

An illustration of a Mars colony scene. In the foreground, an astronaut in a red and white suit with a blue helmet stands on the reddish, rocky surface of Mars, holding a white container. In the background, a white rover is parked on a hill, and a small red flag is visible. The sky is a hazy, orange-brown color.

ON MARS

Po úspěchu bezpilotních misí roverů ustanovila Organizace spojených národů Odbor pro rozvoj a průzkum Marsu (ORPM). První kolonisté na Mars dorazili v roce 2037 a v desetiletích po založení Primární stanice na Marsu začaly soukromé společnosti pracovat na vytvoření soběstačné kolonie.

Jako vrchní astronaut jedné z těchto korporací se stanete průkopníkem s cílem vytvořit největší a nejrozvinutější kolonii na Marsu tím, že budete plnit jak mise ORPM, tak komerční zájmy vaší korporace.

Zpočátku budete závislí na zásobách ze Země, a proto budete muset často cestovat mezi Vesmírnou stanicí Mars a povrchem planety. S rozšiřováním kolonie v průběhu času se vaše úsilí zaměří na stavbu dolů, elektráren, výroben vody, skleníků, kondenzátorů kyslíku a základen. Vaším cílem je vytvořit soběstačnou kolonii, která nebude závislá na žádné pozemské organizaci. K tomu budete muset pochopit důležitost vody, vzduchu, elektřiny a potravin – věcí nezbytných k přežití.

Odvážíte se zúčastnit zatím největší výzvy lidstva?

OBSAH

Přehled hry	2	Hlavní akce v kolonii	12	Mise	19
Herní komponenty	3	Řídicí středisko	12	Soukromé cíle	19
Příprava hry	4	Boti	12		
Příprava hráčů	6	Rover	12	FÁZE PŘESUNU	19
Minerály	7	Stavba budovy	13	Cestování do kolonie	20
Důležité pojmy	7	Budovy SPŽ	13	Cestování na orbitu	20
Průběh hry	8	Oblast pokroku	13		
		Pravidlo přemístění	13	Konec hry	21
FÁZE KOLONIZACE	8	Využívání technologií pro stavbu	14	Sólová hra	22
AKCE NA HLAVNÍ DESCE	8	Doly	15	Hra dvou hráčů	24
Tyrkysový kolonista	8	Systém podpory života (SPŽ)	15	Varianta hry První kolonisté	24
Krystal	8	Aktualizace stavu kolonie	16	Varianta hry Space Oddity	24
Červený kolonista	9	Vylepšení budovy	16		
		Přijímání lodí	17	Tvůrci hry	24
Hlavní akce na orbitální stanici	9	Najmutí vědce nebo přijetí pozemské zakázky	17		
Přistávací modul	9	Pozemské zakázky	17		
Získání stavebního plánu	10				
Naučení nové technologie	10	Marťanské krystaly	18		
Výzkum a vývoj (V&V)	11	VEDLEJŠÍ AKCE	18		
Využívání žetonů technologií	11	Posilování technologií pomocí kolonistů	18		
Zásobování	11	Vědci a pokročilé budovy	18		

PŘEHLED HRY

Hra On Mars sestává z několika kol, z nichž se každé dělí na dvě fáze – **FÁZE KOLONIZACE** a **FÁZE PŘESUNU**.

Během **FÁZE KOLONIZACE** se hráči střídají v tazích, ve kterých vykonávají různé akce. Dostupnost akcí je ovlivněna tím, na které straně herní desky se právě hráči nachází. Jsou-li na orbitě, můžou získávat stavební plány, kupovat a vyvíjet technologie a získávat zásoby ze skladiště. Jsou-li na povrchu planety, můžou s pomocí svých botů stavět budovy, tyto budovy vylepšovat s využitím plánů, získávat vědce a nové smlouvy, přijímat nové lodě a prozkoumávat povrch planety pomocí roverů.

Ve **FÁZI PŘESUNU** můžou hráči cestovat mezi kolonií a vesmírnou stanicí na orbitě.

Všechny budovy na Marsu jsou na sobě navzájem závislé a některé z nich jsou nezbytné pro další růst kolonie. Pro rozvoj základny, v níž budou žít kolonisté, je zapotřebí kyslík, k vytváření kyslíku jsou potřeba rostliny, k jejich růstu je nezbytná voda, k získávání vody z ledu je potřeba elektřina, ke generování elektřiny je zase třeba těžit minerály a pro těžbu minerálů potřebujete kolonisty.

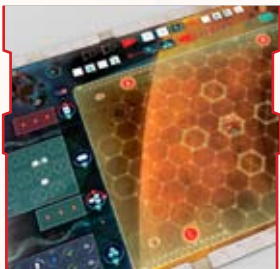
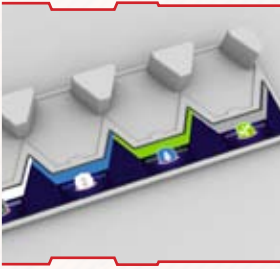
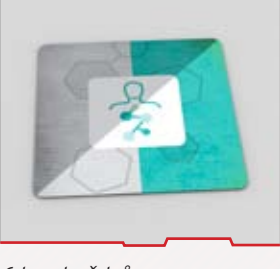
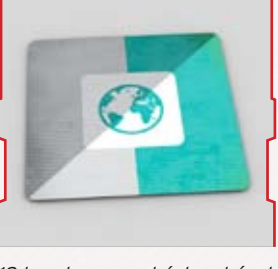
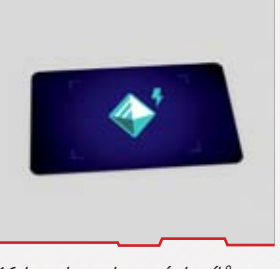
Je zásadní vylepšovat schopnost kolonie poskytovat všechny tyto zdroje. Spolu s růstem kolonie je nutné stavět další základny, aby kolonisté dokázali v nehostinných podmínkách Marsu přežít.

V průběhu hry se hráči také snaží plnit mise. Hra končí ve chvíli, kdy jsou splněny tři z nich.

Aby hráči zvítězili, musí přispět k vytvoření první kolonie na Marsu. To je ve hře reprezentováno získáváním vítězných bodů. Vítězem se na konci hry stane ten z hráčů, který jich získal nejvíce.



HERNÍ KOMPONENTY

 1 hlavní deska	 4 desky hráčů	 1 příloha pravidel, 4 nápovědní karty	 5 dílků počátečních budov	 30 dílků budov	 20 dílků základen (5 od každé barvy hráče)
 1 nabídka dílků budov	 1 deska vědců a pozemských zakázek	 8 žetonů výzkumu, 19 žetonů objevů	 16 žetonů technologií, 4 žetony technologií základen	 3 kostičky průběhu mise, 1 ukazatel zbývajících misí	 3 značky misí
 8 žetonů odměn SPŽ	 1 raketoplán, 1 ukazatel vývoje kolonie	 12 karet prvních kolonistů, 6 žetonů prvních kolonistů	 6 figurek vědců	 20 žetonů zdrojů od každého druhu a 30 krystalů	 4 ukazatele SPŽ
 48 kolonistů (12 od každé barvy hráče)	 4 rovery (1 od každé barvy hráče)	 20 raket, 20 kostiček pokroku (5 od každé barvy hráče)	 16 botů (4 od každé barvy hráče)	 4 figurky hráčů, 4 ukazatele vítězných bodů (1 od každé barvy hráče)	 32 figurek pokročilých budov, (8 od každé barvy hráče)
 24 karet stavebních plánů	 6 karet vědců	 12 karet pozemských zakázek	 16 karet soukromých cílů	 9 karet misí	 12 karet pro sólovou hru

Počet všech herních komponent je omezen, pouze zdroje a krystaly jsou neomezené. V případě, že vám během hry dojdou, použijte prosím vhodnou náhradu.

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte herní desku doprostřed stolu. Deska je rozdělena na dvě sekce. Levá strana desky představuje Vesmírnou stanici Mars obíhající kolem Marsu **[Orbita]**. Zbývající část desky představuje Kolonii na povrchu planety **[Kolonie]**.



STRANA ORBITY

1. Zamíchejte žetony objevů a vytvořte z nich sloupeček, který položte lícem dolů vedle herní desky. Otočte vrchní 2 žetony a položte je na pole průzkumu.



2. Umístěte 3 kusy následujících komponent na políčka skladiště, po jednom na každé políčko: krystaly, baterie, voda, rostliny a kyslík.

Poznámka: Při hře dvou hráčů umístěte jen 2 kusy od každého.

3. Vezměte žetony technologií a odložte stranou ty, které představují základny (po jednom od každé barvy hráče).



Zbývající žetony rozdělte do dvou sad podle barvy na jejich rubové straně. Jednu sadu zamíchejte a umístěte lícem nahoru po jednom žetonu na každé políčko na technologické mřížce. Zbývajících osm žetonů (kromě základen) zamíchejte, rozdělte na dva sloupce a umístěte lícem dolů vedle technologické mřížky.

Poznámka: Při hře dvou hráčů použijte jen jednu sadu žetonů. Druhou sadu odeberte ze hry.



4. Karty stavebních plánů rozdělte podle jejich rubových stran do dvou balíčků: úroveň 1 a úroveň 3, oba balíčky zvlášť zamíchejte a umístěte lícem dolů poblíž herní desky tak, že budou karty úrovně 1 ležet na úrovni 3. Vrchních 6 karet z toho balíčku otočte a vytvořte z nich nabídku podél strany herní desky.

PŘÍPRAVA HRY 4 HRÁČŮ

Hlavní deska představuje počítačový displej, na kterém lze díky satelitům na oběžné dráze pozorovat průběh kolonizace planety v reálném čase.



STRANA KOLONIE

5. Vedle hlavní herní desky umístěte desku vědců. Na ni položte 6 karet vědců v následujícím pořadí zleva doprava: geolog, inženýr V&V, hydrolog, biochemik, geochemik a systémový inženýr. Karty umístěte na horní část každého pole tak, aby byla ikona krystalu zakrytá a dolní polovina každého pole (ukazující cenu) zůstala viditelná. Poté na každou kartu položte odpovídající figurku vědce.



6. Balíček karet pozemských zakázek položte lícem dolů na desku vědců. Tyto karty nemusíte míchat.

7. Počáteční důl (s písmenem S na rubové straně) umístěte na označené pole uprostřed herní desky.

8. Zbývající počáteční budovy (s písmenem S na rubové straně) umístěte náhodně na označené hexy na herní desce, jak lze vidět i na obrázku přípravy hry. Ujistěte se, že jsou všechny dílky otočené stejným směrem (výřez by měl směřovat ke spodní části desky). **Poznámka:** Základny budou umístěny během přípravy hráčů.

9. Desku nabídky dílků budov umístěte poblíž karet vědců. Zbývající budovy rozřídte do sloupečků podle jejich typu. Každý sloupeček zvlášť zamíchejte a položte na odpovídající pole obrázkem budovy dolů.

10. Žetony výzkumu rozdělte podle druhu (barva a písmeno). Položte je na označené hexy na mapě tak, aby všechny žetony stejného druhu byly pohromadě v jednom rohu mapy.

11. Karty misí rozdělte do dvou balíčků podle jejich druhu: krátké a dlouhé. Každý balíček zvlášť zamíchejte a náhodně vyberte 2 krátké a 1 dlouhou (pro krátkou hru) nebo 1 krátkou a 2 dlouhé (pro dlouhou hru).

Poznámka: Pro první hru doporučujeme využít variantu hry **první kolonisté (strana 24)**.

Karty misí položte lícem vzhůru na označená místa na herní desce. Za každou misi vezměte značku mise pro dané místo a položte ji k akci související s danou misí.



Karty misí zvolené pro krátkou hru: 2 krátké a 1 dlouhá.

12. Ke každé misi umístěte kostičku průběhu mise na odpovídající políčko podle počtu hráčů.



13. Ukazatel zbývajících misí umístěte na políčko 3 na stupnici misí.

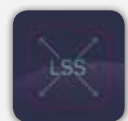
14. Všechny krystaly a zdroje položte vedle herní desky do společné zásoby.

