

БРУНО КАТАЛА и БРУНО ФАЙДУТТИ

ДЕРЕК СТЕННИНГ

МИССИЯ
КРАСНАЯ
ПЛАНЕТА

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПРЕДЫСТОРИЯ

Космические зонды, отправленные исследовать Красную планету, наконец-то передали на Землю первые результаты. Они превзошли все ожидания: на Марсе обнаружены огромные залежи полезных ископаемых, среди которых два доселе неизвестных вида руды – селерий и сильванит. Селерий – горючее вещество, потенциальная энергоёмкость которого в тысячу раз больше, чем у любых других видов ископаемого топлива. С его помощью человечество наконец-то сможет добраться до самых отдалённых уголков Солнечной системы и изучить их. О сильваните пока известно немного: он обладает большей плотностью, чем все вещества, существующие на Земле.

Также были получены данные о том, что запасов льда на поверхности планеты гораздо больше, чем ранее прогнозировалось. Вероятно, такого количества хватит, чтобы создать вокруг планеты атмосферу, а затем полностью колонизировать её.

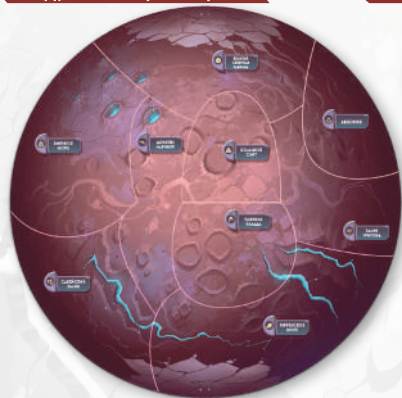
Вы глава горнодобывающей компании и не позволите, чтобы кто-то другой получил доступ к уникальным ресурсам. Возьмите под контроль все крупные месторождения полезных ископаемых и начните разрабатывать их раньше соперников. Уютные офисы в Пекине, Москве или Нью-Йорке подождут, ведь вы отправляетесь... на Марс!

ОБ ИГРЕ

В игре «Миссия «Красная планета» от 2 до 6 участников становятся главами горнодобывающих компаний и отправляются на Марс. В ходе партии их астронавты будут исследовать различные регионы планеты, чтобы добиться необходимого преимущества и получить доступ к ценным ресурсам.

СОСТАВ ИГРЫ

Модульная карта Марса



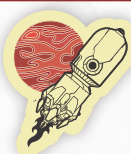
Жетон червоточины



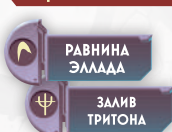
Жетон Фобоса



Жетон первого игрока



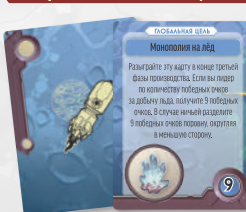
20 жетонов регионов



132 фигурки астронавтов



1 карта глобальной цели



36 карт космических кораблей



54 карты персонажей



(по 9 каждого цвета)

СЧЁТЧИК РАУНДОВ



МОДУЛЬНАЯ КАРТА МАРСА

Собирая модульную карту Марса, ориентируйтесь на 1 из 4 рисунков ниже:

Вариант 1



Вариант 2



Вариант 3



Вариант 4



КОСМОПОРТ



Двигаясь от левого края к правому, разместите сначала счётчик раундов.

Присоедините к нему стартовую площадку, отмеченную с обратной стороны цифрой «2».

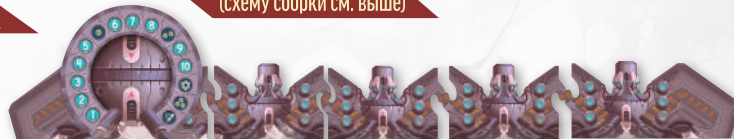
Затем присоедините столько стартовых площадок (до 4), сколько предусмотрено для текущего состава игроков.

Наконец, присоедините стартовую площадку, всегда занимающую крайнее правое положение (что указано на её обратной стороне).

