

Mars

2049



instrukcja

Dagnis Skurbe

Historia dowiodła, że gdy pokonujemy własne granice, zawsze zwyciężamy.

George H. W. Bush

Wystąpienie dotyczące pierwszych planów NASA,
by wysłać załogową misję na Marsa (1989).



Mechanika i projekt graficzny: **Dagnis Skurbe**

Doradca naukowy: **Signe Dean**

Testy: **Baltic Board Game Society**

Opracowanie wersji polskiej: **Malwina Jakóbczyk, Adam Bukowski**

Opracowanie graficzne: **Sebastian Goyke**

Tłumaczenie: **LocAtHeart.com**

© Dagnis Skurbe, 2013–2017

© BLACK'N'WHITE GAMES Ltd., 2015–2017

office@mars2049.com

Witajcie na Marsie, kolonizatorzy!

Dagnis Skurbe

Mars 2049 to rodzinna, strategiczna gra planszowa, której celem jest kolonizacja Marsa. Akcja gry toczy się w 2049 roku, 20 lat po tym, jak pierwsi ludzie zaczęli zamieszkiwać Czerwoną Planetę. Cztery marsjańskie kolonie rywalizują ze sobą o zasoby potrzebne do rozwoju.

Celem gry jest budowa stacji ujęcia wody na biegunie północnym planety – umiejscowionym na środku planszy. Osoba, która dokona tego jako pierwsza, będzie miała do swojej dyspozycji największe zasoby wody na Marsie i tym samym zostanie zwycięzcą.

Każdy z graczy zaczyna z małą kolonią, położoną na krańcach planszy. Na początku gry kolonia składa się z pierwszej bazy i trzech stacji zasobów – powietrza, żywności i minerałów.

Wszelkie konstrukcje budowane na powierzchni planety muszą być zawsze połączone z bazą. Także same bazy mogą być budowane jedynie na sąsiadujących ze sobą przecięciach linii dzielących mapę. Z każdą kolejną bazą gracze zbliżają się do bieguna północnego.

Gracze zyskują zasoby wytwarzane przez stacje, rzucając kostką. Zasoby potrzebne są do budowy nowych baz, laboratoriów i kolejnych stacji. Zasoby przedstawione są na kartach i żetonach trzymanyh w banku.

Po wzniesieniu ostatniej bazy i zbliżeniu się do koła podbiegunowego konieczne jest jeszcze wybudowanie drogi polarnej. W tym celu w trakcie gry zbierane są karty drogi. Położenie drogi to sygnał dla uczestników, że jeden z nich jest o włos od zwycięstwa.

Prowadź ekspansję, oszczędzaj zasoby, buduj jedną stację za drugą, ryzykuj lub kradnij – od Ciebie zależy, którą strategię przyjmiesz!

Wyścig na biegun właśnie się rozpoczął!

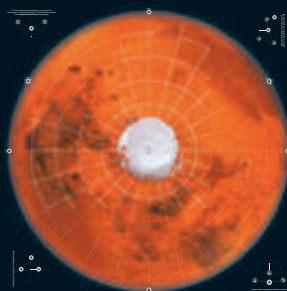
Oto Twoja misja na Marsa 2049!

Z niniejszej instrukcji dowiesz się o zasadach gry, by rozpocząć kolonizację jak najszybciej! Jeśli zależy Ci na opanowaniu najistotniejszych szczegółów, wystarczy, że **przeczytasz wyłącznie informacje zaznaczone na żółto**.

1.0 Zawartość pudełka

1.1 Plansza (ZOB. STRONA 7)

Plansza przedstawia mapę półkuli północnej Marsa. Pierwsza baza każdego z graczy zlokalizowana jest na krańcach planszy (równiku). Celem gry jest wybudowanie stacji ujęcia **H₂O** na biegunie północnym, zanim zrobią to pozostałe kolonie.



Plansza przedstawia mapę półkuli północnej Marsa.

1.2 Żetony budowli

1.2.1 Bazy (ZOB. STRONA 9)

Każda zbudowana baza przybliża kolonię do bieguna. Nowe budowle mogą być wznoszone tylko w sąsiedztwie baz.



Wybierz kolor swoich baz. Bazy wyznaczają aktualny obszar Twojej kolonii.

1.2.2 Stacje zasobów (ZOB. STRONA 10)

Za ich sprawą wzbogacisz się o jakże potrzebne na Marsie zasoby.



Wzbogać się dzięki budowie stacji zasobów.

1.2.3 Laboratoria (ZOB. STRONA 10)

Dzięki laboratoriom możliwa jest wymiana zasobów po lepszym kursie. Domyślny kurs to 4:1. Laboratoria pozwalają na korzystniejszą wymianę – w stosunku 3:1, a nawet 2:1.



Laboratoria pozwolą Ci na korzystną wymianę zasobów.

1.2.4 Droga do stacji H₂O (ZOB. STRONA 11)

Zanim możliwe będzie wybudowanie stacji H₂O, konieczne jest położenie drogi polarnej.



Przed wzniesieniem stacji H₂O, wybuduj drogę.

1.2.5 Stacja H₂O (ZOB. STRONA 11)

Gracz, który wzniesie stację ujęcia wody na czapie lodowej, wygrywa.



Wybudowanie stacji ujęcia wody na środku mapy zapewni Ci wygraną.