SYSTÉM PODPORY ŽIVOTA (SPŽ)

15. Ukazatel vývoje kolonie položte na levou stranu stupnice na druhý řádek.

16. Ukazatele SPŽ položte na odpovídající políčka na spodním řádku.

17. Zamíchejte žetony odměn SPŽ a 4 z nich náhodně položte lícem vzhůru na vrchní políčka. Zbývající žetony odměn vraťte do krabice, pro tuto hru nebudou potřeba.



DESKA HRÁČE

Vaše deska hráče představuje displej vaší hlavní základny a je rozdělena do různých částí:



A. SKLAD Zde budou uskladněny vaše zdroje, kterých je ve hře pět druhů: minerály, baterie, voda, rostliny a kyslík. Na své desce hráče můžete uskladnit tolik zdrojů od každého druhu, kolik máte na mapě dílků základen, a jeden navíc. (Např. pokud máte jednu základnu, můžete mít ve skladu 2 zdroje od každého druhu.) Pořadí, v němž jsou zdroje zobrazeny na vaší desce, je velmi důležité. Zdroj nalevo od šipky je potřeba ke stavbě budovy napravo od šipky. Například potřebujete elektřinu (baterie), abyste mohli postavit výrobu vody, vodu zase potřebujete ke stavbě skleníků atd.



B. LABORATOŘ

Zde je místo pro umístování a vyvíjení vyzkoumaných technologií.



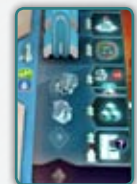
C. UBIKACE

Zde je místo pro vaše kolonisty. Na začátku hry máte místo pro 4 kolonisty a 3 z těchto políček jsou již obsazena. Pokaždé když postavíte další základnu, uvolní se další 2 políčka.



D. PRACOVISTĚ

Sem můžete posílat kolonisty, abyste posílili některé své akce. Počet kolonistů na pracovišti není omezen.



E. DOK

Ve vašem doku je 8 míst pro uskladnění krystalů. Na začátku hry máte ovšem k dispozici pouze 3 z nich, jelikož zbývajících 5 je obsazeno loděmi.



F. HANGÁR

V průběhu hry jsou sem přemísťovány vaše soukromé lodě z doku.



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

Každý hráč si vybere barvu a vezme si následující komponenty:

- 1 desku hráče.
- 1 figurku hráče.
- 1 ukazatel VB, který umístí na políčko 0 na stupnici VB.
- 1 zdroj od každého z pěti druhů, které umístí na odpovídající místa ve svém skladu (A).
- 1 krystal, který umístí do doku (E).
- 1 žeton technologie základny (odložený stranou během přípravy hry), který umístí na prostřední políčko druhého sloupce ve své laboratoři (B).
- 5 lodí, které umístí na horních 5 políček v doku.
- 5 základen, z nichž 4 umístí na místa na pravé straně desky hráče a 1 položí stranou s budovou vzhůru na jednu z počátečních pozic základen dle počtu hráčů (podle obrázků napravo a označených hexů na hlavní desce). Základny by měly být pro pohodlí hráčů umístěny na místa, která jsou jim nejbližší.
- 4 boty, z nichž 3 umístí vedle své desky hráče a 1 na základnu na hlavní desce.
- 8 figurek pokročilých budov, které umístí vedle své desky hráče.
- 12 kolonistů, z nichž 3 umístí do ubikací a zbývajících 9 vedle své desky hráče.
- 1 rover, který umístí vedle své desky hráče.

- 5 kostiček pokroku, které umístí po jedné pod každý ze zdrojů.
- 3 karty soukromých cílů: Zamíchejte karty soukromých cílů a každému hráči rozdejte 3 z nich lícem dolů. Hráči by se na své karty měli podívat, ale před ostatními by je měli držet v tajnosti. Zbývajících karty vraťte do krabice.



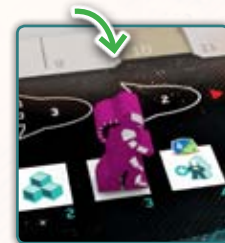
2 hráči

3 hráči



4 hráči

Prvním hráčem se stane ten, který nejvícekrát viděl film „Marťan“.



Po směru hodinových ručiček, počínaje prvním hráčem, umístí každý hráč svou figurku hráče na prázdné pole s pořadím tahů (1–8) a může ihned získat výhodu daného pole (vizte stranu 2 přílohy pravidel).

Hráč, jehož figurka je na poli s pořadím tahů s nejvyšším číslem, umístí raketoplán na jedno z červených polí cestování (s číslem 1), a to buď na stranu kolonie, nebo orbity (dle své volby).



Možná počáteční pole pro raketoplán.



Minerály

Minerály jsou na povrchu Marsu opravdu potřebným zdrojem. Používají se k mnoha různým účelům a také mohou být využity místo každého jiného zdroje (ne místo krystalů). Výjimkou je splnění pozemské zakázky (vizte stranu 3 přílohy pravidel).

DŮLEŽITÉ POJMY

- Kdykoliv něco během hry **získáte**, vezmete to ze společné zásoby. Ze skladu na hlavní desce si cokoliv berete pouze tehdy, když je tak přímo řečeno a je zobrazena ikona skladu.
- Zdroje jsou umístovány do vašeho **skladu** (až do výše jeho kapacity).
- Kolonisté jsou umístováni do vašich **ubikací** (pokud se tam nachází volné políčko). Kapacita vašich ubikací je 4 plus 2 za každou další postavenou základnu. V případě, že máte do ubikací umístit kolonisty, ale nemáte pro ně již dostatek místa, umístěte přebývajících kolonistů vedle vaší desky hráče.
- Jakékoli **získané krystaly** jsou umístěny na místo pod vaším dokem. Nemůžete je utratit ve stejném tahu, kdy jste je získali. Na začátku vašeho příštího tahu tyto krystaly přesuňte do vašeho doku. Pokud tam není dost místa, přebývajících krystaly navraťte do zásoby.
- Kdykoli musíte za něco **zaplatit** cenu (ve zdrojích nebo krystalech), odeberte to ze své desky hráče a umístěte to zpátky do společné zásoby.

- Skupina spojených budov stejného druhu se nazývá **komplex budov**. Počet budov v rámci daného komplexu určuje jeho velikost. Samostatná budova, která není spojená s žádnou další stejného typu, není komplex.
- Vykonat něco v **pořadí tahů** znamená, že budete sledovat pořadí figurek hráčů na polích s pořadím tahů, počínaje 1 a konče 8.
- Jako **prázdný hex** je označováno šestiúhelníkové pole na desce, které nic neobsahuje.



Prázdný hex.

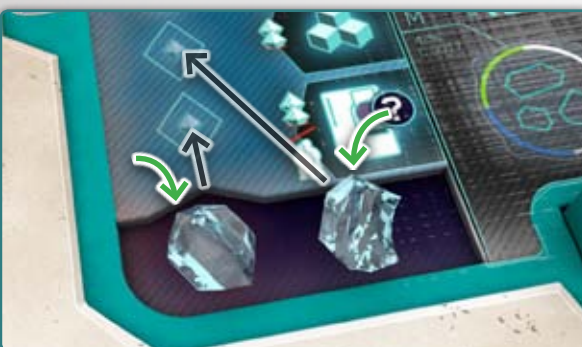
- Žádný hex** nesmí na konci žádného tahu hráče obsahovat více než jednu figurku. (Figurky jsou v tomto smyslu boti, rovery, kolonisté a pokročilé budovy.)

Příklad umístění raketoplánu:



Modrý se rozhodl, že raketoplán začne na straně **orbity**.

ZÍSKÁVÁNÍ KRYSTALŮ



Získané krystaly jsou nejprve umístěny pod váš dok a jsou do něj přemísťovány až na začátku vašeho tahu.

KOMPLEX SKLENÍKŮ



Poznámka: Generátor není komplex, jelikož je to samostatná budova.

PRŮBĚH HRY

Každé kolo má dvě fáze:

FÁZE KOLONIZACE:

V pořadí tahů každý hráč provede 1 hlavní a volitelně 1 vedlejší akci.

FÁZE PŘESUNU:

Raketoplán buď cestuje mezi oběžnou dráhou a kolonií, nebo se k tomuto cestování přiblíží.

Pořadí hry:

Na obrázku níže by pořadí hry bylo následující: **flalový**, **zelená**, **žlutá** a **modrý**.



FÁZE KOLONIZACE

V této fázi se každý hráč dostane jednou na tah, a to v pořadí, které je určeno pořadím figurek hráčů na polích s pořadím tahů, počínaje polem nejvíce vlevo na **straně orbity** (1), poté dále směrem doprava a konče polem nejvíce vpravo na **straně kolonie** (8).

Ve svém tahu musíte provést jednu **hlavní akci**. Také můžete provést jednu **vedlejší akci**, a to buď před, nebo po vaší hlavní akci. Volitelné akce jsou popsány na straně 18. Pokud přispějete ke splnění kterékoliv **karty mise**, získáte 1 až 2 krystaly, jak je uvedeno na kartě.

Pro více informací o kartách misí vizte stranu 19. Poté, co provedete svůj tah, položte svou figurku hráče na bok, aby šlo poznat, že váš tah již skončil. Potom je na tahu další hráč.

AKCE NA HLAVNÍ DESCE

Na hlavní desce můžete vykonat několik různých hlavních akcí. Pokud se vaše figurka nachází na orbitální straně desky, jsou pro vás dostupné pouze akce na orbitální stanici.

Obdobně jsou pro vás dostupné pouze akce kolonie, pokud se vaše figurka nachází na straně kolonie.

U některých akcí je zobrazena ikona **červeného kolonisty** a/nebo ikona **tyrkysového kolonisty** a/nebo krystal.



TYRKYSOVÝ KOLONISTA:

Tato ikona se nachází na spodní straně některých ikon akcí a označuje, že můžete jednoho nebo více svých kolonistů přesunout na pracoviště, a posílit tak danou akci. Všichni kolonisté se navrátí z pracoviště zpátky do ubikací na konci kola, pokud cestujete. Pro více informací vizte popisy jednotlivých akcí.



KRYSTAL:

Pokud se tato ikona nachází na spodní straně ikony akce, znamená to, že tato akce může být posílena utracením krystalů. Pro více informací vizte popisy jednotlivých akcí.

Příklad akce s tyrkysovým kolonistou:

Modrý zvolí akci **zásobování** a chce si vzít 1 vodu. Poté akci posílí vysláním dvou kolonistů na své pracoviště, díky čemuž si může vzít 1 další vodu a také 1 krystal.



ČERVENÝ KOLONISTA:

Tato ikona se nachází na spodní straně některých ikon akcí a označuje, že pro vykonání této akce musíte vyslat jednoho svého kolonistu z ubikací na jedno z akčních políček.

Pokud se na akčních políčkách dané akce nenachází žádní kolonisté ostatních hráčů, nemusíte pro vykonání akce platit žádnou další cenu. V opačném případě musíte za každou cizí barvu kolonistů, kteří se na akci nachází, buď zaplatit 1 krystal, nebo přesunout 1 kolonistu z vašich ubikací na pracoviště. Počet kolonistů jednotlivých barev není důležitý, jen počet různých barev. Pokud se na akci nachází kolonisté dvou a více cizích barev, můžete zaplatit kombinací krystalů a kolonistů.

Hra dvou hráčů: Za akci musíte navíc zaplatit 1 krystal / přesunout 1 kolonistu za každého kolonistu (vašeho i protivníkového), který se na akci v tu chvíli nachází.

Akce bez této ikony můžete vykonat bez umístění kolonisty. Pouze prohlase, že danou akci vykonáváte, a vyhodnoťte ji.

