyen egy 6. szintű techlapkád
- Legyen több LP-d, mint Lacerdanak

2. szint - A következő generáció

- Érd el legalább a 3. kolóniaszintet
- Teljesíts legalább 1-1 szerződést mindkét típusból
- Teljesíts 1 titkos célkártyát
- Legyen legalább 2 kutatáslapkád
- Legyen legalább 4 felépített menedék
- Előzd meg legalább 10 LP-vel Lacerdat

3. szint - Habzsi-dőzsi

- Érd el legalább a 4. kolóniaszintet
- Teljesíts legalább 1-1 szerződést mindkét típusból
- Teljesíts 1 titkos célkártyát
- Legyen telepedes / fejlesztett épületjelző legalább 3 bányán
- Legyen legalább 5 fejlesztett épületed
- Előzd meg legalább 20 LP-vel Lacerdat

A marsi krumplis túlélés forgatókönyv

- Érd el legalább a 3. kolóniaszintet
- Teljesítsd a 4 méretű üvegház szerződést
- Teljesítsd a Növény és ásvány szállítási szerződést (#11)
- Szerezd meg a biokémikust
- Legyen legalább 3 fejlesztett üvegházad
- Bővítsd egy üvegházkomplexumot legalább 5-ös méretűvé
- Legyen legalább 5 növény a raktáradban
- Vég el legalább 2 kutatáslapkát
- Legyen 6-os szintű üvegház-technológiád
- A játékot az űrállomáson fejezd be
- Előzd meg legalább 30 LP-vel Lacerdat

2 FŐS JÁTÉK

1. Az előkészítés során csak 2 kristályt és mindenfajta erőforrásból 2-t tegyetek a raktárba.
2. Az előkészítés során a megmaradt 8 techlapkát tegyék vissza a dobozba
3. A 6. oldalon lévő menedékelrendezést használják.
4. A telepés lerakásának többletköltsége egy akciómezőre a már az akcióhelyen lévő telepések száma (beleértve a Te telepéseidet is és az ellenfeleidét is).
5. Hagyjátok ki a techrács újratöltést, mivel nincs több techlapka, amivel megtehetnétek ezt.
6. Amikor újratöltitek a raktárat erőforrással és kristállyal, csak 2-re egészítsétek ki mindegyiket.

KÜLÖNÖS ŐR VÁLTOZAT

Ebben a változatban amikor a játék végét kiváltó esemény bekövetkezik, csak az aktuális kolonizációs fázist játsszátok le. Figyeljete, ha az utolsó játékos hajtja végre a körét amikor a kolonizációs fázisban kiváltódik a játék vége, a játék azonnal befejeződik annak a játékosnak a köre végén.

IMPRESSZUM

Játékterv:

Vital Lacerda

Játék képek:

Ian O'Toole

Grafikai terv & 3D illusztrációk:

Ian O'Toole

Játékszabálykönyv & 3D illusztrációk:

João Tereso, Vital Lacerda

Angol játékszabály írók:

Johnny Hollander, Paul Grogan, Vital Lacerda

Angol játékszabály szerkesztő:

Paul Grogan - Gaming Rules!

Hivatalos szabályvideó:

Gaming Rules!

Lektorálás:

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

Projektvezetők:

Randal Lloyd, Rick Soued

Fő játéktesztelők:

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

Magyar játékszabály:

Gusztly (rozvanyia@gmail.com)

**GAMING
RULES!**

ELSŐ TELEPES VÁLTOZAT

Azt javasoljuk, hogy amikor először játszotok, használjátok a lenti 3 küldetés-kártyát, az első telepés-lapkákat és az első telepés-kártyákat.

1. Használjátok az alábbi küldetés-kártyákat:



A küldetésjelzőket tegyék az alábbi akciókra: Tervrajz beszerzése, Tudós alkalmazása és Irányítóközpont.

2. **Első telepés-lapkák:** Ahelyett, hogy választanátok lépéssorrendezőt, keverjétek meg a lapkákat, és osszatok egyet minden játékosnak véletlenszerűen. A játékosok ezután tegyék a játékos-jelzőjüket a mutatott lépéssorrendezőre és vegyék el annak hasznát (a Referenciakönyvben leírtak szerint).

3. **Első telepés-kártyák:** Az előkészítés során keverjétek meg az "A" jelű kártyákat, és osszatok minden játékosnak véletlenszerűen egyet, amit titokban tartanak a többi játékos elől. A többi kártyát tegyék vissza a dobozba. Keverjétek meg a "B" kártyákat, és képpel lefelé tegyék a közelbe. Minden "A" kártyán 4 féle épület látszik. Amint felépítész egy, a kártyán látható típusú épületet, fedd fel a kártyát, tedd vissza a játékdobozba, és húzd fel a "B" pakli 2 legfelső lapját, amit tarts titokban.



Minden "B" kártyán van egy feladat. Amint teljesítet a feladatot, fedd fel, vedd el a feltüntetett jutalmat, és tedd vissza a kártyát a dobozba. Minden körben csak egy feladatot teljesíthetsz.

Példa: Szerezz be egy tervrajzot, kapsz egy kristályt.

A Marson az emberek többsége döntéshozó, tudós, politikus, költő, filozófus vagy művész. Legtöbbjüknek szellemi munkája van, és a fizikai munkát a gépekre hagyják. Minden fizikai erőfőjtés csak a szórakozást vagy a jó egészséget szolgálja, mint a sport, vagy edzés.

A sugárzás, a hideg és az oxigénhiány a menedékekbe zárják őket.

A szerzők köszönetet mondanak az alábbiaknak a tesztelésért, megjegyzésekért és javaslatokért:

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

Hatalmas köszönet a Discord csoportomnak a nagy és hosszú tervezési megbeszélésekért és javaslatokért, köszönet a BGG közösségének a támogatásukért. Ezek az emberek nélkül ez a játék nem jöhetett volna létre.

Minden szeretetem a gyönyörű lányaimé Catarina-é Inês-é, és feleségemé, Sandraé, aki a múzsám és legnagyobb barátom, a türelmükért támogatásukért és ösztönzésükért.

Támogatásért ide írf:
customer-service@eagle-gryphon.com

Lárfkolj minket a Facebookon:
www.facebook.com/EagleGryphon/

Köfess a Twitterer: @EagleGryphon



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

Minden jog fenntartva.
www.eagle-gryphon.com