1.3 Karty i zasoby

1.3.1 Karty zasobów (ZOB. STRONA 10)

Zasoby są środkiem płatniczym. Potrzebujesz ich do wznoszenia budowli i zakupów. Są trzy rodzaje zasobów: powietrze, żywność i minerały.



Powietrze, żywność i minerały. Im więcej zasobów posiadasz, tym szybciej powiększysz swoją kolonię.

1.3.2 Żetony zasobów (ZOB. STRONA 10)

Skorzystaj z żetonów, gdy kolonia będzie dobrze prosperować i będziesz posiadać zbyt wiele zasobów, by trzymać je na ręce. W przeciwieństwie do kart zasobów żetony nie mogą zostać skradzione.



Żetony przydadzą Ci się, gdy będziesz mieć na ręce zbyt wiele kart zasobów lub gdy zechcesz zabezpieczyć się przed kradzieżą.

1.3.3 Karty drogi (ZOB. STRONA 11)

Karty drogi działają na innej zasadzie niż karty zasobów. Zdobywa się je po wyrzuceniu symbolu „Odkrycia” na kostce lub poprzez wykupienie ich z banku. Służą wyłącznie do położenia drogi do stacji H₂O.



Do wzniesienia stacji H₂O będziesz potrzebować trzech kart drogi.

1.3.4 Karty misji (ZOB. STRONA 12)

W grze występują dwa rodzaje kart misji. Misje pokojowe umożliwią szybszy postęp w stronę bieguna. Misje zaczepne pomogą zahamować przeciwnika, którego kolonia jest za bardzo rozwinięta. Dobranie karty misji wiąże się za każdym razem z ryzykiem – nie zawsze zdołasz to, czego potrzebujesz.



Użyj karty misji, by odmienić bieg wydarzeń.

1.4 Kostka (ZOB. STRONA 8)

Tura każdego z graczy zaczyna się od rzutu kostką. Na każdej z sześciu ścianek umieszczony jest inny symbol. Wyrzucenie symbolu powietrza, żywności i minerałów oznacza, że wszystkie stacje na mapie wytworzą dane zasoby. Na stronie 8 znajdziesz więcej informacji o symbolach na kostce.



Na ściankach kostki widnieją sześć różnych symboli.

2.0 Przygotowanie gry

2.1 Bank

W banku dokonasz opłat za wszelkie zakupy, wymienisz zasoby, a także otrzymasz je, gdy zostaną wytworzone w stacjach. W banku zgromadzone są karty zasobów, żetony zasobów, karty drogi i karty misji. Ułóżcie je na stole obok planszy tak, by były blisko każdego gracza:



2.2 Żetony budowli

Każdy z graczy na początku rozgrywki otrzymuje pełen zestaw żetonów budowli w wybranym przez siebie kolorze. **Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że macie komplet.** Jeśli któreś żetony się zgubiły, użyjcie zapasowych. Każde z was otrzymuje:

- 5 baz,
- 5 stacji pozyskiwania powietrza,
- 5 stacji produkcji żywności,
- 5 stacji wydobywania minerałów,
- 2 laboratoria: (3) i (2),
- 1 drogę polarną,
- 1 stację H₂O.

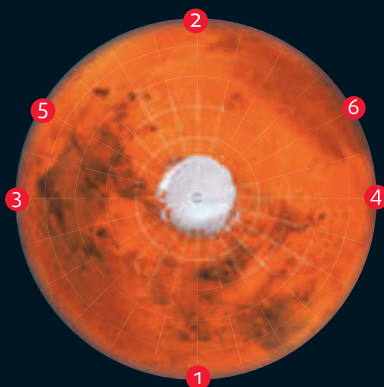


Trzymaj swoje żetony budowli tak, aby w każdej chwili łatwo sprawdzić, ile ich jeszcze pozostało.

3.0 Jak grać?

3.1 Gdzie umieścić pierwszą bazę?

Każdy gracz zaczyna proces kolonizacji z pierwszą bazą umieszczoną na punkcie startowym (zaznaczonym na planszy). W zależności od liczby graczy dobieracie punkty startowe tak, by pierwsze bazy były położone w równych odstępach od siebie. Na ilustracji obok przedstawiono, w jaki sposób to zrobić.



Na planszy jest sześć punktów startowych. Rozgrywkę dla **dwóch graczy** rozpoczniacie, umieszczając bazy w punktach (1) i (2). Rozgrywkę dla **trzech graczy** rozpoczniacie, umieszczając bazy w punktach (1), (5) i (6). Rozgrywkę dla **czterech graczy** rozpoczniacie, umieszczając bazy w punktach (1), (2), (3) i (4).

3.2 Zasoby początkowe

Na początku rozgrywki każdy z graczy ma po dwie karty zasobów każdego rodzaju:



Na początek otrzymacie po dwie karty powietrza, żywności i minerałów.

3.3 Pierwsza baza i stacje zasobów

Każda kolonia składa się początkowo z jednej bazy i trzech stacji zasobów wzniesionych w jej sąsiedztwie: po jednej stacji pozyskiwania powietrza, produkcji żywności i wydobywania minerałów. Połóż żetony oznaczające stacje zasobów obok pierwszej bazy, tak jak na ilustracji poniżej. Pozostaw dwa pola powyżej bazy wolne, by w dalszej części gry mieć wybór, w którym miejscu postawić kolejną bazę:



Początek gry. Każdy gracz ma bazę na punkcie startowym. Wokół niej rozmieszczone są stacje zasobów – powietrza, żywności i minerałów.