Příklady umístování:



Na tahu je **flalový** a chce vykonat akci **získat stavební plán**. Dvě z akčních políček jsou obsazena (1 **modrý** a 1 **žlutý**), takže **flalový** musí zaplatit cenu 2 v libovolné kombinaci krystalů a přesunutí kolonistů ze svých ubikací na pracoviště. Rozhodne se zaplatit 1 krystal a přesunout 1 kolonistu na pracoviště. Místo toho by mohl zaplatit 2 krystaly nebo přesunout 2 kolonisty.

Pokud jsou všechna akční políčka obsazena, odeberte všechny kolonisty hráče nebo hráčů s nejvíce kolonisty na těchto políčkách (mohou být i vaši). Tyto kolonisty umístěte na pracoviště jejich hráče. Poté zaplatte cenu podle počtu zbývajících kolonistů na akci.



Na tahu je **modrý** a chce vykonat akci **stavba budovy**. Všechna akční políčka jsou obsazena (1 **modrý**, 1 **flalový**, 1 **žlutý**). Jelikož je shoda v nejvíce kolonistech, jsou všichni tři přesunuti na pracoviště jejich hráčů. Na akci nyní nejsou žádní kolonisté, a tak **modrý** nemusí za akci platit nic navíc.



Na tahu je **zelená** a chce vykonat akci **vylepšení budovy**. Všechna akční políčka jsou obsazena (2 **flalový** a 1 **zelený**), takže jsou **flalový** kolonisté (hráče, který jich tam má nejvíce) navraceni na jejich pracoviště. Jediný zbývajících kolonista patří **zelené**, takže nemusí za akci platit nic navíc.



HLAVNÍ AKCE NA ORBITÁLNÍ STANICI



PŘÍSTÁVACÍ MODUL:

Přistávací moduly jsou pomalé a drahé a cestování v nich osamělé a bolestivé, ale někdy jsou tou nejlepší volbou. Pokračujte na vlastní nebezpečí.

Tato akce vám umožňuje cestovat do kolonie. Pravidla jsou stejná jako pro fázi přesunu na straně 20, ale vynechejte první krok (umístění žetonu objevu). Poté, co si vyberete pole s pořadím tahů na straně kolonie, položte svou

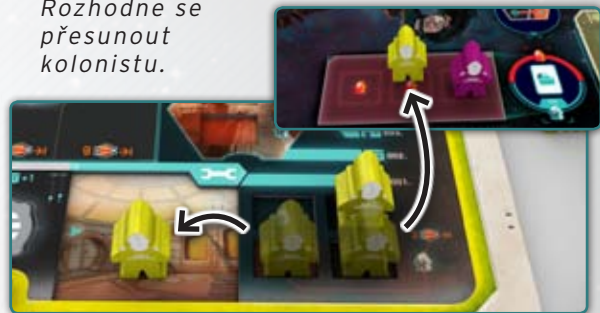
figurku na bok, aby šlo poznat, že jste již v tomto kole byli na tahu. Pokud se toto kolo bude raketoplán přesouvat z Marsu na orbitu, můžete s ním cestovat jako obvykle.

Poznámka: Tato akce může ze začátku působit podivně. Její využití vám bude zřejmé, až odehrajete několik kol.

Příklad získání stavebního plánu:

Žlutá chce stavební plán. Jelikož na akci už má **flalový** 1 kolonistu, bude ji to buď stát 1 krystal, nebo bude muset přesunout jednoho kolonistu z ubikací na pracoviště.

Rozhodne se přesunout kolonistu.



Z nabídky si vezme stavební plán Naleziště kovů a umístí na něj jednu ze svých figurek pokročilých budov.



Jelikož tato akce může být posílena, mohla by se rozhodnout přesunout svého zbývajícího kolonistu na pracoviště, a získat tak stavební plán navíc.

Příklad: Naučení nové technologie



Flalový se chce naučit novou technologii. Vybere si technologii vody a zaplatí za ni 1 baterii, protože se nachází na prostředním řádku technologické mřížky. Rozhodne se ji položit na spodní políčko prvního sloupce ve své laboratoři a získá výhodu daného políčka (1 krystal).



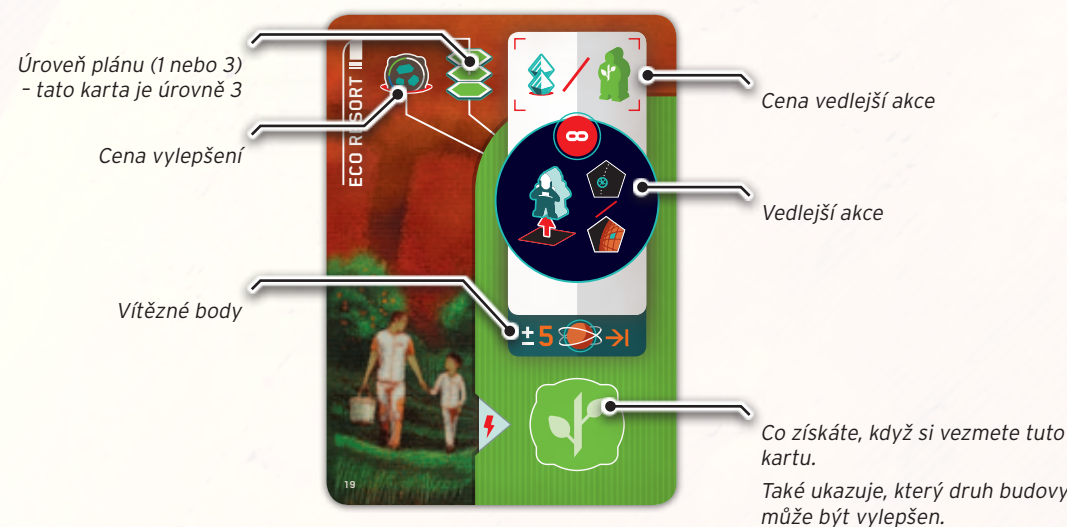
ZÍSKÁNÍ STAVEBNÍHO PLÁNU:

Země posílá stavební plány pro vylepšování a zefektivňování budov. Další plány budou dostupné poté, co se kolonie rozroste a získáte více financí.

Tato akce vám umožňuje vzít si z nabídky dostupných stavebních plánů 1 kartu. Tyto plány jsou nezbytné pro vylepšování budov (vizte stranu 16), díky kterému budete mít k dispozici nové vedlejší akce. Získanou kartu položte lícem vzhůru vedle své desky hráče a vezměte si zdroj nebo krystal zobrazený dole v pravé části karty. Poté na kartu položte jednu ze svých nepoužitých figurek pokročilých budov. Pokud nemáte žádnou volnou figurku pokročilé budovy, nemůžete si vzít stavební plán. Získanou kartu nenahrazujte.

Poznámka: Dokud je figurka pokročilé budovy na kartě, zobrazená akce nemůže být využita. Figurku odeberete, až s využitím tohoto plánu vylepšíte budovu.

Posílená akce: Za každého kolonistu, kterého během této akce přesunete na pracoviště, si vezměte další kartu dle výše uvedených pravidel.



NAUČENÍ NOVÉ TECHNOLOGIE:

Žetony technologií vám umožňují vykonávat nebo posilovat některé akce. Čím jsou vyvinutější, tím silnějšími se stávají. Žetony technologií navíc na konci hry přinášejí vítězné body.

Vezměte 1 žeton technologie z technologické mřížky a položte jej na prázdné políčko na sloupci nejvíce vlevo ve vaší laboratoři. Pokud jsou obě tato políčka již obsazená, nemůžete tuto akci vykonat.

Cena za získání žetonu závisí na jeho pozici na technologické mřížce. Získání žetonu z jednoho ze spodních políček je zdarma, získání žetonu z jednoho z prostředních políček stojí 1 baterii a získání žetonu z jednoho z horních políček stojí 1 baterii a 1 zdroj dle vaší volby. Žetony technologií se nedoplňují, dokud se nezvýší úroveň vývoje kolonie (vizte stranu 16).

Poté, co žeton umístíte do své laboratoře, můžete ihned získat výhodu zobrazenou na daném políčku. U některých z těchto výhod se také nachází ikona tyrkysového kolonisty, což znamená, že tato akce může být posílena využitím dalšího kolonisty jako obvykle. Pro vysvětlení těchto výhod vizte přílohu pravidel.

Posílená akce: Při vykonávání této akce můžete přesunout kolonistu na pracoviště, a vzít si tak druhý žeton technologie dle výše uvedených pravidel.

Poznámka: Každý hráč může mít pouze 1 žeton technologie od každého druhu.



VÝZKUM A VÝVOJ (VEV):

Veškerý vývoj technologií je prováděn na vesmírné stanici obíhající Mars. Všechny tyto technologie budou na povrchu planety dobře využity.

Tato akce vám umožňuje vyvíjet žetony technologií na vaší desce hráče jejich posouváním doprava. Můžete buď vyvinout 1 žeton dvakrát, nebo 2 žetony jednou. Pokud vyvinete 1 žeton dvakrát, vyhodnocujte to jako dva samostatné pohyby.

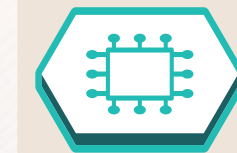
Žeton technologie vyvinete tak, že ho posunete na prázdné sousedící políčko napravo od jeho současné pozice a zaplatíte cenu zobrazenou nad sloupcem, do něž žeton posunujete.

Pokud posunete žeton technologie na políčko, jež má na sobě nějakou ikonu, ihned získáte výhodu daného políčka (vizte příručku pravidel).

Poznámka: Pokud díky vývoji získáte zdroje, můžete jimi zaplatit další vývoj.

Poznámka: Číslo nad každým sloupcem určuje úroveň všech žetonů technologií v daném sloupci. Na konci hry přinese každý žeton tolik bodů, kolik je zobrazeno pod sloupcem, ve kterém se nacházejí.

Posílená akce: Za každého kolonistu, kterého během této akce přesunete na pracoviště, můžete jednou vyvinout 1 libovolný žeton technologie. Tímto způsobem můžete stejný žeton vyvinout několikrát, navíc takto můžete vyvinout i žeton, který jste v rámci hlavní akce nevyvíjeli.



VYUŽÍVÁNÍ ŽETONŮ TECHNOLOGIÍ:

V různých částech hry, například při vykonávání akce nebo získávání výhody, může být efekt dané akce/výhody zesílen, pokud má libovolný hráč související žeton technologie (s odpovídající ikonou). Čím vyšší je úroveň žetonu technologie, tím silnější může být daný efekt.

Pokaždé když používáte technologii, můžete využít libovolný žeton, který patří vám **nebo** jinému hráči.

Pokud využíváte cizí žeton technologie, získá jeho majitel 1 kyslík ze společné zásoby a umístí jej nad svou desku hráče.

Na konci vašeho tahu může hráč, jehož žeton jste využili, ihned onen žeton zdarma vyvinout (a též získat výhodu políčka, na které žeton přesune). Pokud tak učiní, získaný kyslík navrátí do společné zásoby. Pokud žeton technologie nemůže nebo nechce vyvinout, kyslík si ponechá.



ZÁSODOVÁNÍ:

Zdroje ze Země jsou nedostatkové a místo ve skladišti je omezené. Další zdroje dorazí, až se kolonie rozroste.

Tato akce vám umožňuje vzít si 1 zdroj nebo 1 krystal ze skladiště a umístit jej do svého skladiště/doku.

Posílená akce: Za každého kolonistu, kterého během akce přesunete na své pracoviště, si vezměte 1 další zdroj nebo krystal ze skladiště.

Připomenutí: Pro skladování krystalů (počet prázdných políček v doku) a zdrojů (počet vašich základů plus jedna) máte omezenou kapacitu.

Poznámka: Ze skladiště si nemůžete nic vzít, pokud nemáte místo na uskladnění.

Příklad: Vyuvíjení technologie

Zelená si vybere tuto akci a umístí kolonistu na akční políčko. Jelikož na nich nebyli žádní další kolonisté, nemusí platit nic navíc. Za základní dva vývoje nejprve vyvine žeton technologie vody na úroveň 3 (a zaplatí 1 kyslík) a posune jej na políčko, na němž je zobrazen minerál, který tím získá.



