

ПОКОРЕНИЕ МАРСА. ЭКСПЕДИЦИЯ «АРЕС»

ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ

«Компания Nebu Labs прекрасно понимает, какая конкуренция царит среди терраформирующих корпораций — и потому мы всегда стремимся к новым достижениям. Наши учёные круглосуточно разрабатывают новые инструменты и технологии, увеличивающие эффективность производства. Nebu Labs — это самые урожайные культуры, прорывные открытия и рекордный экономический рост.

Доверьте ваш новый дом корпорации, которая никогда не останавливается на достигнутом. Подход Nebu Labs: традиции — это поезд, но инновации — локомотив. Марс — это наше будущее, и он может быть терраформирован только благодаря технологиям будущего».

Патриция Фримен, директор Nebu Labs

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

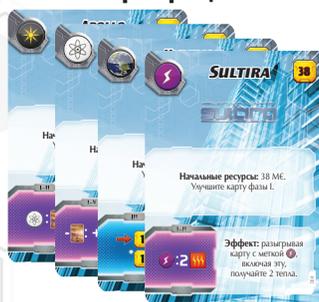
Дополнение **«Первооткрыватели»** добавляет 4 новые механики к базовой игре **«Покорение Марса. Экспедиция “Арес”**: награды, достижения, улучшенные карты фаз и универсальные метки. Награды и достижения практически аналогичны одноимённым механикам в игре **«Покорение Марса»**. Универсальные метки позволяют более гибко разыгрывать карты, а улучшенные карты фаз дают более значительные бонусы.

СОСТАВ ИГРЫ

40 улучшенных карт фаз



4 карты корпораций



3 карты-разделителя



38 карт проектов



7 жетонов наград



11 жетонов достижений



40 жетонов меток



16 жетонов ПО номиналом 3



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед тем как раздать игрокам карты корпораций и проектов, выполните следующее:

1. Перемешайте жетоны наград лицевой стороной вниз, раскройте 3 случайных жетона и поместите их рядом с полем. Повторите то же самое с жетонами достижений. Уберите неиспользованные жетоны наград и достижений в коробку.
2. Каждый игрок берёт набор из 10 улучшенных карт фаз своего цвета и кладёт их рядом с собой. Они не используются в начале игры.
3. Сложите жетоны меток рядом с полем.
4. Замешайте карты проектов из этого дополнения в колоду карт проектов.

Вы можете использовать только часть механик из этого дополнения. Если вы хотите играть без наград и достижений, уберите карты проектов с символом **A**. Если вы хотите играть без улучшенных карт фаз, уберите карты проектов и корпораций с символом **U**.

УЛУЧШЕННЫЕ КАРТЫ ФАЗ

Улучшенные карты фаз действуют так же, как обычные, но у них более привлекательные бонусы. Для каждой карты фазы есть два варианта улучшения. Улучшить карту фазы можно с помощью эффектов определённых карт и корпораций. Чтобы улучшить карту фазы, выберите карту с нужным вам улучшением и замените ей стандартную карту фазы. Если в текущем раунде вы улучшили ту же карту фазы, которую выбрали, замените выложенную карту. Если эта фаза ещё не была разыграна, то вы получите улучшенный бонус вместо стандартного.

Выполняя улучшение карты фазы с помощью игрового эффекта, вы можете заменить одну улучшенную карту фазы другой.



ДОСТИЖЕНИЯ

На жетонах достижений указаны цели. Для выполнения целей карты проектов в руке не учитываются. Первый игрок, который выполнил цель на жетоне достижения, берёт себе этот жетон. Если несколько игроков выполнили цель в одной фазе, жетон получает только один из них, а остальные получают по одному жетону с 3 ПО. Эти жетоны равноценны, поскольку в конце игры каждый жетон достижения принесёт своему владельцу 3 ПО.



Жетоны с 3 ПО считаются жетонами достижений при применении эффектов определённых карт.

НАГРАДЫ

Награды дают игрокам дополнительные ПО за первое и второе место по тем или иным показателям в конце игры. На жетоне награды указано, к чему нужно стремиться в ходе игры. В конце игры участники, занявшие первое место по этим показателям, получают 5 ПО, а участники, занявшие второе место — 2 ПО. При ничьей за первое место все претенденты получают по 4 ПО, а награды за второе место нет. При ничьей за второе место все претенденты получают по 1 ПО.