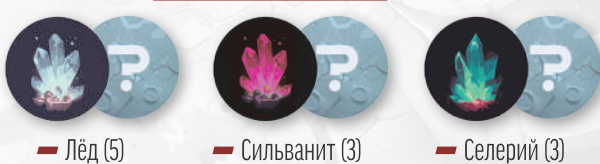
ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – заработать как можно больше победных очков. Игроки могут получить их различными способами, среди которых накопление ресурсов и выполнение миссий.

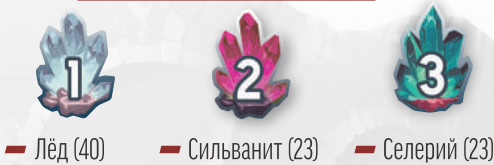
Счётчик раундов и космопорт (схему сборки см. выше)



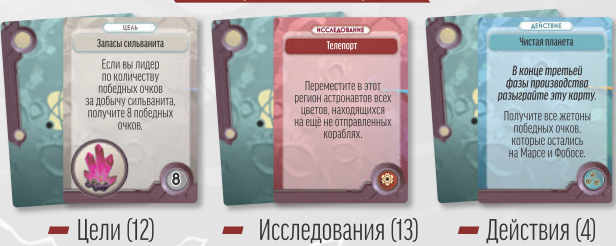
11 жетонов ресурсов



86 жетонов победных очков



29 карт колонизации



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Соберите модульную карту Марса, выбрав 1 из 4 вариантов. Рядом с ней разместите жетоны Фобоса и червоточины. Все эти элементы формируют **общую игровую область**.

2 Присоедините к счётчику раундов столько стартовых площадок, сколько игроков участвует в партии. Не забудьте, что стартовая площадка с цифрой «2» всегда размещается сразу после счётчика раундов, а площадка, которая должна занять крайнее правое положение, отмечена соответствующей надписью. Все эти элементы формируют **космопорт**.

3 Сформируйте **общий запас**. Разделите по типу все жетоны победных очков. Карту глобальной цели разместите лицевой стороной вверх. Жетоны регионов выложите так, чтобы все игроки имели к ним доступ.

4 Перемешайте все **карты космических кораблей**, сформируйте из них колоду и разместите её рядом с космопортом. Затем возьмите из колоды столько карт, сколько игроков участвует в партии. Двигаясь слева направо, разместите на каждой стартовой площадке по одной карте лицевой стороной вверх. Если на карте не указан регион назначения, верните её в колоду и замените другой. Разместив все карты, проверьте, что регион назначения хотя бы одного космического корабля — Фобос. Если такого корабля нет, положите соответствующий жетон региона на карту, размещённую на крайней правой стартовой площадке (см. рисунок ниже).