3.4 Który z graczy zaczyna?

O tym decyduje rzut kostką. Osoba, która wyrzuci symbol powietrza (☁) jako pierwsza, rzuca kostką po raz kolejny, zaczynając rozgrywkę.

3.5 Co mogę zrobić w swojej turze?

3.5.1 Każdą kolejkę zaczynaj od rzucenia kostką. Wykonaj czynność określoną przez wynik rzutu. Następnie możesz wymienić zasoby, wznieść budowlę lub użyć karty misji.

3.5.2 Po rzucie kostką możesz (ale nie musisz) wykonać dowolną liczbę wymienionych niżej czynności:

- Wymiana zasobów w banku; (ZOB. 3.10)
- Wymiana kart zasobów na żetony zasobów; (ZOB. 3.9)
- Zakup bazy, stacji zasobów i laboratoriów oraz umieszczenie ich na planszy (nie ma ograniczenia – możesz wznieść tyle budowli, na ile Cię stać); (ZOB. 3.7)
- Zakup jednej karty misji oraz wykorzystanie jednej karty misji. (ZOB. 4.0)

3.5.3 Gdy wykonasz wszystkie zaplanowane czynności, powiedz: „Pas” i przekaz kostkę następnej osobie.



Każdy gracz zaczyna kolejkę od rzutu kostką.

3.6 Symbole na kostce



Wszystkie stacje pozyskiwania powietrza wytwarzają powietrze

Każdy gracz otrzymuje 1 kartę powietrza z banku za każdą posiadaną stację pozyskiwania powietrza.



Wszystkie stacje produkcji żywności wytwarzają żywność

Każdy gracz otrzymuje 1 kartę żywności z banku za każdą posiadaną stację produkcji żywności.



Wszystkie stacje wydobywania minerałów wytwarzają minerały

Każdy gracz otrzymuje 1 kartę minerałów z banku za każdą posiadaną stację wydobywania minerałów.



Odkrycie. Pobierz 1 kartę zasobu dowolnego rodzaju

Pobierz z banku 1 kartę zasobu dowolnego rodzaju (lub kartę drogi). Dotyczy jedynie gracza, który wyrzucił ten symbol.



Kradzież. Zabierz kartę wybranemu przeciwnikowi

Twój szpieg wykradł zasoby zgromadzone w magazynie wroga. Wybierz przeciwnika i zabierz mu 1 kartę zasobów. Dobierz kartę losowo, nie patrząc na nią. **Uwaga!** Wyrzucenie „Kradzieży” dwa (lub więcej) razy z rzędu sprawi, że gracz, którego wybierzesz, zabierze kartę Tobie. Na złodzieju czapka gore!



Utrata kolejki

Ze względu na niesprzyjające warunki pogodowe musisz zahamować ekspansję. Tracisz kolejkę. Nie wykonuj żadnych czynności i przekaz kostkę następnemu graczowi. **Uwaga!** Jeśli wyrzucisz „Utratę kolejki” drugi (lub kolejny) raz z rzędu, pobierz z banku 1 kartę zasobów (lub drogi). Omija Cię ta tura, ale skupiając się przez tak długi czas na eksploracji najbliższego otoczenia, odkryłeś obok kolonii cenne źródło zasobów.

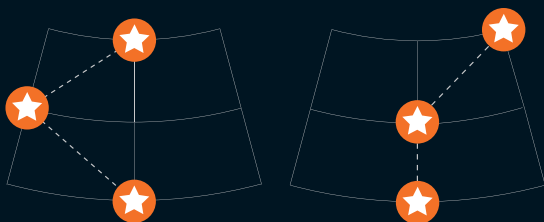
3.7 Jak budować?

3.7.1 Wszystkie posiadane żetony budowli (ZOB. STRONA 6) mogą być położone na mapie na dowolnym etapie gry. **By wznieść budowlę, musisz najpierw za nią zapłacić.** Przykładowo, stacja wydobycia minerałów kosztuje **dwie karty powietrza i dwie karty żywności**:



Stacja wydobycia
minerałów

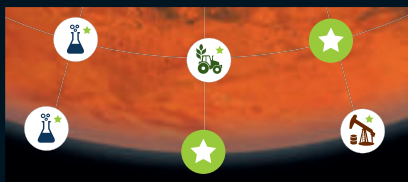
3.7.2 Budowle należy wznosić na przecięciach linii dzielących mapę Marsa, tak jak na ilustracjach poniżej. **Nowe budowle mogą być wznoszone wyłącznie bezpośrednio dookoła baz.** Kolejne bazy także muszą być budowane w sąsiedztwie już istniejących, w kierunku bieguna północnego. Pozostałe budowle muszą powstawać na sąsiadujących przecięciach linii:



Buduj nowe bazy w sąsiedztwie już istniejących. Wznos nowe budowle tak, by zbliżyć się do środka mapy – bieguna północnego. Budowle mogą sąsiadować ze sobą w linii prostej lub po przekątnej.

3.7.3 Zakładając nową bazę, **uzyskujesz nową przestrzeń do zagospodarowania pod kolejne bazy, stacje i laboratoria.** Stacje zasobów i laboratoria powstają wokół baz.