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ МЕТКИ

Когда игрок раскрывает карту с универсальной меткой, он должен сразу решить, что это будет за метка. Когда вы разыгрываете карту с такой меткой, вы должны взять жетон выбранной вами метки и поместить его поверх универсальной метки. После этого активируются эффекты, связанные с этой меткой. Например, если вы выбрали метку космоса, то ваш титан уменьшит стоимость этой карты.



Когда вы, используя тот или иной эффект, раскрываете карты из колоды, вы выбираете, какой меткой считаются универсальные метки. Позднее, когда вы захотите разыграть или сбросить эту карту, вы можете выбрать другую метку.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДРАФТ

Во время подготовки, после того как игроки получили карты корпораций и проектов, вы можете приступить к драфту начальных проектов. Каждый игрок выбирает 1 из 8 карт, откладывает её и передаёт остальные карты по часовой стрелке. Передавайте карты таким образом, пока у каждого игрока не окажется 8 карт проектов. После этого каждый игрок может выбрать, за какую из 2 корпораций он хочет играть.

Также после драфта, но до выбора корпорации, вы можете сбросить любое количество карт проектов и взять в руку столько же из колоды.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ИГРОК В ПАРТИИ НА ДВОИХ

Если вы хотите сыграть более быструю партию на двоих, вы можете использовать этот вариант. В конце подготовки перемешайте неиспользуемый набор карт фаз любого цвета и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем.

В начале фазы планирования раскройте случайную карту фазы — это будет карта фазы виртуального игрока. Эта фаза также будет разыграна в этом раунде. Когда карты фаз виртуального игрока закончатся, перемешайте их и сформируйте новую колоду.

В остальном фаза планирования разыгрывается без изменений.

Авторы игры: Якоб Фрюкселиус, Ник Литтл и Сидни Энгелштайн

Графический дизайн: Билл Брикер

Иллюстрации: Нио Мендоза

Тестировщики: Маркус Э. Бёрнерс, Эмили Шольтен, Алекс Хардсон, Рассел Мотт, Эмма Мотт, Лия Мотт, Мэтт Манесс, Дия Коррелл, Дерек Морган, Кристина Аррингтон, Дасти Раймондо, Бастисон Раймондо, Райан Максленган, Джордон Ханен, Мэтт Ашер, Каролин Марш-Луиза Фалу, Рон Добкс, Джейсон Мэнделл, Пало Кабальеро, Бен Хармон, Джекэл Френч, Скотт Марси, Изабель Марси, Эми Марси, Майсон Марси, Джон Уорд, Хэзер Уорд, Иро Уорд, Мэтью Бутелл, Анюсия Бутелл, Трейв Бутелл, Алекс Коффорд, Карина Коффорд, Дуглас Майфилд, Джейсон Майфилд, Дэвид Майфилд, Ричард ван Лоон, Изабелла ван Лоон, Бретт Чайнайт, Хендрик Пиланто, Джейсон Гай, Рейлин Гай, Эрин Гай, Тайсир Гай, Ханна Шкестед, Фредрик Андерссон, Би Джей Уильямс, Джо Райт, Кэти Барнетт, Патрик Каниан, Джемс Малчан, Акстер Бюкенен, Джованна Гай, Даниан Браун, Регина и Джонатан Ли, Камилла Марлен, Дэвид Надольны, Скутер Надольны, Алекс Алексис, Пат Кеннолла, Пол Дороти, Эрик Хейдт, Джо Мерц, Майк Берри Уейнси, Гарри Паскинилли, Адам Смит, Джейкоб Струс, Тони Л. Томас, Майк Керли, Кеннет Томас, Марк Томас, Эллисон Эллис, Джон Керли, Дженнифер Керли, Джозуа Уинер, Тавара Уинер, Дэн Даффилд, Аманда Поу, Мерл Дэвидт, Крис Макэлтер, Меган Макэлтер, Джон Хитченс, Эшли Хитченс, Меган Льюис, Мелликса Льюис, Джозеф, Брайди и Ливи Кроу, Джулиан Ширенд, Морган Эссес-Фостер, Сан Чу, Мэйти Роуд, Терренс Вонг, Даниал Ванг, Маттью Мелкаф, Кейси Уилсон, Брендан Корт, Бен Корт, Джон Корт, Кристина Корт, Нейт Эллисон, Уильям Андерсон



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.