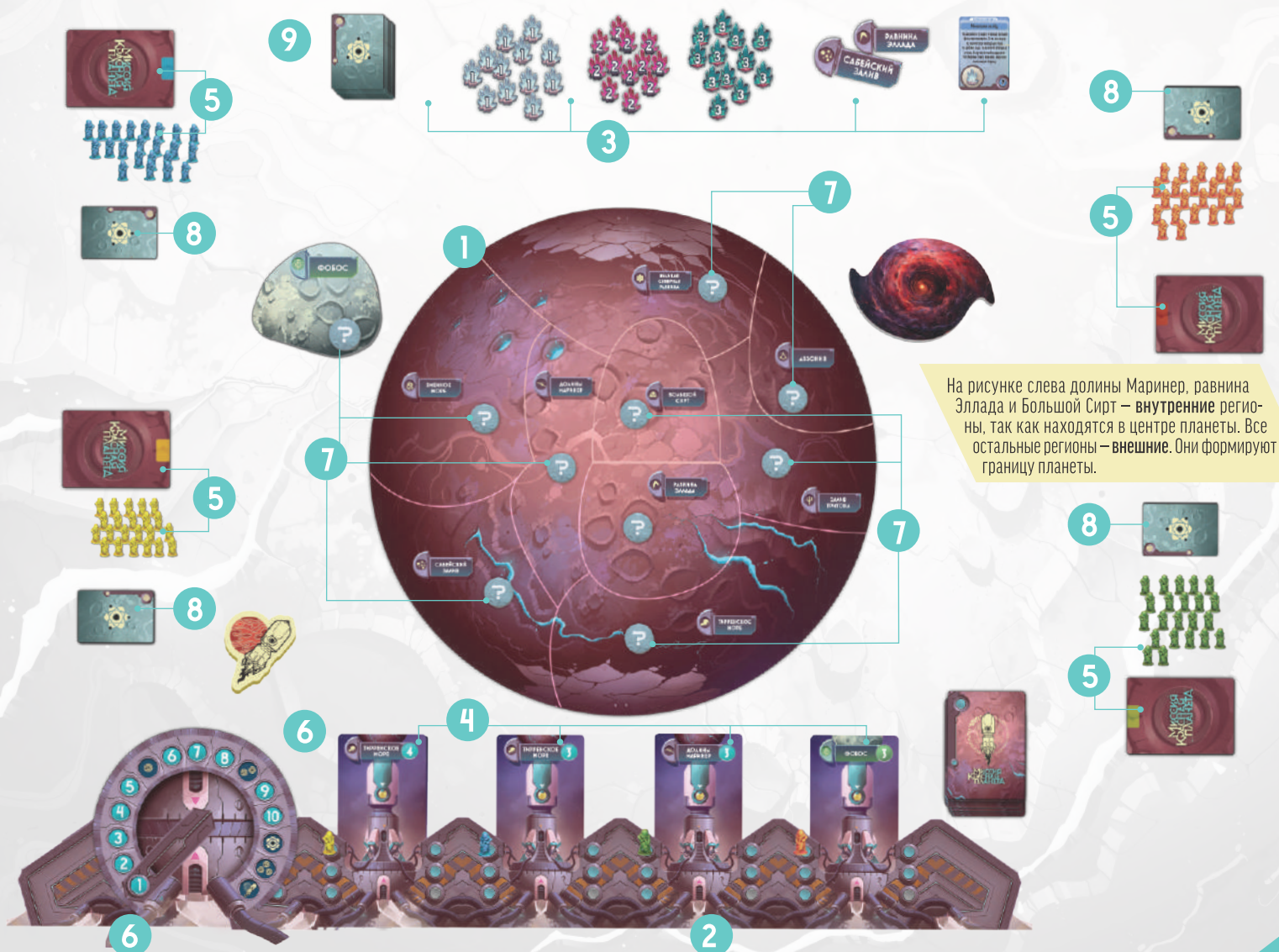
5 Каждый игрок **выбирает цвет** и берёт соответствующий ему **набор компонентов**: 9 карт персонажей (стартовая рука) и 22 фигурки астронавтов.

6 Возьмите по 1 фигурке астронавта всех выбранных в предыдущем шаге цветов и случайным образом разместите их в зоне космопорта, так чтобы **на каждом корабле находился ровно 1 астронавт**. Первым игроком становится тот участник, чья фигурка оказалась на корабле, занимающем крайнюю левую стартовую площадку. Он получает жетон первого игрока и перемещает указатель счётчика раундов на деление «1».

7 Перемешайте все **жетоны ресурсов**, затем выложите по 1 такому жетону лицевой стороной вниз в каждом регионе Марса и на Фобосе. Оставшийся жетон разместите лицевой стороной вниз в общем запасе.

8 Перемешайте все **карты целей** и раздайте каждому игроку по 2. Игроки изучают их, затем одну размещают в личной игровой области лицевой стороной вниз, а вторую возвращают на верх колоды целей лицевой стороной вниз. Игроки не должны показывать соперникам карты целей до конца партии.

