

ПОКОРЕНИЕ МАРСА. ЭКСПЕДИЦИЯ «АРЕС»

КРИЗИС

СРОЧНОЕ ОПОВЕЩЕНИЕ

«Граждане Марса, случилось нечто ужасное. Сегодня утром, 3 октября 2775 года, огромный астероид класса С изменил траекторию после столкновения с кометой C/2214 В1. Два часа назад он врезался в нашу планету в восьмидесяти километрах к югу от долин Маринер. Астероид нарушил целостность атмосферы, а сейсмические волны уничтожили часть инфраструктуры, отвечающей за жизнеобеспечение. Поднявшаяся пыль заслоняет небо, лишая наши растения и без того скудного солнечного света. Первые отчёты со станций, с которыми сохранилась связь, крайне пессимистичны: парниковый эффект нарушен и водяной пар покидает атмосферу. Чем дольше мы будем бездействовать, тем быстрее планета остынет. Времени на эвакуацию населения нет. Мы должны сделать всё возможное здесь и сейчас.

Граждане Марса, не поддавайтесь панике! Наши корпорации уже приступили к восстановлению всех необходимых для жизни систем. Помните: мы превратили эту планету из пустыни в оазис и не позволим, чтобы она снова стала пустыней. Мы добились невозможного тогда — и сейчас преодолеем этот кризис!»

Анайя Нгомо, представитель Объединённых Марсианских Наций

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

В дополнении **«Кризис»**, как и в базовой игре **«Покорение Марса. Экспедиция “Арес”**, вы управляете корпорациями, выбираете фазы и разыгрываете карты проектов. Ключевое отличие в том, что вы не соревнуетесь, а вместе пытаетесь вернуть пригодные для жизни условия после непредвиденной катастрофы. Каждый раунд появляется новая карта кризиса, обозначающая цель, которую игрокам нужно выполнить, чтобы сбросить эту карту. Каждый раунд, если эта цель не выполнена, карта кризиса понижает один или несколько глобальных параметров.

Сбрасывайте карты кризиса, не позволяя жизни на Марсе погибнуть, и вскоре появится особая карта, на которой описаны условия победы.

СОСТАВ ИГРЫ

4 карты
корпораций



10 карт фаз
виртуального игрока /
одиночного режима



Игровое поле
для кооперативного режима



85 карт кризиса



7 карт-разделителей



Планшет кризиса



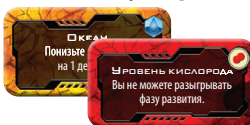
4 памятки



16 жетонов кризиса



3 двусторонних
жетона ущерб



9 жетонов океана



22 жетона ПО
номиналом 1



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку по правилам базовой игры со следующими изменениями:

1. Вместо основного игрового поля поместите в центр стола игровое поле для кооперативного режима. Рядом с полем поместите планшет кризиса.
2. Поместите по одному прозрачному маркеру на **вершины** шкал температуры и уровня кислорода.
3. Поместите жетоны океана на соответствующие области **оранжевой стороной вниз**.
4. Перед тем как перемешать колоду проектов, уберите из неё карты с требованиями к температуре, уровню кислорода и доле океана. Также, если у вас есть дополнение «Первооткрыватели», уберите карты этого дополнения, использующие механику наград и достижений (они отмечены символом **A**). Наконец, уберите карты «Технология адаптации», «Ограждённый биом» и «Спецпроект». *Вместо того чтобы убирать эти карты в начале игры, вы можете просто сбрасывать их при получении и добирать замену.*
5. Уберите из игры карты кризиса, не подходящие для текущего количества игроков.
6. Оставшиеся карты рассортируйте по номерам наборов, указанным на лицевой стороне.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по обычным правилам со следующими изменениями:

ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Вы можете свободно обсуждать свои действия и планы.