3.7.4 Pamiętaj, by wznosząc zbyt wiele stacji zasobów, nie zablokować sobie drogi rozbudowy kolonii w stronę bieguna. Zawsze zostawiaj wolne miejsce na kolejną bazę (ZOB. PYTANIE NR 2 NA STRONIE 17).



Na ilustracji widać, że gracz zielony wybudował dotychczas dwie bazy i cztery stacje zasobów. Teraz może wznieść kolejne stacje wokół drugiej bazy.



Każdy gracz może na Karcie Pomocy sprawdzić cenę wzniesienia danej budowli lub zakupu karty misji i drogi.



Z każdą kolejną bazą gracze zbliżają się do bieguna północnego.



Gracz pomarańczowy ma dwa wolne miejsca dookoła drugiej bazy. Może wykorzystać jedno z nich do wzniesienia trzeciej.

3.8 Czym są zasoby i stacje zasobów?

3.8.1. Zasoby służą do uiszczania opłat za wznoszenie budowli i zakup kart misji lub drogi. Są trzy rodzaje zasobów: powietrze, żywność i minerały.

3.8.2 Zasoby uzyskujesz dzięki wznoszonym stacjom. Wytwarzają one zasoby, gdy którykolwiek z graczy wyrzuci na kostce odpowiadający im symbol.



Stacje pozyskiwania powietrza wytwarzają powietrze.



Stacje produkcji żywności wytwarzają żywność.



Stacje wydobywania minerałów wytwarzają minerały.

3.9 Czym są żetony zasobów?

3.9.1 Żetony zasobów są podobne do kart zasobów, mają jednak większą od nich wartość.

W trakcie **swojej tury** każdy z graczy może swobodnie je wymieniać.

3.9.2 Każdy gracz może także wziąć żetony zasobów w momencie, gdy należące do niego stacje wytworzą dany zasób w trakcie kolejki innej osoby.

3.9.3 Żetony zasobów nie mogą zostać skradzione.



Gdy masz za dużo kart, wymień 3 karty zasobów za żeton zasobów o nominale (3) lub 8 kart za żeton o nominale (8).

3.10 Laboratoria i wymiana zasobów

3.10.1 W banku możesz wymienić cztery jednostki tego samego zasobu na jedną innego. To podstawowy kurs – 4:1.

3.10.2 Dzięki laboratoriom możliwa jest wymiana zasobów po lepszym kursie. Budowa laboratorium oznaczonego liczbą ③ pozwoli na wymianę zasobów po kursie 3:1. Po uprzednim wzniesieniu laboratorium ③ możliwe jest wybudowanie laboratorium ②, co pozwoli na wymianę zasobów po kursie 2:1.

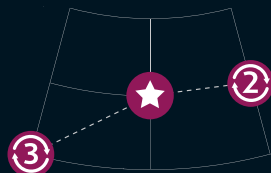
3.10.3 Laboratoria budujesz w ten sam sposób jak stacje zasobów – na którymkolwiek z wolnych miejsc dookoła już istniejącej bazy.

3.10.4 Zasoby możesz wymieniać także za karty drogi, po takim samym kursie: odpowiednio 4:1, 3:1 i 2:1.

3.10.5 Wymiana zasobów między graczami nie jest dozwolona. Nie zapominaj, że to wojna. :)



Domyślny kurs wymiany z bankiem to 4:1. Możliwe jest uzyskanie korzystniejszego po wzniesieniu laboratorium.



Laboratoria buduje się w ten sam sposób co stacje zasobów – w bezpośrednim sąsiedztwie baz.

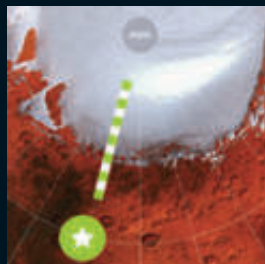
3.11 Do czego potrzebna jest droga?

3.11.1 Położenie drogi potrzebne jest, by dotrzeć na czapę lodową i zbudować tam stację H_2O . Do wzniesienia stacji ujęcia wody konieczne jest zbudowanie tylko jednej drogi.

3.11.2. Kładąc drogę prowadzącą ze swojej ostatniej bazy, dotrzesz na biegun północny. Tam powstanie stacja H_2O , której wzniesienie kończy grę.

3.11.3 Położenie drogi możliwe jest po zdobyciu trzech kart drogi.

3.11.4 Jeśli baza, z której położono drogę zostanie zniszczona (za sprawą karty „Armagedon”), droga staje się nieaktywna do momentu odbudowy bazy.



Gracz zielony położył drogę na czapie lodowej i może teraz skupić się na zbieraniu zasobów koniecznych do wzniesienia stacji H_2O .

3.12 Czym cechują się karty drogi?

3.12.1 Karty drogi to karty specjalne używane wyłącznie w celu położenia drogi do stacji H_2O .

3.12.2 Możesz zdobyć je na dwa sposoby:

1. Po wyrzuceniu na kostce symbolu „Odkrycia”;
2. Wymieniając ją za zasoby po kursie 4:1. Po zbudowaniu jednego lub dwóch laboratoriów możliwe będzie zdobycie kart drogi po kursie – odpowiednio – 3:1 i 2:1.

3.12.3 Karty drogi nie mogą zostać skradzione przez innych graczy. Muszą być położone w widocznym miejscu na stole.

3.12.4 Każdy gracz może posiadać maksymalnie 3 karty drogi.



Karty drogi to karty specjalne używane wyłącznie w celu położenia drogi.