9 Перемешайте все карты исследований, действий и оставшиеся карты целей, после чего сформируйте из них **колоду колонизации**. Разместите получившуюся колоду рядом с общим запасом.



ХОД ИГРЫ

Каждая партия состоит из 10 раундов. После некоторых из них разыгрываются особые фазы, что отмечено специальными символами на счётчике раундов.

СТРУКТУРА РАУНДА

Каждый раунд разыгрывается по следующей схеме:

1. Выбор карты персонажа.
2. Применение способности персонажа.
3. Прилёт космических кораблей на Марс.
4. Установка новых космических кораблей на стартовые площадки.
5. Определение первого игрока.
6. Перемещение указателя счётчика раундов.

В начале каждого раунда игрок втайне от соперников выбирает одну карту персонажа из руки. С помощью уникальных способностей персонажей игроки смогут отправлять астронавтов на космические корабли, получать новые карты колонизации и даже уничтожать корабли, ещё не покинувшие космопорт. Таким образом, выбирая карту персонажа, игрок решает, какую способность он будет применять в текущем раунде.

1 ВЫБОР КАРТЫ ПЕРСОНАЖА

Все игроки одновременно выбирают по 1 карте персонажа из руки и кладут её перед собой лицевой стороной вниз. Когда все карты персонажей будут выложены, переходите к следующему этапу.



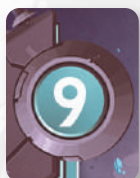
2 ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

На этом этапе игроки по определённым правилам раскрывают выбранные карты персонажей и применяют их способности.

В левом верхнем углу каждой карты персонажа есть порядковый номер, в соответствии с которым она разыгрывается. Первый игрок начинает обратный отсчёт и объявляет карту под номером 9. Участник, на предыдущем этапе выбравший «Вербовщика», немедленно переворачивает его лицевой стороной вверх и применяет способность этого персонажа. Затем первый игрок объявляет карту под номером 8, и так до тех пор, пока не будет объявлена последняя карта под номером 1.

Если сразу несколько игроков выбрали одну и ту же карту персонажа, они применяют способность по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Если ни один из игроков не выбрал объявленного персонажа, первый игрок продолжает перечислять номера в порядке убывания.

Этот этап длится до тех пор, пока все игроки не раскроют свои карты персонажей и не применят их способности.

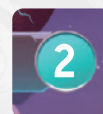


Порядковый номер персонажа

Применяя способность персонажа, игрок последовательно выполняет все шаги в указанном на карте порядке. После этого карта остаётся лежать в личной игровой области игрока лицевой стороной вверх, так чтобы другие участники знали, какие карты уже были им разыграны.

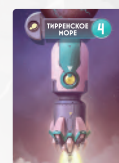
Важно! Чем больше карт персонажей игрок разыгрывает, тем меньше карт остаётся у него в руке. Он сможет вернуть в руку все разыгранные карты, только применив способность «Вербовщика».

Каждый космический корабль может вместить определённое число астронавтов, что указано в правом верхнем углу карты. Как только необходимое количество астронавтов окажется на корабле, находящемся на стартовой площадке, он отправится на Марс. Для этого первый игрок немедленно смещает карту со стартовой площадки в направлении Красной планеты (см. рисунок ниже).



Вместимость корабля

На Марс отправляются только космические корабли с полностью укомплектованной командой. Корабль остаётся на стартовой площадке, если число астронавтов, находящихся в нём, меньше, чем показатель его вместимости. Однако, применяя способности некоторых персонажей (например, «Шпиона»), игроки могут отправлять корабли на Красную планету даже с меньшим количеством астронавтов на борту.



На стартовой площадке



Отправился на Марс

3 ПРИЛЁТ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ НА МАРС

На этом этапе космические корабли, отправленные на Марс, прибывают на планету. Все астронавты, находящиеся на корабле, перемещаются в тот регион, который указан на карте (или на жетоне региона, если ранее он был выложен на карту). Если на территории региона, куда прибыли астронавты, жетон ресурсов лежит лицевой стороной вниз, он немедленно переворачивается на обратную сторону. Теперь все игроки знают, какой ресурс можно добывать в этом регионе. После высадки всех астронавтов поместите карту космического корабля в стопку сброса рядом с соответствующей колодой лицевой стороной вверх. Если на эту карту был выложен жетон региона, верните его в общий запас.