СТРУКТУРА РАУНДА

Раунд в игре с дополнением «Кризис» проходит со следующими изменениями:

1. ЭТАП КРИЗИСА (НОВОЕ)

- А. Проверьте глобальные параметры
- Б. Примените постоянные эффекты карт кризиса
- В. Выложите новую карту кризиса
- Г. Выложите карту виртуального игрока / одиночного режима

2. ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

3. ЭТАП ФАЗ

4. ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ

Потратьте жетоны ПО (НОВОЕ)

ЭТАП КРИЗИСА

Каждый раунд в игре с дополнением «Кризис» начинается именно с данного этапа. На этом этапе игроки проверяют глобальные параметры, за которые можно получить штрафы, применяют эффекты карт кризиса, которые ещё не успели убрать, и выкладывают новую карту кризиса.

А ПРОВЕРЬТЕ ГЛОБАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

- В начале раунда проверьте температуру и уровень кислорода. Если хотя бы один из этих параметров находится в жёлтой или красной зоне, возьмите соответствующий жетон ущерб и положите его в центр стола нужной стороной вверх.
- Эффекты на жетонах ущерб оказывают воздействие на всех игроков на протяжении всего раунда.
- Затем проверьте состояние океана, используя справку на игровом поле. Если необходимо, поместите в центр стола соответствующий жетон ущерб нужной стороной вверх.

Если в этот момент хотя бы один из параметров находится в фиолетовой зоне, вы сразу же проигрываете!

***Примечание:** состояние океана зависит от количества перевёрнутых жетонов океана.*

Б ПРИМЕНИТЕ ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ КРИЗИСА

Примените эффекты всех лежащих на столе карт кризиса в порядке их появления. Если после этого любой из глобальных параметров оказывается в фиолетовой зоне, вам нужно будет повысить его до начала следующего раунда.



В ВЫЛОЖИТЕ НОВУЮ КАРТУ КРИЗИСА

Раскройте и выложите верхнюю карту колоды кризиса. На столе может быть сколько угодно карт кризиса. Примените эффект из области «Немедленный эффект». Поместите на новую карту столько жетонов кризиса, сколько указано в правом нижнем углу карты. Не применяйте постоянный эффект новой карты в этом раунде.



КАРТЫ КРИЗИСА

Карты кризиса отображают то, как столкновение с астероидом повлияло на Марс. На каждой карте есть цель, которую нужно выполнить столько раз, сколько жетонов кризиса лежит на карте, чтобы убрать её из игры. Пока карта кризиса в игре, она каждый раунд будет понижать тот или иной глобальный параметр. Карта кризиса имеет следующее строение:

- 1. Название карты.**
- 2. Постоянный эффект.** Этот эффект срабатывает в шаге применения постоянных эффектов карт кризиса каждый раунд, пока эта карта в игре. Эффект обозначен одним или несколькими символами, описанными ниже. Если перед символом стоит цифра, примените эффект указанное количество раз.
 - А.** : Переверните любой жетон океана, лежащий синей стороной вверх.
 - Б.** : Понизьте уровень кислорода на 1 деление.
 - В.** : Понизьте температуру на 1 деление.
- 3. Немедленный эффект.** Примените этот эффект сразу после выкладывания новой карты кризиса. После этого он не повторяется до самого конца игры. Эффект может быть положительным, отрицательным или даже смешанным.
- 4. Цель.** Когда игрок выполняет указанное условие, уберите один жетон кризиса с этой карты. Убрав с карты последний жетон, сбросьте её.
- 5. Жетоны.** Когда карта кризиса появляется в игре, положите на неё указанное количество жетонов кризиса.
- 6. Номер набора.** Карты разных наборов появляются в игре в порядке возрастания: от набора 1 до набора 5.
- 7. Число игроков.** Перед началом игры уберите в коробку карты кризиса, не подходящие для текущего числа игроков.
- 8. Номер карты.**



ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

Когда вы разыгрываете карту или выполняете действие, соответствующее цели на карте кризиса, вы сразу убираете 1 жетон кризиса с этой карты. Иногда вы одновременно можете убрать по 1 жетону сразу с нескольких карт (например, разыгрывая синюю карту с меткой космоса, вы выполняете сразу две цели: «разыграть синюю карту» и «разыграть карту с меткой космоса»).