Ráda by tento žeton vyvinula dále, ale sousedící dvě políčka jsou obsazená, takže místo toho vyvine svůj žeton technologie elektrárny na úroveň 5, za což zaplatí právě získaný minerál (namísto kyslíku) a rostlinu. Žeton posune na políčko se stavebním plánem a výhodu políčka využije k získání 1 nebo více stavebních plánů. Poté se může rozhodnout vyslat další kolonisty na své pracoviště, aby dále vyvíjela technologie, dokud má potřebné zdroje.

Příklad zásobování:

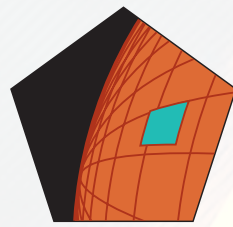
Zelená se rozhodne využít akce zásobování a vzít si 1 zdroj nebo 1 krystal.

Tuto akci ovšem posílí vysláním 2 kolonistů na své pracoviště, díky čemuž si může vzít ze skladiště další 2 položky.



Rozhodne se vzít si 2 krystaly a 1 vodu. Pověšimně si, že jelikož má pouze jednu základnu, může uskladnit pouze 2 zdroje každého druhu.





HLAVNÍ AKCE V KOLONII



ŘÍDICÍ STŘEDISKO:

Prvním robotickým roverem, který úspěšně přistál na Marsu, se v červenci 1997 stal Sojourner. Poté, v lednu 2004, následovalo přistání roverů Spirit a Opportunity. Curiosity na Mars doputoval v roce 2012 a dodnes pracuje. Právě díky roverům máme k dispozici většinu dat a informací získaných z povrchu rudé planety.

Tato akce vám umožňuje pohybovat se svými boty a roverem. Získáte 2 body pohybu pro boty a 2 body pohybu pro rover. Pohyby lze vykonat v libovolném pořadí. Můžete například pohnout botem o 1 hex, poté pohnout svým roverem a poté dalším botem (nebo i tím samým).

Každý bod pohybu vám umožňuje přesunout bota/rover na sousedící hex.

Každý krystal, který máte ve svém doku před zahájením této akce, můžete utratit, a získat tak 1 další bod pohybu pro boty nebo rover.

Poznámka: Boti a rover mohou projet skrze hex obsahující pokročilou budovu, kolonistu, jiného bota nebo jiný rover, ale nikdy na takovém poli nemůžou zůstat na konci tahu.



BOTI: Boti jsou využíváni pro úklid a stavbu. Pokud bot skončí tah na hexu s žetonem objevu nebo výzkumu, je tento žeton zničen a odebrán ze hry. Pokud bot skončí tah na hexu s krystalem, navratte tento krystal do společné zásoby.

Hex, ve kterém se bot nachází, a všechny sousedící hexy tvoří tzv. stavební oblast bota. Ta je důležitá pro stavbu a vylepšování budov (strany 13 a 16).



ROVER: Rovery cestují po mapě a sbírají krystaly tím, že přes ně prostě projedou, nebo žetony objevů a výzkumu, pokud na nich skončí svůj tah.

Na začátku hry se váš rover, přestože jeho figurka leží vedle vaší desky hráče, nachází v počátečním dolu uprostřed herní desky. Při vašem prvním pohybu roveru ve hře figurku roveru nejprve položte na počáteční důl a pohyb počítejte od něj.

Můžete též využít žeton technologie roveru a získat počet bodů pohybu shodný s úrovní tohoto žetonu.

Můžete sbírat krystaly z hexů, skrze které projedete nebo na kterých zastavíte. Vezměte je z desky a umístěte je na místo pod vaším dokem, jako obvykle při jejich získání (nemůžete je tedy v tomto tahu využít).

Pokud se po vykonání všech vašich pohybů váš rover nachází na hexu s žetonem objevu nebo výzkumu, můžete tento žeton odebrat z desky a získat jeho výhodu, splníte-li následující podmínky:

Ještě jste si nevzali žeton výzkumu se stejným písmenem a barvou.

- Zaplatíte cenu spojenou s danou výhodou.
- Musíte být schopni využít alespoň část dané výhody. Pokud ne, nemůžete ukončit pohyb roveru na daném hexu.

Pokud žeton získáte, okamžitě jej vyhodnoťte zaplacením ceny spojené s výhodou a poté jej položte ke své desce hráče (žetony objevů položte lícem dolů). Žetony objevů a výzkumu mohou být potřebné pro splnění misí nebo soukromých cílů.

Pro detailní seznam žetonů objevů a výzkumu vizte přílohu pravidel.

VYUŽÍVÁNÍ TECHNOLOGIE ROVERU



Při pohybu vašeho roveru můžete zvýšit jeho dosah využitím odpovídajícího žetonu technologie (vizte stranu 11 pro úplná pravidla využívání žetonů technologií).

Příklad:



Pokud využijete žeton technologie roveru úrovně 3, získáte 3 body pohybu navíc, a celkem jich tedy budete mít 5.



Rover se pohne o 5 hexů, po cestě sebere krystal a poté získá žeton objevu.



STAVBA BUDOVY:

Pro rozvoj kolonie a přiletý nových lodí, na jejichž palubě cestují na planetu další kolonisté, je nezbytné stavět klíčové budovy. Musí se zvyšovat úroveň produkce elektřiny, vody, jídla a kyslíku, aby bylo možné udržet podmínky pro soběstačnost obyvatel Marsu. Společnosti, jež se budou na těchto vylepšeních podílet, čeká odměna v podobě zdrojů a uznání.

Tato akce vám umožňuje přidat na povrch Marsu novou budovu. Budovu můžete umístit tak, že bude:

- a. přímo sousedit s již postavenou budovou stejného typu (tak se vytvoří komplex, k čemuž musíte využít žeton technologie), nebo
- b. přesně 2 hexy vzdálená od již postavené budovy stejného typu (a nesousedit s již postavenou budovou stejného typu).

Poznámka: Vaše základny a základny ostatních hráčů jsou považovány za budovy rozdílných typů.

Postupujte dle následujících kroků:

1. Vyberte si, jakou budovu chcete postavit. Může se jednat o jeden z dílků vedle herní desky (důl, elektrárna, výroba vody, skleník, kondenzátor kyslíku) nebo o základnu na nejnižší pozici na vaší desce hráče.
2. Zaplaťte cenu uvedenou na desce nabídky budov. Pro ceny dolů vizte body níže. Cena základen je 1 kyslík (jak je uvedeno na dílcích základen).
3. Dílek budovy umístěte lícem dolů (natočený stejně jako již umístěné dílky) na hex, který žádnou budovu neobsahuje a který se nachází ve stavební zóně jednoho z vašich botů (hex s botem nebo sousedící hexy).

- Pokud jste budovu umístili tak, že sousedí s jednou nebo více budovami stejného typu (čímž se vytvořil nebo rozšířil komplex), musíte využít žeton technologie odpovídajícího typu a úrovně (vizte stranu 14).
- Pokud jste dílek umístili do vzdálenosti přesně dvou hexů od jiné budovy stejného typu, žádný žeton technologie není potřeba. Toto se nepočítá jako vytvoření komplexu.

4. Pokud má na sobě právě umístěný dílek šipky, umístěte 1 krystal ze společné zásoby na každý sousedící hex, na který tyto šipky ukazují. Poté tento dílek otočte lícem vzhůru a ujistěte se, že je natočený správným směrem.



5. Získejte zdroje odpovídající typu budovy v počtu rovném aktuální velikosti komplexu (tedy počtu propojených hexů s budovami stejného typu, jako je právě umístěný dílek). Pokud vami umístěná budova nesousedí s žádnou budovou stejného typu, získáte 1 zdroj.

Pokud jste umístili základnu, získáte místo zdrojů krystaly.

Pro stavbu také platí následující pravidla:

- Když poprvé za hru vytvoříte nebo rozšíříte komplex budov, vezměte kostičku pokroku z políčka na vaší desce hráče odpovídajícího danému typu budovy a přesuňte ji na políčko vaší barvy stejného typu budovy v oblasti pokroku.



Poznámka: Kostičku pokroku přesunujete, pouze pokud vytvoříte nebo rozšíříte komplex (2 a více spojených budov stejného typu). Stavba samostatné budovy, která nesousedí s jinou budovou stejného typu, vám přesunout kostičku pokroku **neumožňuje**.

Poznámka: Vytvoření komplexu základen vám přesunout kostičku pokroku **neumožňuje**.

OBLAST POKROKU:

V pravé dolní části hlavní desky se nachází oblast pokroku. Kostičky pokroku, které jsou zde umístěny, přinesou body během prvního a druhého vylepšení kolonie (vizte boční sloupec na straně 16) a na konci hry.



- Pokud jste umístili důl, musíte na něj přesunout 1 kolonistu z vašich ubikací. Pokud v ubikacích žádné kolonisty nemáte, nemůžete důl postavit. Od této chvíle je kolonista považován za horníka a bude produkovat minerály, když budete cestovat na orbitu (vizte stranu 20).



- Pokud jste postavili budovu SPŽ, posuňte odpovídající ukazatel na stupnici SPŽ, je-li to možné. Můžete tak spustit odměny SPŽ (vizte stranu 15).

BUDOVY SPŽ:

Budovy SPŽ patří mezi klíčové stavby kolonie. Jsou též vyobrazeny v oblasti SPŽ na herní desce.



Elektrárna



Výroba vody



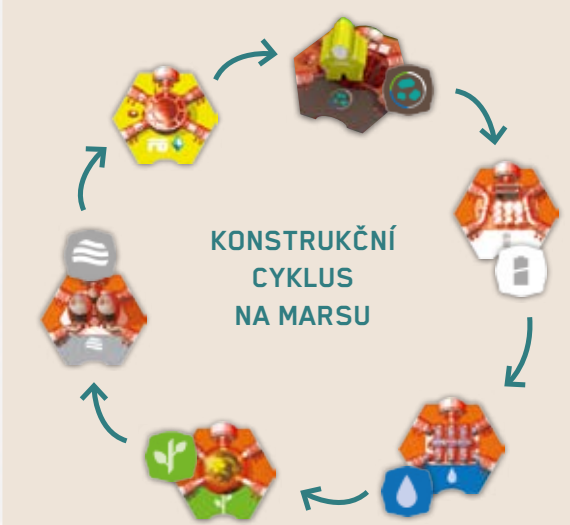
Skleník



Kondenzátor kyslíku

PRÁVIDLO PŘEMÍSTĚNÍ:

- Pokud postavíte nebo vylepšíte budovu na hexu s krystalem, navratte jej do společné zásoby.
- Pokud postavíte nebo vylepšíte budovu na hexu s žetonem objevu nebo výzkumu, navratte jej do krabice.
- Pokud postavíte nebo vylepšíte budovu na hexu s botem nebo roverem, musí tuto figurku její majitel přesunout na nejbližší možný hex (buď prázdný hex, nebo hex s budovou neobsahující jinou figurku).



Pro stavbu základen, v nichž budou žít kolonisté, je zapotřebí kyslík, k vytváření kyslíku jsou potřeba rostliny, k jejich růstu je nezbytná voda, k výrobě vody je potřeba elektřina, ke generování elektřiny je zase nutné těžit minerály a pro těžbu minerálů potřebujete kolonisty.

Příklad stavby:



Flalový chce postavit kondenzátor kyslíku. Stojí ho to 1 rostlinu, kterou navrátí do zásoby.



Výše jsou zobrazena čtyři možná místa pro stavbu budovy.

- 1 Pokud libovolný hráč vlastní žeton technologie kyslíku, může jej **flalový** využít a vytvořit komplex kondenzátorů kyslíku na některém z těchto hexů (vytvoří komplex velikosti 2 budov).
- 2 Pokud žádný hráč žeton technologie kyslíku nevlastní, nebo se jej **flalový** rozhodne nevyužít, může **flalový** postavit nový samostatný kondenzátor kyslíku.



Pro zbytek tohoto příkladu budeme předpokládat, že **flalový** vlastní žeton technologie, který mu umožní vytvořit komplex.