4 УСТАНОВКА НОВЫХ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ НА СТАРТОВЫЕ ПЛОЩАДКИ

На всех освободившихся стартовых площадках должны быть размещены новые космические корабли. Первый игрок берёт по 1 карте с верха колоды космических кораблей и размещает их на каждой свободной стартовой площадке лицевой стороной вверх. Если колода космических кораблей закончилась, он перемешивает все карты из стопки сброса, формирует новую колоду и продолжает выкладывать карты в зону космопорта.

5 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Участник, последним применивший способность персонажа в текущем раунде, становится первым игроком и получает соответствующий жетон.

6 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ УКАЗАТЕЛЯ СЧЁТЧИКА РАУНДОВ

Участник, ставший первым игроком, перемещает указатель счётчика раундов по часовой стрелке — на следующее деление. После этого игроки переходят к следующему раунду (если указатель остановился на цифре) или к розыгрышу одной из фаз (если указатель остановился на специальном символе).

ФАЗА ДОБЫЧИ

В ходе партии фаза добычи будет разыграна трижды — после 5, 8 и 10 раундов. В этой фазе во всех регионах, где жетоны ресурсов лежат лицевой стороной вверх, произойдёт добыча ресурсов. Разместите в каждом таком регионе столько жетонов победных очков соответствующего типа, сколько точек присутствует на символе текущей фазы добычи на счётчике раундов.



Первая фаза добычи — разместите 1 жетон победных очков.



Вторая фаза добычи — разместите 2 жетона победных очков.



Третья фаза добычи — разместите 3 жетона победных очков.

После этого участники, чьи астронавты присутствуют в регионе, получают жетоны победных очков. Если в данном регионе наибольшее число астронавтов принадлежит одному игроку, он забирает все имеющиеся там жетоны победных очков. Если игроков с наибольшим количеством астронавтов несколько, они делят жетоны поровну. В этом случае любой излишек жетонов остаётся в регионе и может быть получен игроками во время одной из следующих фаз добычи. Также жетоны победных очков остаются в тех регионах, где нет ни одного астронавта. Они могут быть получены во время следующей фазы добычи. По окончании текущей фазы добычи первый игрок перемещает указатель счётчика раундов на следующее деление.

Пример. В одном из регионов находится 3 жетона победных очков. У двух игроков одинаковое (и наибольшее среди всех остальных участников) число астронавтов в этом регионе. Значит, они оба получают по одному жетону победных очков, а третий жетон останется в регионе до следующей фазы добычи.

Пример. В одном из регионов находится 2 жетона победных очков. Три игрока имеют наибольшее число астронавтов в этом регионе. Значит, никто из них не получит жетоны, которые останутся в регионе до следующей фазы добычи.



ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Первый игрок переворачивает на лицевую сторону все карты исследований, размещённые на внешней границе Марса. Символ в правом нижнем углу карты подскажет, в какой момент игры срабатывает её эффект:



Фаза исследования



Третья фаза добычи



Фаза подсчёта победных очков

После применения всех эффектов, доступных в этой фазе, первый игрок перемещает указатель счётчика раундов на следующее деление.

ФАЗА ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

В этой фазе игроки сначала раскрывают свои карты целей и определяют, выполнили ли они их. Затем участники подсчитывают, кто из них получил больше всего жетонов победных очков за добычу льда. Лидер (или несколько игроков в случае ничьей) по количеству таких жетонов получает победные очки за выполнение глобальной цели.

После этого происходит **финальный подсчёт победных очков**. Игроки суммируют:

- победные очки за выполненные цели;
- номиналы всех полученных за время партии жетонов победных очков.