Убрав с карты кризиса последний жетон кризиса, сбросьте эту карту.

Некоторые карты позволяют тратить тепло, растения или карты проектов (т. е. сбрасывать их из руки), чтобы убирать жетоны кризиса.

В таком случае один игрок должен сбросить нужное количество указанных ресурсов в фазе действий, чтобы убрать жетон. Эту стоимость нельзя разделить между несколькими игроками. При этом другой игрок может оплатить эту стоимость ещё раз, чтобы убрать ещё 1 жетон.



Г ВЫЛОЖИТЕ КАРТУ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОКА / ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

Раскройте и выложите 1 карту виртуального игрока или 2 карты одиночного режима — в зависимости от числа реальных игроков. Эффекты этих карт также зависят от числа игроков.

- В одиночной игре выложите 2 карты из колоды одиночного режима дополнения «Кризис». На этих картах указаны 2 фазы. Для каждой карты сделайте выбор, какую фазу вы будете разыгрывать. Поверните карты так, чтобы выбранная фаза была наверху. В этом раунде будут разыграны обе эти фазы — в дополнение к выбранной вами из своих карт фаз. Если вы хотите получить бонус фазы, выбранной на карте одиночного режима, вы должны выбрать свою карту этой же фазы, но фаза при этом разыгрывается только 1 раз.
- В игре на двоих выкладывайте только 1 карту виртуального игрока. Оба участника разыгрывают эту фазу так, как если бы её выбрал реальный игрок, но не получают бонус. Если вы хотите получить бонус фазы, указанной на карте виртуального игрока, вы должны выбрать свою карту этой же фазы, но фаза при этом разыгрывается только 1 раз.
- В игре с 3–4 участниками выкладывайте только 1 карту виртуального игрока. Игроки не могут выбрать ту же фазу в этом раунде.

Когда раскрыты все карты виртуального игрока, в начале следующего раунда перемешайте их и положите лицевой стороной вниз. Если в одиночной игре вам нужно взять карту одиночного режима, а они закончились, возьмите карты, использованные в предыдущих раундах, перемешайте их, положите лицевой стороной вниз и выложите новую карту.

ЭТАП ПЛАНИРОВАНИЯ

Этот этап проходит без изменений.

ЭТАП ФАЗ

Изменения, которые нужно учитывать на этом этапе, описаны ниже:

ПЕРЕВЁРНУТЫЕ ЖЕТОНЫ ОКЕАНА

Когда вы разыгрываете карту или выполняете действие, позволяющее перевернуть жетон океана лицевой (синей) стороной вверх, вы можете перевернуть любой жетон, лежащий лицевой стороной вниз. Награды изображены на каждой стороне, но вы получаете их, только если переворачиваете жетон лицевой стороной вверх.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Вы **не обязаны** тратить тепло и растения на повышение глобальных параметров в этой фазе.

ЗАПАС ПО

Жетоны ПО накапливаются рядом с планшетом кризиса в области «Запас ПО»; каждый из них обладает номиналом 1. Игроки получают эти жетоны, зарабатывая ПО, и на этапе завершения могут с их помощью убирать жетоны кризиса. Каждый раз, когда игрок должен получить жетон леса, вместо этого положите в запас ПО 1 жетон. Разыгрывая карту, дающую ПО, или выполняя условие на карте, которая даёт ПО, кладите в запас ПО соответствующее количество жетонов. В запасе может быть сколько угодно жетонов ПО. Игроки могут тратить их на этапе завершения.

Если карта, на которой лежат ресурсы, даёт ПО в конце игры, то конца игры ждать не нужно. Вместо этого каждый раз, когда выполняется условие, убирайте с карты эти ресурсы и кладите в запас 1 жетон ПО. Например, если карта в конце игры даёт 1 ПО за каждые 2 животных на ней, то в ходе игры каждый раз, когда на этой карте появляется второе животное, сразу сбрасывайте обоих животных и кладите в запас 1 жетон ПО.