3.13 Jakie są warunki wygranej?

3.13.1 Wzniesienie stacji H_2O to ostatnia operacja potrzebna do wygranej. Zwycięża kolonia, która zbuduje stację H_2O jako pierwsza.

3.13.2 By osiągnąć ten cel, należy zbudować wcześniej pięć baz, poczynając od równika aż po obszar podbiegunowy, oraz położyć drogę polarną umożliwiającą przedostanie się na biegun.

3.13.3 Budowa stacji H_2O możliwa będzie po zgromadzeniu odpowiedniej liczby jednostek zasobów, podczas tury gracza, który chce wznieść stację ujęcia wody. Cenę budowy stacji H_2O można sprawdzić na Karcie Pomocy.

3.13.4 Budowa stacji H_2O jest równoznaczna ze zwycięstwem. Jeśli Ci się to udało – gratulacje!



Gracz zielony wznosił stację H_2O na środku mapy.



Przyjrzyjcie się zakończonej rozgrywce przedstawionej powyżej. Gracz zielony wybudował pięć baz (wliczając w to pierwszą), posuwając się w kierunku bieguna po przekątnych. Wokół baz wznosił 5 stacji pozyskiwania powietrza, 2 stacje wydobywania minerałów i 4 stacje produkcji żywności. Postawił także laboratoria (3) i (2). Ostatnim krokiem było położenie drogi polarnej i wybudowanie stacji H₂O.

4.0 Karty misji

4.0.1 Karty misji podzielone są na dwie kategorie – misje pokojowe i zaczepne. Każdy z graczy podczas swojej kolejki może nabyć je, płacąc cenę określoną na Karcie Pomocy.

4.0.2. W trakcie jednej tury możesz kupić maksymalnie jedną kartę misji, a także wykorzystać maksymalnie jedną kartę misji (ZOB. PYT. NR 12 NA STR. 18).

4.0.3 Obydwa rodzaje kart misji powinny być ułożone w oddzielne stosy, rewersami do góry. Kupując kartę misji, nie wiesz, jaką dostaniesz.

4.0.4 Nie ma obowiązku zdradzenia, jaką kartę misji się nabyło. Wyjątkiem jest sytuacja, w której z informacji na dole karty wynika, że należy użyć karty natychmiast. W takim wypadku należy na głos przeczytać widniejącą na niej tekst.

4.0.5 Wykorzystane karty misji odkładajcie na oddzielne stosy. Jeśli w talii zabraknie kart, możecie użyć ich ponownie. Pamiętajcie jednak, by je przetasować. Nie odkładajcie kart misji na spód stosów, by uniknąć ich ponownego wystąpienia w dającej się przewidzieć kolejności.



Karty misji pokojowych mają jasne rewersy, a zaczepnych – ciemne.

4.1 Karty misji pokojowych



Misja: Budowa (3 karty)

Pozwala na budowę darmowej stacji zasobów w sąsiedztwie jednej z baz. Jeśli nie masz wolnego miejsca na kolejne stacje (lub możliwej do wykorzystania stacji), zachowaj kartę na później.



Misja: Wsparcie (3 karty)

Pobierz z banku cztery jednostki zasobów dowolnego rodzaju (nie dotyczy to kart drogi). Możesz je dobrać w dowolnym momencie i zdecydować, których zasobów Ci potrzeba. Pamiętaj jednak, by dobrać wszystkie cztery karty jednocześnie, w tej samej turze.



Misja: Zasoby (3 karty)

Pobierz z banku dwie jednostki każdego zasobu: 2 karty powietrza, 2 karty żywności i 2 karty minerałów. Możesz użyć tej karty od razu lub zachować ją na później.



Misja: Laboratorium (2 karty)

Rzadko występująca karta misji, dzięki której wzniesiesz darmowe laboratorium. Jeśli nie posiadasz jeszcze żadnego laboratorium, wybuduj laboratorium ③. Jeśli posiadasz już laboratorium ③, wybuduj laboratorium ②. Jeśli posiadasz już obydwa laboratoria, dobrać kolejną kartę misji pokojowej.



Misja: Produkcja (1 karta)

Rzadka karta misji pozwalająca na pobranie w dowolnym momencie zasobów jednego rodzaju za każdą posiadaną stację danego zasobu. Posiadając na przykład 5 stacji wydobywania minerałów, gracz, który zagra tę kartę, otrzyma 5 kart minerałów – po jednej za każdą stacją. Karty można użyć na każdym etapie gry.



Misja: Ochrona (1 karta)

Karta służąca do obrony przed kartą misji zaczepnej przeciwnika. Możesz użyć jej tylko raz, w wybranym przez siebie momencie. **Nie obroni Cię przed efektami Twoich własnych misji zaczepnych.**



Misja: Sojusz (2 karty)

Za sprawą tej karty gracz, który jej użyje, a także gracz przez niego wybrany, otrzymują darmową stację zasobów dowolnego rodzaju. Stację należy wznieść od razu. Jeśli nie masz takiej możliwości, tracisz szansę.

4.2 Karty misji zaczepnych

Uwaga! Każdy gracz musi posiadać przynajmniej 1 bazę i 2 stacje zasobów! Ostatnia baza i 2 ostatnie stacje podlegają bezwzględnej ochronie.