Flalový se rozhodne umístit nový kondenzátor kyslíku vedle již postaveného a vytvořit tak komplex.



Na prázdná pole, na něž ukazují šipky na rubu nové budovy, se umístí krystaly. Dílek se poté otočí lícem nahoru.

Flalový získá 2 kyslíky (protože vytvořil komplex kondenzátorů kyslíku velikosti 2). Ve skladu však má místo už jen na 1 z nich, proto je zbývající žeton navrácen do zásoby.



Jelikož je to poprvé za hru, co **flalový** vytvořil nebo rozšířil komplex kondenzátorů kyslíku, přesune kostičku pokroku ze své desky hráče na oblast pokroku.



Ukazatel SPŽ kyslíku se posune výše, aby šlo poznat, že jsou na Marsu již 2 kondenzátory kyslíku. Tím se spustí odměna SPŽ, popsane na následující straně.

VYUŽÍVÁNÍ TECHNOLOGIÍ PRO STAVBU:

Postavíte-li budovu, která vytvoří nebo rozšíří komplex (tzn. umístíte budovu vedle budovy stejného typu), musíte využít odpovídající žeton technologie. Např. abyste mohli umístit skleník na hex sousedící s jiným skleníkem, musíte využít žeton technologie skleníku.

Úroveň využívaného žetonu technologie musí být stejná nebo vyšší než celkový počet budov, ke kterým dílek připojujete. Pokud jej připojujete ke komplexu budov, počítá se každá budova z komplexu jako 1, i když není přímo připojená k právě umísťované budově. Vizte stranu 11 pro úplná pravidla využívání žetonů technologií.

Příklady:

Pro postavení výroby vody vedle již postavené samostatné výroby vody musíte využít žeton technologie vody, který je alespoň úrovně 1, protože dílek připojujete k 1 další výrobně vody.



Pro postavení výroby vody mezi samostatnou výrobou vody a komplex dvou výroby vody musíte využít žeton technologie vody, který je alespoň úrovně 3, protože dílek připojujete k dalším 3 výrobnám vody.



Pro stavbu výroby vody vedle alespoň jednoho dílku z komplexu výroby vody velikosti 3 musíte využít žeton technologie vody, který je alespoň úrovně 3, protože dílek připojujete (přímo i nepřímo) k dalším 3 výrobnám vody.



DOLY:

Těžba zdrojů se stane jedním z nejlukrativnějších průmyslů na Marsu. Soukromé společnosti soupeří o práva na těžbu v nejvýhodnějších oblastech planety.

Doly ve hře fungují několika různými způsoby. Nejsou součástí SPŽ a minerály, jež produkují, nemohou být získány ze skladiště. Doly se staví stejným způsobem jako ostatní budovy, ale místo zaplacení zdroje za umístění dílku na něj po stavbě musíte přesunout jednoho ze svých kolonistů z ubikací. Pokud v ubikacích nemáte žádného kolonistu, nemůžete důl postavit.

Kromě toho, že získáte minerály za stavbu dolu, produkuje každý váš kolonista v dole 1 minerál pokaždé, když cestujete na orbitu (vizte stranu 20).

Vytváření nebo rozšiřování komplexu dolů vám umožňuje přesunout kostičku pokroku do oblasti pokroku jako obvykle.

Přestože v dolu pracuje kolonista, důl nepatří žádnému hráči. Kterýkoliv hráč tedy může vylepšit důl s kolonistou jiného hráče (vizte stranu 16).

Příklad: Stavba dolu



Žlutá chce postavit nový důl. Ve hře zatím není žeton technologie dolu, takže nemůže vytvořit komplex dolů.



Místo toho postaví nový samostatný důl.



Aby tak mohla učinit, musí přesunout jednoho svého kolonistu z ubikací na dílek dolu. Bot je přemístěn na sousední hex.



Získá 1 minerál.

SYSTEM PODPORY ŽIVOTA (SPŽ)



Rádek, v němž se právě nachází ukazatel vývoje kolonie, představuje aktuální potřeby kolonie. Na začátku hry se na mapě nachází 1 budova od každého typu a kolonie vyžaduje 2 od každého. Hráči, kteří pomohou naplnit tento požadavek (tím, že postaví odpovídající dílek budovy), získají bonus. Posunutí ukazatele SPŽ nad rádek, v němž se nachází ukazatel vývoje kolonie, vám však žádný bonus nepřinese, jelikož kolonie daný typ budovy právě nepotřebuje.

SPŽ představuje budovy, jež jsou nezbytné pro udržení života a které umožňují příchod dalších kolonistů. Také ukazuje současnou úroveň kolonie, která odpovídá řádku pod ukazatelem vývoje kolonie. Na začátku hry je ukazatel na druhém řádku, takže je kolonie na 1. úrovni.

Každý sloupec představuje jeden z podsystémů SPŽ a ukazuje počet postavených budov odpovídajícího typu. Pokaždé když je na desku umístěn dílek budovy, posuňte ukazatel o 1 políčko výše v odpovídajícím sloupci, ledaže by se již nacházel na nejvyšším políčku.

Když je poprvé postavena budova SPŽ každého typu (ukazatel se tedy posune ze spodního do dalšího řádku), získá hráč, který ji postavil, 2 VB.

Pokud byl navíc ukazatel před posunem pod řádkem, v němž se nachází ukazatel vývoje

technologie, získá hráč, který posun způsobil, dvě další výhody:

1. VB dle žetonu odměny SPŽ nad sloupcem s daným ukazatelem. Žeton neodebírejte.



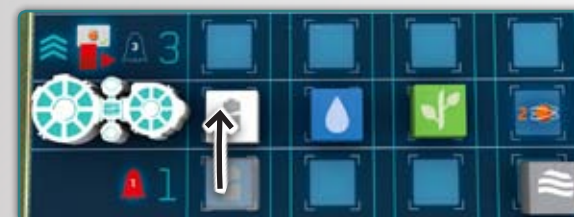
2. Jednu z výhod zobrazených v levé horní části oblasti SPŽ.



Všechny žetony odměn SPŽ a další výhody jsou vysvětleny v příloze pravidel.

Současná úroveň kolonie také určuje pravidelnost cest raketoplánu. Pro plné vysvětlení vizte další stranu.

Příklady odměn SPŽ:



Je postavena elektrárna. Jelikož byl před stavbou odpovídající ukazatel pod ukazatelem vývoje kolonie, získá daný hráč odměnu SPŽ.



Je postavena další elektrárna. Daný hráč nemá na odměny SPŽ nárok, jelikož odpovídající ukazatel nebyl pod ukazatelem vývoje kolonie.

Příklad: Zvýšení úrovně kolonie



Je postaven skleník, díky čemuž jsou na Marsu dvě budovy SPŽ od každého typu. Stav kolonie se zvýší na úroveň 2!

Příklad bodování oblasti pokroku:



Flaťový má 3 kostičky pokroku a získá 4 body.

Žlutá má 1 kostičku pokroku a získá 1 bod.

Zelená má 1 kostičku pokroku a získá 1 bod.

Modrý nemá žádnou kostičku pokroku a získá 0 bodů.

Příklad: Vylepšení budovy



Zelená vylepšuje výrobu vody pomocí karty stavebního plánu Soukromá loď.

Vylepšení ji stojí 1 minerál.

Zelená přesune figurku pokročilé budovy z karty stavebního plánu na budovu.

AKTUALIZACE STAVU KOLONIE

Kdykoliv se všechny ukazatele SPŽ posunou na řádek s ukazatelem vývoje kolonie (nebo dále), aktualizuje se na konci aktuálního tahu stav kolonie.

Postupujte dle následujících kroků:

1. Posuňte ukazatel vývoje kolonie o jeden řádek výše.
2. Do nabídky mohou být přidány nové karty plánů.
 - Pokud kolonie dosáhla úrovně 2, odeberte všechny zbývající plány z nabídky (navraťte je do krabice) a přidejte do nabídky vrchních 12 karet z balíčku plánů (jedná se o zbývajících 6 karet úrovně 1 a 6 karet úrovně 3).
 - Pokud kolonie dosáhla úrovně 3, odeberte z nabídky všechny karty úrovně 1 (navraťte je do krabice) a přidejte do nabídky zbývajících 6 karet úrovně 3.
3. Doplněte jakákoliv prázdná políčka na technologické mřížce novými žetony technologii ze sloupečku.

Poznámka: Tento krok vynechejte při hře dvou hráčů.



VYLEPŠENÍ BUDOVY:

Jediná cesta k soběstačné kolonii na Marsu spočívá ve vylepšování základních budov na pokročilé pomocí nejnovějších pozemských a marťanských technologií.

Tato akce vám umožňuje pomocí plánu, který jste dříve získali, vylepšit jednu z budov na mapě a vytvořit z ní tak pokročilou budovu.

- Každá budova může být vylepšena jen jednou.
- Každý plán může být využit jen jednou.

Pokročilé budovy produkují zdroje, když cestujete na orbitu, a také vám poskytují zvláštní akci, již můžete vykonat jako vedlejší akci (vizte stranu 18).

Ikona uprostřed horní části karty plánu ukazuje minimální velikost budovy, jež může být vylepšena. Ikona ve spodní části ukazuje typ budovy.

Plán úrovně 1 může být využit k vylepšení libovolné odpovídající budovy.

Plán úrovně 3 může být využit k vylepšení odpovídající budovy, která je součástí komplexu velikosti 3 a více budov.

Abyste mohli vylepšit budovu, musí se nacházet ve stavební zóně jednoho z vašich botů. Navíc, pokud chcete vylepšit základnu, musí se jednat o vaši základnu, nikoliv o základnu jiného hráče.

4. Doplněte krystaly a zdroje ve skladišti ze společné zásoby tak, aby v něm byly 3 kusy od každého.

Poznámka: Při hře dvou hráčů doplňujte pouze do 2 kusů od každého.

5. Během prvních dvou aktualizací stavu kolonie získá každý hráč 1/2/4/7/11 bodů za 1/2/3/4/5 kostiček v oblasti pokroku.



6. Pokud je nyní kolonie na úrovni 3 nebo vyšší, posuňte ukazatel zbývajících misí o jedno políčko doprava (vizte stranu 19). Pokud byl ukazatel zbývajících misí na políčku 1, je spuštěn konec hry.



PŘIJÍMÁNÍ LODÍ:

Poté, co se v kolonii vytvoří udržitelné podmínky pro život, začnou do ní přilétat vesmírné lodě s novými generacemi kolonistů a se stroji, které pomohou s rozvojem kolonie.

Tato akce vám umožňuje přesunout jednu ze svých soukromých lodí z doku do hangáru. Cena za takové přesunutí je 1 rostlina a 1 voda (což je pro připomenutí uvedeno nalevo od vašeho doku).

Při tom získáte buď:

- 1 kolonistu a 1 bota, nebo
- 2 kolonisty.

Nové kolonisty umístěte do prázdných políček ve svých ubikacích, je-li to možné.

Nového bota umístěte na jednu ze svých prázdných základen. Pokud žádná z vašich základen není prázdná, umístěte bota na nejbližší prázdné pole u jedné z vašich základen.

Posílená akce: Za každého kolonistu, kterého během vykonávání této akce přesunete na pracoviště, přesuňte 1 další loď. Za každou loď musíte zaplatit 1 rostlinu a 1 vodu a také získáte všechny výhody jako obvykle.

Poznámka: Tuto akci nemůžete posílit pomocí kolonistů, které jste v tomto tahu získali.

Celkový počet lodí, jež mohou být odebrány z vašeho doku, je shodný s aktuální úrovní kolonie.

Lodě ve vašem hangáru vám na konci hry přinesou body, ale během fáze přesunu můžete vždy jednu loď zahodit (vizte stranu 19).