Затем игрок прибавляет к своему результату или вычитает из него победные очки в соответствии с условиями, указанными на картах исследований.

Побеждает игрок с наибольшей суммой победных очков. В случае ничьей победителем становится тот участник, у кого больше жетонов победных очков (независимо от их номинала). Если и в этом случае сохраняется ничья, все претенденты делят победу.

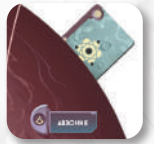
КАРТЫ КОЛОНИЗАЦИИ

Существует 3 типа карт колонизации: карты целей, карты исследований и карты действий. Каждый игрок выбирает по 1 карте цели в начале партии; все остальные карты колонизации можно получить, применяя способность «Учёного».

Карты исследований позволяют лучше изучить планету и использовать полученные сведения в своих интересах. Вытянув такую карту из колоды колонизации, игрок решает, к какому **внешнему региону** Марса применить её эффект. После этого он размещает карту исследования лицевой стороной вниз на внешней границе региона (см. рисунок). Теперь присутствие в данном регионе может привести к негативным или позитивным последствиям.

Карты целей — это специальные секретные задания, выполнение которых приносит дополнительные победные очки в конце партии. Вытянув такую карту из колоды колонизации, игрок размещает её в личной игровой области лицевой стороной вниз. Карты целей будут раскрыты только в фазе подсчёта победных очков.

Карты действий позволяют выполнять в ходе партии различные особые действия. На каждой такой карте указано, в какой момент она может быть разыграна. Вытянув карту действия из колоды колонизации, игрок размещает её в личной игровой области лицевой стороной вниз.



Разыгранная карта исследования (регион Авзония)

ЖЕТОНЫ РЕГИОНОВ

Жетоны регионов используются, когда:

- игрок размещает своих астронавтов на карте космического корабля, на которой не указан регион назначения;
- игрок применяет способность «Пилота».

В обоих случаях игрок, который в данный момент выполняет это действие, берёт из общего запаса любой жетон региона и размещает его в верхней части карты космического корабля. Теперь регион назначения для этого корабля тот, который указан на жетоне.

В игре есть всего 2 жетона для каждого региона. Жетон возвращается в общий запас, как только космический корабль прибудет на Марс и высадит всех астронавтов в соответствующем регионе.



Регион назначения не указан

ЖЕТОН ЧЕРВОТОЧИНЫ

Червоточина — загадочное место космического пространства, куда попадают астронавты, так и не добравшиеся до Красной планеты. Немедленно переместите астронавтов на жетон червоточки, если:

- один из игроков применил к ним способность «Солдата» или «Робота»;
- они находились на корабле, уничтоженном на стартовой площадке с помощью способности «Диверсантки».

Жетон червоточки не является регионом Марса.



ЖЕТОН ФОБОСА

Фобос — один из двух спутников Марса, который стал перевалочным пунктом для астронавтов, направляющихся на Красную планету. Несмотря на изолированность, Фобос — регион Марса, на который распространяются 2 ограничения:

- он не является соседним по отношению к другим регионам;
- к нему нельзя применить эффект карты исследования и, следовательно, разместить её под жетоном Фобоса.



КАРТА ГЛОБАЛЬНОЙ ЦЕЛИ

В отличие от всех остальных, «**Монополия на лёд**» — глобальная цель, выполнить которую могут все игроки. В фазе подсчёта победных очков участник, который получил больше всего жетонов победных очков за добычу льда, зарабатывает 9 победных очков. В случае ничьей игроки делят 9 победных очков между собой, округляя в меньшую сторону.

СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ И ЭФФЕКТЫ КАРТ КОЛОНИЗАЦИИ

В этом разделе вы найдёте подробное объяснение, как применить способность того или иного персонажа или использовать карту колонизации.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Применяя способность персонажа, игрок должен полностью выполнить всё, что указано на карте. Если в текущей игровой ситуации что-то из указанного выполнить нельзя, способность применяется настолько, насколько возможно. Единственное исключение — способность «Диспетчера», которая должна быть либо полностью применена, либо полностью проигнорирована.