Misja: Grabież (3 karty)

Karta pozwala na przejęcie stacji zasobów przeciwnika. Po zagranie tej karty gracz wybiera jedną, nienależącą do niego stację zasobów i umieszcza ją w sąsiedztwie jednej ze swoich baz. Od tego momentu wytwarza ona zasoby dla nowego właściciela.



Misja: Sabotaż (3 karty)

Karta pozwala na zniszczenie dowolnej stacji zasobów jednego z przeciwników. Gracz, który użył karty, otrzymuje z banku trzy jednostki zasobów, które wytwarzała dana stacja. Żeton zniszczonej stacji zasobów zwracany jest pierwotnemu właścicielowi, tak by w przyszłości mógł ją odbudować.



Rozbój w biały (marsjański) dzień (1 karta)

Karta o podobnym działaniu do wyrzucenia na kostce wyniku „Kradzież”. W tym przypadku jednak gracz przejmuje trzy karty jednocześnie. Wybiera przeciwnika i przejmuje od niego trzy karty zasobów. Gracz nie widzi, jakie karty zabiera (są odwrócone rewersami).



Misja: Zastój (1 karta)

Gracz używający tej karty wybiera jednego przeciwnika, który traci jedną pełną kolejkę od momentu zagrania karty. Osoba poszkodowana nie rzuca kostką ani nie otrzymuje zasobów aż do swojej następnej kolejki.



Misja: Czarny piątek (niszczycielska siła!) (1 karta)

Karta niszczy wszystkie stacje zasobów jednego rodzaju na planszy. Od gracza używającego karty zależy to, jakiego rodzaju stacje ulegną zniszczeniu. Gracz ten otrzyma z banku po jednostce zasobów produkowanych przez każdą należącą do niego stację, która ulegnie zniszczeniu. Żetony oznaczające zniszczone stacje wracają do pierwotnych właścicieli i mogą zostać odbudowane.



Misja: Nieświęte przymierze (2 karty)

Osoba zagrywająca tę kartę przejmuje kartę misji, którą wybrany przeciwnik zachował na później. Karty tej może użyć wyłącznie w swojej turze. Jeśli przeciwnik posiada więcej niż 1 kartę misji, należy zabrać 1 losową.



Misja: Rekonesans (2 karty)

Gracz używający tej karty przegląda stos wykorzystanych uprzednio przez wszystkich kart misji. Wybiera spośród nich jedną i natychmiast ją zagrywa.



Misja: Armagedon (2 karty)

(niszczycielska siła, należy jej użyć natychmiast)

„Armagedon” to misja zaczepna skierowana przeciw aktualnemu liderowi. Lider zagrywający tę kartę sam poniesie straty. Za sprawą „Armagedonu” zniszczeniu ulega baza położona najbliższej bieguna. W przypadku, gdy kilka baz położonych jest tak samo blisko bieguna, wszystkie ulegają zniszczeniu. Oznacza to, że jeśli jeden z graczy ma więcej baz od pozostałych, traci tę, która jest najbliższej bieguna północnego. Jeśli ktoś jeszcze posiada taką samą liczbę baz, on także traci tę najbardziej zbliżoną do bieguna. Ochronie podlegają wyłącznie pierwsze bazy. Stacje zasobów, laboratoria i drogi połączone ze zniszczoną bazą stają się tymczasowo niekatywne. Ich żetony będą odwrócone do momentu, w którym ponownie będą połączone z bazą. Żetony oznaczające zniszczone bazy wracają do swoich właścicieli i mogą zostać odbudowane.

5.0 Wariant gry kooperacyjnej (opcjonalny)

5.0.1 Gra kooperacyjna możliwa jest w przypadku rozgrywki czteroosobowej. Drużyny liczyć będą w tej sytuacji dwie osoby.

5.0.2 Członkowie tej samej drużyny siedzą naprzeciwko siebie. Drużyna odnosi zwycięstwo, gdy stację H₂O wzniesie kolonia należąca do jednego z członków drużyny.

5.0.3 Możliwa jest wymiana zasobów między członkami tej samej drużyny pod następującymi warunkami:

- Przynajmniej jeden z graczy **wzniósł już laboratorium**;
- Liczba jednostek wymienianych zasobów **jest taka sama u obydwu członków** drużyny (nie jest możliwe otrzymanie większej liczby, niż się oddało);
- Jest kolejka jednego z członków drużyny;
- Wymianie podlegają tylko powietrze, żywność i minerały.

5.0.4 **Niedozwolone jest atakowanie członków swojej drużyny.**

5.0.5 Dla jednego z członków drużyny możliwe jest **wznoszenie kolejnych baz w kierunku niezbliżającym kolonii do bieguna** (choć rzadko jest to opłacalne). Jeśli jeden z graczy wybudował bazę według tej zasady, drugi ma obowiązek budować wyłącznie w kierunku zbliżającym kolonię do bieguna.