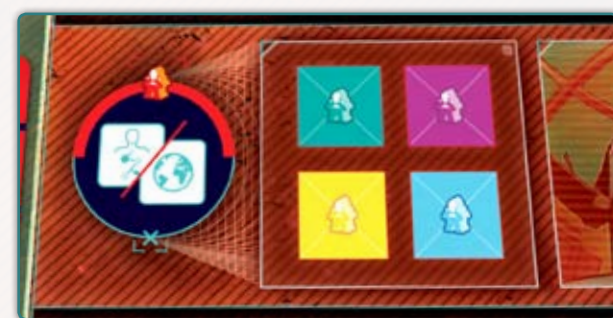


NAJMUTÍ VĚDCE NEBO PŘIJETÍ POZEMSKÉ ZAKÁZKY:

Pokoušet se budovat udržitelnou kolonii na vzdálené planetě bez přítomnosti vědců je chyba. Veškeré znalosti a zkoumání neznámého jsou v jejich rukou. Ve skutečnosti se mezi těmito vědci nacházejí velitelé veškerých výprav na Zemi i na vzdálené planety.

Na začátku hry je v nabídce k dispozici pouze 6 vědců. Po jejich odebírání jsou nahrazováni kartami zakázek.

U této akce je dostupné pouze jedno akční políčko na hráče. Tuto akci tedy nemůžete vykonat, pokud zde již máte kolonistu. Stále však platíte cenu navíc podle kolonistů ostatních barev na akčních políčkách.



Poznámka: Na rozdíl od ostatních akcí se z těchto akčních políček při zaplnění kolonisté neodebírají. Kolonisty musíte z desky získat jinými způsoby (například během cestování, vizte stranu 20).



Vědci jsou vysvětleni na následující stránce.

Příklad přijímání lodí:



Kolonie je na úrovni 3. V předchozích tazích jste přijali 2 lodě, z nichž jednu jste zahodili pro cestování, takže máte ve svém hangáru 1 loď. Pokud si tuto akci vyberete znovu, můžete přijmout pouze 1 loď (akci nemůžete posílit), protože jste již z doku přesunuli 2 lodě a současný limit je 3.

POZEMSKÉ ZAKÁZKY

Cena za přijetí: 1 krystal.

Pokud splníte zakázku, získáte na konci hry uvedené VB. Naopak, pokud ji nesplníte, o uvedené VB přijdete.

Existují dva typy zakázek:



Zakázky na dodávku:

Jakmile přijmete tento typ zakázky, můžete na ni kdykoli během hry přesouvat krystaly a zdroje ze své desky hráče.

Kdykoliv získáte zboží potřebné pro splnění zakázky, můžete je umístit přímo na kartu a přeskóčit tak svou desku hráče. Abyste zakázku splnili, musí na ní na konci hry ležet zobrazené předměty. Pro splnění zakázky nemůžete použít minerály namísto jiného druhu zdrojů.



Zakázky na vylepšení:

Abyste splnili tento typ zakázky, musíte mít na konci hry figurku pokročilé budovy na dílku budovy uvedeného typu, který je součástí komplexu o velikosti 4 nebo více budov.

MARŤANSKÉ KRYSTALY (MARSINIUM):

Na začátku hry máte ve svém doku místo pro uskladnění 3 krystalů. Toto místo může být rozšířeno přijímáním nových lodí. Krystaly potřebuje pro platbu za **vedlejší akce**.

Připomenutí: Všechny získané krystaly jsou umísťovány na místo pod vaším dokem a nemůžete je utratit v tahu, v němž jste je získali.

Marsinium je nový druh krystalu poprvé objevený na Marsu. Skládá se z radioaktivních izotopů tvořících jinak neznámou krystalickou strukturu. Tato struktura marsiniu umožňuje shromažďovat obrovské množství energie ve své krystalické mřížce, díky čemuž je nejen radioaktivní, ale též vysoce nestabilní, a tedy nebezpečné. Pokud se s ním však správně zachází, stává se z něj nevidaný zdroj obrovské energie.

Hlavní využití marsinia spočívá v napájení botů a roverů, ale může být použito i pro směnný obchod. Na Marsu se z těchto krystalů pomalu stává velmi cenné zboží. Krystaly jsme pro hru vybrali místo jakékoliv měny, protože se domníváme, že se na Marsu během prvních 100 let kolonizace nebudou používat žádné peníze. Představujeme si zdroj, který objevíme, až když lidstvo dosáhne další planety, a tento příběh bychom rádi ve hře vyprávěli.

Pokud byste ve hře upřednostnili realističtější přístup, můžou tyto krystaly představovat uran, vysoce radioaktivní těžký kov, který se používá jako koncentrovaný zdroj energie a byl již na Marsu objeven. Je vzácný, mocný a snadno se s ním obchoduje.

Příklad: Vedlejší akce



V průběhu hry **řalový** přijal 1 loď. Má tedy dostupné čtyři vedlejší akce.

Příklad: Využití vědce



Ve svém tahu chce **modrý** vykonat akci karty Soukromá loď vlastněné **zelenou**. **Modrý** má hydrologa, takže ji vykonat může. **Modrý** umístí figurku hydrologa na kartu plánu **zelené** a poté zdarma vykoná akci. Ve svém tahu může **zelená** také zdarma vykonat vedlejší akci této budovy.

VEDLEJŠÍ AKCE

Jednou během svého tahu, před nebo po vaší hlavní akci, můžete vykonat jednu z pro vás dostupných vedlejších akcí.

Vaše vedlejší akce jsou zobrazeny vedle políček ve vašem doku. Akce je dostupná, pokud políčko není obsazeno lodí (na začátku hry tedy máte přístup pouze ke spodním třem vedlejšími akcím).

U každé akce je zobrazena cena v krystalech. Toto množství krystalů musíte zaplatit, abyste akci mohli vykonat.

Všechny vedlejší akce jsou popsány v příloze pravidel.



POSILOVÁNÍ TECHNOLOGIÍ POMOCÍ KOLONISTŮ

U některých akcí pokročilých budov je zobrazena ikona tyrkysového kolonisty. Znamená to, že můžete přesunout kolonistu na pracoviště, abyste dočasně zvýšili úroveň technologie při vykonávání dané akce.

Příklad:

Aktivujete vedlejší akci Koncentrátoru, což vám umožní postavit kondenzátor kyslíku. Chcete rozšířit již postavený komplex budov z velikosti 3 na 4. K tomu potřebujete žeton technologie úrovně 3, ale máte pouze odpovídající žeton úrovně 2. Přesunete tedy 1 kolonistu na pracoviště, čímž vykompenzujete chybějící úroveň.

VĚDCI A POKROČILÉ BUDOVY

Jedna z vedlejších akcí je použití vlastní pokročilé budovy za cenu 2 krystalů. Máte-li však vědce, můžete jej nechat pracovat v budově odpovídající jejich zaměření, a to **dokonce i v budově jiného hráče**.

Provedete to tak, že přesunete figurku vědce z místa, kde se nyní nachází, na kartu plánu, kterou chcete využít, a poté provedete danou vedlejší akci.



Dokud vědec pracuje v budově, může jak majitel vědce, tak majitel budovy vedlejší akci dané budovy provádět zdarma.

Vědec musí v budově pracovat, dokud není přesunut k práci v jiné budově.

Vědci též na konci hry přinášejí VB podle počtu budov odpovídajícího typu na Marsu.

MISE

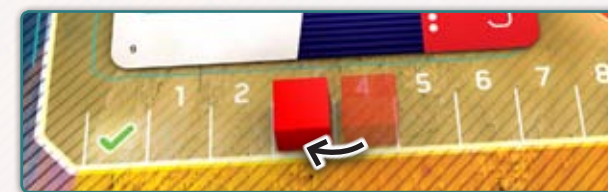


Během přípravy jsou na herní desku umístěny 3 karty misí. Každá mise zachycuje jeden z cílů kolonie. Pokud k splnění cíle přispějete, získáte

za každé takové přispění počet krystalů uvedený na kartě mise a umístíte je pod váš dok. Posuňte také kostičku průběhu mise o jedno políčko níže. Jakmile jsou požadavky mise splněny (kostička je posunuta na políčko s fajfkou), odeberte kartu ze hry a posuňte ukazatel zbývajících misí o 1 pole doprava.

Pro vysvětlení jednotlivých misí vizte přílohu pravidel.

Mise jsou zadávány ze Země a rozhodují o nejdůležitějších krocích kolonizace.



Jakmile jsou společným úsilím všech hráčů splněny celkem 3 mise, je spuštěn konec hry (vizte stranu 21).

Poznámka: Počet splněných misí nutný ke spuštění konce hry může být snížen v závislosti na úrovni kolonie (vizte sloupec na okraji strany).

SOUKROMÉ CÍLE



Hru začínáte se 3 kartami soukromých cílů a na každé jsou uvedeny požadavky k jejímu splnění. Všechny karty soukromých cílů jsou popsány v příloze pravidel.

Pokud kdykoli během svého tahu ve fázi kolonizace splníte požadavky na kartě, můžete soukromý cíl splnit, umístit jej lícem nahoru vedle své desky hráče a vzít si jednu z vyobrazených odměn.

Každá společnost má své vlastní priority.

V průběhu hry může každý hráč splnit pouze jeden soukromý cíl.

Ve svém tahu též můžete kartu soukromého cíle ze své ruky zahodit (a navrátit ji do krabice, aniž by ji ostatní hráči viděli) a použít ji namísto krystalu. Můžete tak učinit před i po splnění soukromého cíle (nebo neplnit žádný soukromý cíl a všechny karty použít jako krystaly).

Poznámka: Kartu zahodíte a použijete, jako by se jednalo o krystal. Nemůžete kartu zahodit a vzít si výměnou za ni krystal ze zásoby.

FÁZE PŘESUNU

Na začátku této fáze posuňte raketoplán ve směru šipek o jedno pole blíže ke středu herní desky. Pokud se již raketoplán nachází na červeném poli cestování, jež je středu desky nejblíže, dojde místo toho k cestování.

Pokud raketoplán cestuje, přesuňte jej na pole cestování na opačné straně desky odpovídající současné úrovni kolonie.

Spolu s tím, jak se kolonie stává čím dál soběstačnější a méně závislou na zdrojích ze Země, se snižuje frekvence letů raketoplánu.

Poté se v pořadí tahů všichni hráči rozhodnou, zda chtějí cestovat. V této fázi mohou cestovat všichni hráči, bez ohledu na to, zda cestoval sám raketoplán.

Pokud raketoplán cestuje a vaše figurka se nachází na straně, z níž se raketoplán přesouvá, můžete se zdarma přesunout spolu s ním. V ostatních případech můžete také cestovat, ale musíte pro to zahodit jednu loď ze svého hangáru (a vrátit ji do krabice).

Pokud se rozhodnete necestovat, postavte svou figurku zpátky na nohy. Výhodu pole s pořadím tahů znovu nezískáte.

Pokud se rozhodnete cestovat, postupujte dle kroků na následující straně:

Příklad fáze přesunu:

Kolonie je na úrovni 2 a raketoplán se právě nachází na poli cestování 1 na straně orbity.



Ve fázi přesunu dojde k cestování raketoplánu. Přesune se na pole cestování 2 na straně kolonie.

Příklad: Umístění žetonu objevu



Flalový může žeton objevu umístit na tyto hexy.

CESTOVÁNÍ DO KOLONIE

1. Přesuňte svou figurku hráče na pole průzkumu.



- a. Umístěte 1 z žetonů objevů otočených lícem nahoru z pole průzkumu na **prázdný hex**, který je vzdálený 3 pole od vašeho roveru. Pokud se váš rover nenachází na mapě, počítá se, jako by se nacházel v počátečním dolu na desce. Pokud na mapě není žádný vhodný hex, k umístění žetonu nedojde a přeskočte krok b.

- b. Na pole průzkumu položte lícem vzhůru nový žeton objevu z vrchu sloupečku.

2. Přesuňte svou figurku hráče na pole navracení kolonistů.



- a. Všechny kolonisty z akčních políček na straně kolonie na herní desce přesuňte zpátky do vašich ubikací (pokud jste hru začali na straně orbity, nebudete během prvního cestování žádné kolonisty vracet).