Не кладите жетоны ПО в запас, когда увеличиваете РТ.



КАРТЫ, ОТНИМАЮЩИЕ ПО

Некоторые карты отнимают ПО. Чтобы разыграть такую карту, вы должны сбросить указанное количество жетонов из запаса ПО (иначе вы не можете разыграть такую карту).

ЭТАП ЗАВЕРШЕНИЯ

В конце этапа завершения игроки могут тратить жетоны ПО из запаса, чтобы убирать жетоны кризиса с карт кризиса — 1 жетон кризиса за 2 жетона ПО. Таким способом можно убрать сколько угодно жетонов кризиса. Помните, что, как только вы убираете с карты кризиса последний жетон, она сбрасывается.

1

1



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий:

1. Если карта кризиса «Ограниченные ресурсы» из набора 4 в игре и при этом на конец этапа завершения все 3 глобальных параметра на максимуме, вы побеждаете.
2. Если в начале раунда при проверке глобальных параметров хотя бы один из них находится в фиолетовой зоне, вы проигрываете.
3. Если какой-либо глобальный параметр на минимуме и вам нужно снова его понизить, вы проигрываете. То же самое происходит, когда все жетоны океана лежат лицевой стороной вниз и вам нужно перевернуть ещё 1 жетон океана лицевой стороной вниз.
4. Если вам нужно выложить новую карту кризиса, но при этом колода пуста и хотя бы 1 глобальный параметр не на максимуме, вы проигрываете.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

По умолчанию правила описывают обычный уровень сложности. Вы можете выбрать один из трёх альтернативных уровней.

НИЗКАЯ СЛОЖНОСТЬ. Если вы только что познакомились с игрой или в вашей компании есть новички, можете положить 3 карты кризиса набора 0 на верх колоды карт кризиса. Кроме того, если один из двух высоких уровней покажется вам слишком требовательным, вы можете уменьшить сложность, добавив от 1 до 3 карт набора 0.

ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ. На все карты кризиса кладётся на 1 жетон кризиса больше.

ЧРЕЗМЕРНАЯ СЛОЖНОСТЬ. То же самое, что и высокая сложность, но в начале игры все глобальные параметры понижаются на 2 (для океана: переверните лицевой стороной вниз 2 жетона).

Авторы игры: Якоб Фрюкселиус, Ник Литтл и Сидни Энгелштайн

Графический дизайн: Билл Брикер

Иллюстрации: Ню Мендоза

Тестировщики: Маркус Э. Бернерс, Эмили Шольген, Алекс Ходжсон, Рассел Мотт, Эмма Мотт, Лия Мотт, Мэтт Манекс, Лия Коррелло, Дерек Морган, Кристина Аррингтон, Дасти Раймондо, Бастин Раймондо, Райан Макленакан, Джордон Ханэм, Мэтт Ашер, Каролайн Мари-Луиза Фалулу, Рэн Добинс, Джейсон Манделло, Лало Кабальеро, Бен Хармон, Джек Френч, Скотт Марси, Изабель Марси, Эми Марси, Майсон Марси, Джон Уорд, Хазер Уорд, Иро Уорд, Мэтью Бутелд, Аксия Бутелд, Трэвис Бутелд, Алекс Коффорд, Карина Коффорд, Дуглас Мэйфила, Джейсон Мэйфила, Дэвид Мэйфила, Ричард ван Лоон, Изабелла ван Лоон, Бретт Чайкват, Хендрик Лианто, Джейсон Гай, Рейлин Гай, Зейн Гай, Тайлор Гай, Хана Шестедт, Фредрик Андерсон, Билл Джей Уильямс, Джо Рай, Кэти Барнетт, Патрик Ханнан, Джесс Матчан, Аластер Бюкенен, Джованна Тай, Даникан Браун, Регина и Джонатан Ли, Камилла Марвин



Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Даниилу Яковенко, Елене Залесской, Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Роману Дженбазу, Максиму Книшевицкому, Владимиру Сахно, Андрею Багрикову, Андрею Черепанову и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.