5.0.6 Pozostałe zasady są zbliżone do wersji niekooperacyjnej.

6.0 Własne zasady (opcjonalne)

Zachęcamy graczy to ustalania własnych zasad. Przykładowe rozwiązania:

- **Cisza przed burzą!** Misje zaczepne mogą zostać zakupione dopiero, gdy przynajmniej jeden gracz wzniósł przynajmniej trzy bazy.
- **Mniej baz!** Chcąc przyspieszyć przebieg gry, możecie rozpocząć rozgrywkę na polach położonych o jeden równoleżnik bliżej do bieguna.
- **Więcej odkryć!** Kolejny sposób na przyspieszenie rozgrywki. Gdy któryś z graczy wyrzuci symbol „Odkrycia”, pobiera nie jedną kartę zasobów, lecz po jednej za każdą wybudowaną bazę.
- **Nie tak agresywnie!** Po wprowadzeniu tej zasady czas rozgrywki będzie łatwiejszy do przewidzenia. Ograniczcie użycie kart misji zaczepnych do jednej na pełną rundę kolejek. Gracz może użyć karty misji zaczepnej jedynie w każdej co drugiej kolejce.

7.0 Strategie (opcjonalne)

Ekspansjonista

Budowa stacji zasobów jest kosztowna i nie zawsze efektywna. Czasami wystarczy wznieść ich kilka, a następnie postawić na szybką ekspansję i budowę kolejnych baz. Pozostali gracze będą za wszelką cenę chcieli Cię powstrzymać, ale na to może być już za późno.

Kolekcjoner

Gra nie przewiduje kar za posiadanie zbyt dużej liczby zasobów. Oszczędzaj je i bądź o krok za przeciwnikami, by uspić ich czujność. Następnie postaw na błyskawiczny rozwój, gdy tylko zobaczysz, że zwycięstwo jest możliwe w ciągu ledwie kilku kolejek.

Przedsiębiorca

Czasami najlepiej jest oszczędzać, zbierając plony. Zbuduj na wczesnym etapie gry jak najwięcej stacji zasobów. Twoja kolonia będzie większa i wyda się złodziejom łakomym kąskiem, ale ze względu na dużą liczbę stacji prędko wrócisz do gry.

Hazardzista

Lubisz podejmować ryzyko? Misje pokojowe nie zawsze dają wymierne korzyści, ale nabywanie ich może być pełnoprawną strategią. Czy się opłaci?

Złodziej

Graj agresywnie, kupując całe mnóstwo kart misji zaczepnych. Może i będziesz znienawidzony przez innych graczy, ale czy robi Ci to różnicę, skoro biegun jest Twój? Pozbawione dostępu do drogocennej wody kolonie przeciwników prędko umrą z pragnienia.

8.0 Pytania (informacje dodatkowe)

Pyt.1 Do czego potrzebne są żetony zasobów?

Odp. Żetony zasobów w znaczny sposób powiększają maksymalną liczbę zasobów, które może zapewnić bank. Na dalszych etapach gry pomogą operować większymi jednostkami zasobów. Nie mogą także zostać skradzione.



Żetony zasobów mają większą wartość i nie mogą być skradzione.

Pyt. 2. Przez przypadek zbudowałem dwie stacje zasobów wokół pierwszej bazy, zablokowałem się i nie mam wolnej przestrzeni na budowę drugiej bazy.

Odp. Wolno Ci zbudować bazę wokół każdej posiadanej stacji zasobów. **Jeśli jednak nastąpiło to podczas jednej z poprzednich kolejek**, zabierz stację zasobów z mapy, nie otrzymując za nią zwrotu kosztów.



Zablokowałem się! Gdzie mogę wznieść drugą bazę?

Pyt. 3. Czy mogę zbudować kolejną bazę na tym samym równoleżniku lub na równoleżniku bliższym równika?

Odp. Nie. Możesz budować je tylko w linii prostej lub po przekątnej tak, by każda kolejna baza znajdowała się bliżej bieguna. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 9.



Zawsze buduj bazy tak, by każda kolejna zbliżała kolonię do bieguna.

Pyt. 4. Czy liczba kart zasobów, które mogę posiadać, jest ograniczona?

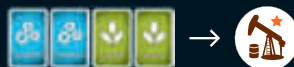
Odp. Nie. Możesz posiadać dowolną liczbę kart i żetonów zasobów. Jeśli jednak w banku zabraknie kart zasobów, musisz natychmiast wymienić przynajmniej połowę swoich kart zasobów na żetony.



Nie ma ograniczeń dotyczących liczby posiadanych zasobów.

Pyt. 5. Ile zakupów mogę przeprowadzić w jednej turze?

Odp. Możesz kupić tyle stacji zasobów, baz i laboratoriów, na ile Cię stać. Mając wystarczające zasoby, możesz wznieść wszystkie bazy, położyć drogę i zbudować stację H_2O w jednej kolejce – nie jest to zabronione. Pamiętaj jednak, że w jednej kolejce możesz nabyć tylko jedną kartę misji. Nie ma znaczenia, czy jest to karta misji pokojowej czy zaczepnej.



W jednej kolejce możesz wznieść tyle budowli, na ile Cię stać.

Pyt. 6. Kto dostaje zasoby w wyniku wyrzucenia na kostce symbolu któregoś z zasobów?

Odp. Wszyscy. Każdy gracz otrzymuje po jednej karcie zasobów za każdą z posiadanych stacji wytwarzających dane zasoby. Wyjątek stanowi sytuacja, w której gracz nie może tego zrobić ze względu na działanie karty misji „Zastój”.



Po wyrzuceniu przez jednego z graczy symbolu zasobu wszyscy gracze pobierają zasoby z należących do nich stacji wytwarzających je.

Pyt. 7. Co mogę zrobić w trakcie kolejki innego gracza?