- b. Všechny kolonisty z pracoviště přesuňte zpátky do vašich ubikací.

Poznámka: Pokud při navracení kolonistů nemáte v ubikacích dostatek místa, přebytečné kolonisty vraťte do vaší zásoby vedle desky hráče.

3. Přesuňte svou figurku hráče na libovolné prázdné pole s pořadím tahů na straně kolonie. Můžete získat bonus zobrazený na daném poli (vizte přílohu pravidel). Pokud bonus spustí další bonus, získáte jej také. Pokud je však s některým z bonusů spojena cena, musíte ji zaplatit, abyste bonus získali.



CESTOVÁNÍ NA ORBITU

1. Přesuňte svou figurku hráče na pole produkce.



Každá z vašich pokročilých budov na Marsu vyprodukuje 1 zdroj odpovídající jejímu typu. Každá vaše vylepšená základna vyprodukuje 1 krystal a každý kolonista / každá figurka pokročilé budovy na dolu vyprodukuje 1 minerál.

2. Přesuňte svou figurku hráče na pole navracení kolonistů.



- a. Všechny kolonisty ze strany orbity na herní desce přesuňte zpátky do vašich ubikací.
- b. Všechny kolonisty z pracoviště přesuňte zpátky do vašich ubikací.

Poznámka: Pokud při navracení kolonistů nemáte v ubikacích dostatek místa, přebytečné kolonisty vraťte do vaší zásoby vedle desky hráče.

3. Přesuňte svou figurku hráče na libovolné prázdné pole s pořadím tahů na straně kolonie. Můžete získat bonus zobrazený na daném poli (vizte přílohu pravidel). Pokud bonus spustí další bonus, získáte jej také. Pokud je však s některým z bonusů spojena cena, musíte ji zaplatit, abyste bonus získali.



Příklad: Produkce



Když **žlutá** cestuje na orbitu, dojde k produkci jejího dolu a elektrárny. Získá 1 minerál a 1 baterii.

KONEC HRY

Pokud se na konci kolonizační fáze ukazatel zbývajících misí nachází na poslední políčku stupnice (což může být způsobeno splněním 3 misí, vývojem kolonie na vysokou úroveň nebo kombinací obou možností), je spuštěn konec hry.



Když je spuštěn konec hry, dohrajte aktuální kolo hry a poté odehrajte ještě jedno kolo. V posledním kole vynechejte fázi cestování. Každý hráč přesune krystaly získané v posledním kole hry do svého doku jako obvykle. Poté následujícím způsobem spočítejte body každého hráče:

1/2/4/7/11 VB za 1/2/3/4/5 kostiček pokroku v oblasti pokroku, stejně jako při zvyšování úrovně kolonie.

3 VB za každou loď ve vašem hangáru.

Navraťte všechny kolonisty ze strany herní desky, na které se právě nachází vaše figurka hráče, a z pracoviště do ubikací. Políčka v ubikacích musí být zaplňována odspodu nahoru. Nemáte-li v nich dostatek místa, umístěte přebývajících kolonistů do soukromé zásoby. Získáte tolik VB, kolik je uvedeno u nejvýše umístěného kolonisty.

Každý žeton technologie ve vaší laboratoři má hodnotu tolika VB, kolik je uvedeno pod sloupečkem, v němž se nachází.

Získáte 3 VB za pokročilé budovy úrovně 1 a 5 VB za budovy úrovně 3. Za každý nepostavený stavební plán úrovně 1 přijmete o 3 VB a za každý nepostavený plán úrovně 3 přijmete o 5 VB.

Každý vědec přinese 3 VB za každou pokročilou budovu odpovídajícího typu, **bez ohledu na to, kdo budovy vlastní.**

Za každou kartu pozemské zakázky získáte nebo přijmete o tolik VB, kolik je na kartě uvedeno, podle toho, zda jste zakázku splnili, či nikoliv. (V tuto chvíli na zakázky můžete přesunout zdroje a krystaly.)

Po spočítání bodů na konci hry se vítězem stane hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

Dojde-li ke shodě, vyhrává hráč s nejvyšším počtem krystalů. Pokud shoda přetrvává, vyhrává hráč s nejvyšším počtem pokročilých budov. Pokud shoda stále přetrvává, vyhrává hráč s nejvyšším počtem kostiček pokroku v oblasti pokroku. V případě další shody hráči vítězství sdílí.

PŘÍKLADY BODOVÁNÍ

Kolonisté



Zelená získá 10 VB za kolonisty.

Technologie



Zelená získá 18 VB za žetony technologií (1 + 4 + 4 + 9).

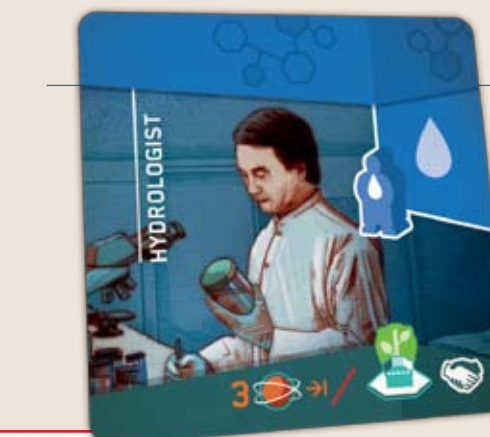
Pozemské zakázky

Zelená přijde o 4 VB za nesplněnou zakázku (chybí jí 1 voda).



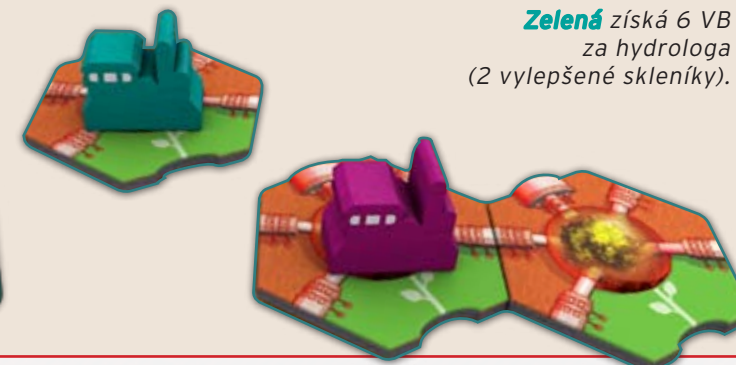
Pokročilé budovy

Zelená získá 8 VB za pokročilé budovy (3 + 3 - 3 + 5).



Vědci

Zelená získá 6 VB za hydrologa (2 vylepšené skleníky).



SÓLOVÁ HRA

V sólové variantě hry budete přímo soupeřit s jedním protivníkem: Lacerdou.

Abyste dosáhli vítězství, musíte splnit všechny požadavky jednoho z cílů uvedeného na následující straně.

Až na několik výjimek se řiďte obecnými pravidly jako při hře dvou hráčů:

PŘÍPRAVA HRY

Vyberte si jednu barvu pro sebe a jednu barvu pro Lacerdovu společnost. Obě desky hráčů i hlavní desku připravte jako při hře dvou hráčů, až na dvě výjimky:

- Lacerda nedostane žádné karty soukromých cílů.
- Lacerdova bota neumisťujte na jeho základnu, ale položte jej na ikonu dolu v oblasti pokroku.

Navíc také zamíchejte balíček karet pro sólovou hru a položte jej lícem dolů poblíž hlavní desky.

Zamíchejte žetony prvních kolonistů a jeden z nich náhodně vyberte. Představuje počáteční pole s pořadím tahů pro Lacerdu. Poté si vyberte (nebo nechte vybrat náhodu) pole s pořadím tahů pro sebe a získajte jeho výhodu jako obvykle. Raketoplán začíná na červeném poli cestování na stejné straně jako Lacerda.

FÁZE KOLONIZACE

Když je na tahu Lacerda, otočte vrchní kartu z balíčku pro sólovou hru. Lacerda vykoná akci (jak je vysvětleno níže) a kartu poté odhodte na odhazovací balíček.

Pokud balíček karet dojde, zamíchejte během příštího Lacerdova tahu odhazovací balíček, vytvořte z něj balíček nový a otočte vrchní kartu jako obvykle. Po prvním zamíchání balíčku (tedy když jej začnete podruhé procházet) kromě Lacerdovy akce navíc vždy posuňte uvedenou kostičku průběhu mise o jedno políčko. Lacerda získá krystaly za přispění ke splnění mise jako obvykle.



FÁZE PŘESUNU

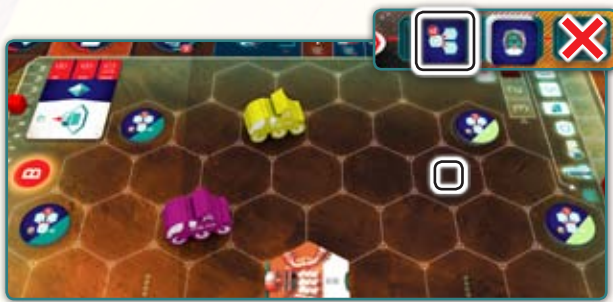
- Lacerda se vždy rozhodne cestovat spolu s raketoplánem. Pokud by však na poslední otočené kartě pro sólovou hru bylo vedle kostičky v horní části karty zobrazeno X, Lacerda cestovat nebude.

Když Lacerda cestuje, vyberte mu nové pole s pořadím tahů náhodně. Cestování vyhodnotte jako obvykle s následujícími změnami:

- Během cestování na orbitu Lacerda vynechává oba kroky.



- Když cestuje do kolonie, Lacerda umístí žeton objevu, ale nenavrací kolonisty. Lacerda vždy umisťuje žeton objevu nejvíce vlevo na poli objevů. Žeton umístí na hex přesně tři pole vzdálený od svého roveru a co nejdále od vašeho roveru. Poté, co si při cestování do kolonie Lacerda vybere pole s pořadím tahů, postaví budovu, a to podle stejných pravidel jako pro akci 1 – stavba budovy (viz níže).



Lacerda umisťuje žeton objevu.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO LACERDU

- Lacerda má vždy tolik kolonistů, kolik potřebuje. Na konci hry se pro potřeby počítání bodů počítají všechna políčka v jeho ubikacích jako obsazená.
- Lacerda nevykonává žádné vedlejší akce.
- Když se na konci aktuálního tahu hráče zvýší úroveň kolonie, Lacerda postaví základnu (komplex, je-li to možné) a přijme novou loď. Vlastní loď nikdy pro cestování nezahazuje, ale nechává si je na body.
- Lacerda nesbírá ani neskladuje zdroje. Za akce nikdy zdroje neplatí.
- Lacerda získává krystaly jako obvykle (za stavbu základen, získání stavebního plánu, přispění k misi atd.). Počet krystalů, jež může uskladnit, je omezen políčky v doku.

- Když Lacerda postaví budovu SPŽ a má kolonistu na akčním políčku u najmutí vědce, vybere si jako odměnu navrácení tohoto kolonisty. Pokud tam žádného kolonistu nemá, získá místo toho 1 krystal.

- Lacerdovi za tento žeton dejte tolik bodů, jako by měl ubikace zaplněné kolonisty.

- Lacerda vždy využívá technologii, pokud je k dispozici. Pokud využije vaši technologii, získáte kyslík jako obvykle.

- Když pohybuje svým botem, posuňte jej k následující ikoně v řadě SPŽ (důl > elektrárna > výroba vody > skleník > kondenzátor kyslíku > důl atd.).

VÝHODY POLÍ S POŘADÍM TAHŮ

- Lacerda si ze skladiště vezme to, čeho je nejvíce. Nastane-li shoda, rozhodne se pro to nejvíce vlevo (nejprve krystaly). Všechny sebrané zdroje jsou umístěny do obecné zásoby.

- Lacerda získá žeton technologie, jak je popsáno u akce NAUČENÍ NOVÉ TECHNOLOGIE na další straně.

- Jelikož má Lacerda vždy tolik kolonistů, kolik potřebuje, pohne místo toho svým roverem (viz níže).

- Pohněte Lacerdovým botem dle pravidel uvedených výše.

- Lacerda získá plán, jak je popsáno u akce ZÍSKÁNÍ STAVEBNÍHO PLÁNU na další straně.

UMISŤOVÁNÍ KOLONISTŮ A NEPOVOLENÉ AKCE

Lacerda vždy musí umístit kolonistu na akce se zobrazeným červeným kolonistou. Cenu navíc platí v krystalech, nemůže přesunovat kolonisty na pracoviště. Pokud nemá dostatek krystalů k platbě nebo pokud není jeho akce z jiného důvodu vykonatelná (nemá místo v laboratoři pro nové technologie, nejsou k dispozici další plány, políčko vědců již je obsazeno atd.), pohne místo jejího vykonání svým roverem.

POHYB LACERDOVA ROVERU

Kdykoliv Lacerda pohybuje roverem, posune jej k nejbližšímu žetonu (výzkumu nebo objevu), který může sebrat. Neberte v potaz žetony poskytující zdroje, jelikož nejsou Lacerdovi k užtku. Nastane-li shoda, postupujte dle pravidel o vybírání z více možností níže. Je-li to potřeba, využije dostupnou technologii a utratí krystaly navíc. Pokud dojde k žetonu, je ihned vyhodnocen.

STRANA ORBITY – LACERDOVY AKCE

Číslo na obrázku astronauta značí, kterou akci Lacerda vykoná.

- AKCE 1. ZÍSKÁNÍ STAVEBNÍHO PLÁNU:** Vezměte kartu stavebního plánu toho typu, za který Lacerda získá díky vědcům VB. Má-li více možností, vezme si kartu nejvíce vlevo z řádku s nejvíce kartami (nebo spodního řádku v případě shody).

- AKCE 2. NAUČENÍ NOVÉ TECHNOLOGIE:** Pokud je žetonů k dispozici více, Lacerda si vezme ten nejlevnější a nejvíce vlevo. Žeton umístěte do Lacerdovy laboratoře, prioritně na horní políčka. Výhodu získá jako obvykle (pravidla přednosti u skladiště vizte výše).

- AKCE 3. VÝZKUM A VÝVOJ (V6V):** Lacerda vyvine nejvyvinutější žeton technologie, jenž může být jednou vyvinut, poté nejméně vyvinutý žeton technologie, jenž může být jednou vyvinut. Pokud nastane shoda dvou žetonů, vyvíjte ten spodní.

- ZÁSOBOVÁNÍ:** Lacerda tuto akci vykoná pouze ve fázi přesunu, když je jeho figurka hráče umístěna na pole s pořadím tahů s ikonou zásobování nebo když se na odpovídající políčko v jeho laboratoři umístí žeton technologie.

- PŘÍSTÁVACÍ MODUL:** Lacerda tuto akci nikdy nevykoná.

STRANA KOLONIE – LACERDOVY AKCE

- AKCE 1. STAVBA BUDOVY:** Lacerda vždy postaví budovu odpovídající ikoně, na které se nachází jeho bot, avšak pouze za podmínky, že se ukazatel SPŽ pro danou budovu nachází pod ukazatelem vývoje kolonie.

Pokud se jeho bot nachází na ikoně budovy, jejíž ukazatel leží nad současnou úrovní kolonie, postaví nejbližší budovu v řadě, jejíž ukazatel neleží nad současnou úrovní kolonie. Je-li další budovou v řadě důl, vždy jej postaví.

Při stavbě se Lacerda vždy snaží postavit co největší komplex budov a využít k tomu dostupné technologie. Je-li možností pro stavbu více, postupujte dle pravidel o vybírání z více možností.

Po stavbě přesuňte jeho bota k další ikoně v řadě po právě postavené budově.

- AKCE 2. VYLEPŠENÍ BUDOVY:** Lacerda využije jeden ze svých stavebních plánů a vylepší budovu kdekoli na herní

desce. Je-li ve hře technologie vylepšení, využije ji, aby vylepšil co nejvíce budov.

Pokud má na výběr z více plánů, upřednostní ten, který mu přinese VB díky jeho vědcům.

- AKCE 3. NAJMUTÍ VĚDCE NEBO PŘIJETÍ POZEMSKÉ ZAKÁZKY:** Lacerda najme vědce, který mu může přinést nejvíce VB vzhledem ke kartám plánů vlastněným oběma hráči (bez ohledu na to, zda již byly použity k vylepšení budovy). Od chvíle, kdy má již dva vědce, začne místo jejich najímání přijímat pozemské zakázky (ohodnocené nejvíce VB). Jeho zakázky jsou automaticky považovány za splněné. Poté, co si vezme kartu vědce nebo zakázky, Lacerda zamíchá balíček zakázek a do nabídky doplní horní kartu.

ZVÝŠENÍ ÚROVNĚ KOLONIE

Pokaždé když se zvýší úroveň kolonie, Lacerda umístí základnu dle pravidel pro stavbu výše. Poté získá 1 bota a umístí jej na svou desku hráče. Tento bot se nikdy neumisťuje na hlavní desku, ale počítá se pro odměny SPŽ nebo mise.

VYBÍRÁNÍ Z VÍCE MOŽNOSTÍ

Během hry nastanou chvíle, kdy má Lacerda více než jednu alternativu. V těchto případech musíte vždy zvolit tu možnost, která Lacerdovi přinese nejvíce užtku. Není-li však volba jasná, přidejte každé možnosti číslo a tahejte karty z balíčku pro sólovou hru, dokud se jedno z čísel neobjeví, čímž vyberete danou možnost. Právě tažené karty zamíchejte zpět do balíčku.

Příklad stavby



Lacerdův bot se nachází na ikoně rostliny. Kolonie je však na úrovni 1 a na desce jsou již dva skleníky postaveny, další budovou v řadě tedy je kondenzátor kyslíku. Na mapě se však také 2 kondenzátory nachází, proto postaví důl.

CÍLE SÓLOVÉ HRY

Cíle pro hru jsou následující:

Úroveň 1 – První kolonisté

- Dosáhněte alespoň třetí úrovně vývoje kolonie
- Splňte alespoň 1 zakázku
- Splňte 1 kartu soukromého cíle
- Mějte žeton libovolné technologie na úrovni 6
- Získejte více VB než Lacerda

Úroveň 2 – Nová generace

- Dosáhněte alespoň třetí úrovně vývoje kolonie
- Splňte alespoň 2 zakázky, jednu od každého typu
- Splňte 1 kartu soukromého cíle
- Mějte na konci hry alespoň 2 žetony výzkumu
- Mějte postavené alespoň 4 základny
- Porazte Lacerdu alespoň o 10 VB

Úroveň 3 – Hunky Dory

- Dosáhněte alespoň čtvrté úrovně vývoje kolonie
- Splňte alespoň 2 zakázky, jednu od každého typu
- Splňte 1 kartu soukromého cíle
- Mějte figurky kolonistů a/nebo pokročilých budov alespoň na 3 dolech
- Mějte alespoň 5 pokročilých budov
- Porazte Lacerdu alespoň o 20 VB

Scénář přežití mart'anské brambory

- Dosáhněte alespoň třetí úrovně vývoje kolonie
- Splňte zakázku na skleník velikosti 4
- Splňte zakázku na dodávku rostlin a minerálů (#11)
- Najměte biochemika
- Mějte alespoň tři pokročilé budovy skleníku
- Rozšiřte komplex skleníků alespoň na velikost 5
- Mějte ve skladu alespoň 5 rostlin
- Mějte alespoň dva žetony výzkumu
- Mějte žeton technologie skleníku na úrovni 6
- Hru skončete na orbitě
- Porazte Lacerdu alespoň o 30 VB

HRA DVOU HRÁČŮ

1. Během přípravy hry umístěte do skladiště pouze 2 krystaly a 2 zdroje od každého druhu.
2. Během přípravy hry navraťte zbývajících 8 žetonů technologií do krabice.
3. Pro počáteční rozmístění základů vizte stranu 6.
4. Cena navíc za umístění kolonisty na akční políčko je rovna počtu všech kolonistů na zvolené akci (vašich i protivníkových).
5. Přeskakujte doplňování technologické míříčky, jelikož nemáte žetony na doplnění.
6. Krystaly a zdroje ve skladišti doplňujte vždy do 2.

VARIANTA HRY SPACE ODDITY

V této variantě hry po spuštění konce hry hrajte pouze do konce právě probíhající fáze kolonizace. Může se tedy stát, že poslední hráč, který je ve fázi kolonizace na tahu, spustí konec hry, který tak nastane ihned po jeho tahu.

TVŮRCI HRY

Autor hry: **Vital Lacerda**

Výtvarná stránka hry: **Ian O'Toole**

Grafický design & 3D ilustrace: **Ian O'Toole**

Pravidla hry & 3D ilustrace:

João Tereso, Vital Lacerda

Sepsání anglických pravidel:

Johnny Hollander, Paul Grogan, Vital Lacerda

Úprava anglických pravidel: **Paul Grogan**

Korektury:

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

Vedoucí projektu: **Randal Lloyd, Rick Soued**

Hlavní testování hry:

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

Český překlad: **Daniel Knápek**

Redakce a sazba: **Miroslav Tlamicha**

Korektury: **Kristián Klein**

VARIANTA HRY PRVNÍ KOLONISTÉ

Pokud hrajete hru poprvé, doporučujeme vám použít 3 karty misí uvedené níže, žetony prvních kolonistů a karty prvních kolonistů.

1. Použijte následující karty misí:



2. Značky misí umístěte na následující akce: získání stavebního plánu, najmutí vědce a řídicí středisko.

Žetony prvních kolonistů: namísto vybírání polí s pořadím tahů zamíchejte tyto žetony a každému hráči náhodně rozdejte jeden z nich. Poté hráči umístí své figurky na pole s pořadím tahů zobrazená na žetonech a získají výhodu daných polí (výhody jsou popsány v příloze pravidel).

3. **Karty prvních kolonistů:** Během přípravy hry zamíchejte karty „A“ a každému hráči rozdejte jednu z nich. Tyto karty ostatním hráčům neukazujte. Zbývajících karty navraťte do krabice. Poté zamíchejte karty „B“ a položte je lícem dolů poblíž herní desky. Na každé kartě „A“ jsou zobrazeny 4 typy budov. Jakmile postavíte jednu z budov z vaší karty, tuto kartu odhalte a vraťte do krabice. Poté si doberte 2 karty „B“, ostatním hráčům je neukazujte.



Každá karta „B“ představuje úkol. Pokud jej splníte, kartu odhalte, získáte uvedenou výhodu a kartu vraťte do krabice. V jednom tahu můžete splnit jen jeden úkol.

Příklad: Získejte stavební plán a dostanete 1 krystal.

Většinu lidí na Marsu budou tvořit vědci, politici, básníci, filozofové nebo umělci. Jejich zaměstnání bude spočívat spíše v intelektuální činnosti a fyzickou práci převezmou stroje. Veškerou tělesnou aktivitu tak budou vykonávat čistě pro vlastní potěšení či zdraví a udržení kondice, půjde tak například o sport nebo různá cvičení.

Záření, zima a nedostatek kyslíku je udrží uvnitř základů.

Autor by chtěl vřele poděkovat za testování, komentáře a návrhy následujícím lidem:

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 Dringautski, 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.

Veliké díky patří též skupině na Discordu za podnětné a dlouhé diskuze o designu hry a návrhy. Děkuji také celé komunitě na BGG za jejich podporu. Bez všech těchto lidí by tato hra nikdy nevznikla.

Posílám všechnu svou lásku svým překrásným dcerám Catarině a Inês a své múze a nejlepší přítelkyni, manželce Sandře, za trpělivost, podporu a inspiraci.

Pro zákaznickou podporu nás kontaktujte na e-mailu:
info@tlamagames.com



Sledujte nás na Facebooku:
www.facebook.com/tlamagames



Výrobce:

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

© 2019 Všechna práva vyhrazena.

Distributor pro ČR a SR:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Budečská 1026/14, Praha 2 120 00, ČR