Odp. Jedynie otrzymywać zasoby wytworzone przez Twoje stacje zasobów. Możesz także wymienić karty zasobów na żetony zasobów, pod warunkiem, że to zasoby tego samego rodzaju, co wytworzone w danej turze.



Pobieranie zasobów to jedyna czynność, którą gracz może wykonać poza swoją kolejką.

Pyt. 8. Co się stanie, gdy ktoś przejmie moją stację zasobów?

Odp. Wytwarzane przez stacje zasoby będą trafiać nie do Ciebie, lecz do Twojego przeciwnika. O jeden zmniejsza się również maksymalna liczba stacji zasobów danego rodzaju, które możesz wznieść. Po nabyciu karty misji zaczepnej możesz ją wykorzystać, by odzyskać stację lub dokonać sabotażu. Jeśli skradziona stacja zasobów ulegnie sabotażowi, wraca do pierwotnego właściciela, który może wznieść ją ponownie.



Kolorowa gwiazdka na żetonach stacji zasobów wskazuje, do kogo wróci dany żeton w przypadku zniszczenia stacji.



Jedynie właściciel stacji (gracz, który ją kupił lub skradł) może otrzymywać wytwarzane przez nią zasoby.

Pyt. 9. Stacja zasobów powstała w sąsiedztwie baz należących do dwóch różnych graczy. Kto otrzymuje zasoby?

Odp. Jedynie właściciel danej stacji.

Pyt. 10. Co się dzieje, gdy za sprawą karty misji „Armagedon” zniszczeniu ulega baza?

Odp. Żeton oznaczający zniszczoną bazę jest zwracany właścicielowi, a wszelkie potężone z nią budowle stają się tymczasowo nieaktywne. Odwróćcie rewersem żetony budowli do czasu odbudowy bazy.



Gdy w wyniku użycia karty misji „Armagedon” zniszczeniu ulegnie baza, nieaktywne stają się stacje zbudowane dookoła niej.

Pyt. 11. Czy mogę mieć więcej niż trzy karty drogi?

Odp. Nie. Każdy z graczy może posiadać maksymalnie trzy karty drogi. Jeśli omyłkowo dobrałeś czwartą kartę drogi w którejś z minionych kolejek, musisz zwrócić ją do banku, nie otrzymując żadnej rekompensaty.



Możesz mieć maksymalnie trzy karty drogi.

Pyt. 12. Czy w jednej kolejce mogę zagrać więcej niż jedną kartę misji, jeśli kupięm je w poprzednich turach?

Odp. Nie. Każdy gracz może w jednej kolejce kupić jedną kartę misji i użyć jednej karty misji. W sytuacji, gdy wykorzystasz kupioną w jednej z poprzednich kolejek kartę misji, a następnie kupisz nową, która wymaga natychmiastowego użycia, zagraj ją w tej właśnie kolejce. To wyjątek.



W jednej kolejce możesz zagrać tylko jedną kartę misji.

Pyt. 13. Mam jeszcze kilka pytań, pomysłów i uwag!

Odp. Czekamy na Wasze opinie! Wszelkie pytania i sugestie są zawsze mile widziane. Napisz do nas na adres gry@treffi.com

Czy wiesz, że...

Mars to nie taki gigant

W porównaniu do innych planet widocznych na nocnym niebie nie jest duży. Jest mniejszy od Ziemi, a większy jedynie od Merkurego. Czy potrafisz zlokalizować Marsa na poniższej ilustracji? Widzisz, jak mały jest w porównaniu do Jowisza albo Saturna?



Ilustracja NASA

Wyobraź sobie planetę zamieszkaną wyłącznie przez roboty!

Czy wiesz, że Ziemia to niejedyna zamieszкана planeta Układu Słonecznego? Nie tak daleko od niej jest planeta, której jedynymi mieszkańcami są roboty. To nie wstęp do fabuły Terminatora. Mowa o Marsie, po którego powierzchnię podróżują teraz (czerwiec 2017) dwa zbudowane ludzką ręką roboty – Curiosity i Opportunity.

Brak Ci czasu?

Zastanawiasz się czasami, jak wyglądałoby Twoje życie, gdyby dni były nieco dłuższe? Gdyby rano można było dłużej pospać, a wieczorem mieć więcej wolnego? Jeśli tak, Mars jest planetą dla Ciebie. Marsjańska doba jest o 37 minut dłuższa od ziemskiej. To dobra informacja dla kolonizatorów. Na pozostałych planetach Układu Słonecznego dni są wyraźnie krótsze od tych na Ziemi.



Biegun północny Marsa (NP-54)

Zapomnij o opaleniźnie

Mars nie słynie z przyjaznej turystom pogody. Jeśli znajdziesz się na jego powierzchni, najprawdopodobniej nie będziesz miał ochoty wyściubić nosa z bazy. Temperatura panująca na zewnątrz wynosi średnio -55°C . W lipcu na równiku możliwe są jednak krótkie okresy, w których będzie ciepło: 20°C . Marna to jednak pociecha, skoro zimą temperatura spada do -153°C . Czy wybrałbyś się na narty w taką temperaturę?

Masz pytania dotyczące zasad?
Zadaj je, a odpowiemy najszybciej, jak się da!

gry@treffl.com



Treffl SA

ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
Poland

Made in Poland

Sprawdź aktualności