Размещая астронавтов на космических кораблях, игроки должны заранее убедиться, что всем фигуркам хватает места и лимит вместимости не будет превышен. **Если во время применения способности персонажа число астронавтов, находящихся на космическом корабле, становится равно показателю его вместимости, игрок сначала полностью выполняет всё, что указано на карте, а затем отправляет космический корабль на Марс.**

Пример. Игрок выбрал карту «Диверсантка». Когда пришла его очередь применять способность персонажа, на стартовых площадках остался только 1 космический корабль. Игрок размещает 1 своего астронавта на этом корабле. Количество астронавтов теперь равно показателю его вместимости, но игрок не может отправить его на Марс, так как, выполняя предписанное, должен сначала уничтожить 1 корабль на стартовой площадке.

9 Вербовщик. Игрок возвращает в руку все ранее разыгранные карты, включая «Вербовщика».

8 Исследовательница. Игрок перемещает своего астронавта из текущего региона в один из **соседних**. Одну и ту же фигурку можно переместить несколько раз. Перемещая астронавта в регион, где жетон ресурсов лежит лицевой стороной вниз, игрок немедленно переворачивает его на обратную сторону. За ход можно перевернуть сразу несколько жетонов ресурсов.

7 Учёный. Посмотрев одну из карт исследований, размещённую на внешней границе Марса, игрок возвращает её на прежнее место лицевой стороной вниз. Если, вытянув карту исследования из колоды колонизации, игрок обнаруживает, что под каждым внешним регионом Красной планеты уже есть карта этого типа, игрок немедленно перемещает вытянутую карту в сброс лицевой стороной вверх и смотрит одну из ранее размещённых карт исследований.

6 Шпион. Игрок может отправить на Марс космический корабль, на борту которого нет ни одного астронавта.

5 Диверсантка. Все астронавты, находившиеся на уничтоженном корабле, перемещаются на жетон червоточины, а карта космического корабля помещается в сброс.

4 Робот. Игрок может заменить астронавта как в любом регионе Марса (включая Фобос), так и на уже отправленном или ещё находящемся на стартовой площадке космическом корабле. Единственное условие — там уже должен находиться как минимум 1 астронавт его цвета. Заменённая фигурка немедленно перемещается на жетон червоточины.

3 Диспетчер. Для применения этой способности на стартовой площадке должен быть космический корабль, куда можно поместить ещё как минимум 3 астронавтов. Если такого корабля нет, игрок пропускает ход.

2 Солдат. Игрок должен уничтожить 1 любого астронавта, находящегося в одном из внешних регионов Марса или на Фобосе, в том числе и своего. Игрок должен переместить с Фобоса хотя бы 1 своего астронавта. Перемещая сразу нескольких астронавтов, он не обязан размещать их в одном и том же регионе.

1 Пилот. Игрок может разместить жетон региона как на уже отправленном, так и на ещё находящемся на стартовой площадке космическом корабле. Если ранее на карте уже был размещён жетон региона, новый жетон выкладывается поверх предыдущего. При отправлении этого корабля на Марс все предыдущие жетоны игнорируются.

КАРТЫ КОЛОНИЗАЦИИ

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий хранятся в личной игровой области лицевой стороной вниз до тех пор, пока не будут разыграны.

КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Эффект карты исследования можно применить к любому **внешнему региону** Марса (но не к Фобосу). К одному региону можно применить эффект не более чем 1 карты исследования. Карты, размещённые на внешней границе Марса, нельзя заменять, возвращать в руку или колоду. Также нельзя выкладывать поверх них другие карты исследований. В фазе исследования переверните все размещённые карты исследований и примените их эффекты:

- непосредственно в фазе исследования;
- в третьей фазе добычи;
- в фазе подсчёта победных очков.

— **«Чёткие границы» / «Нечёткие границы».** Эффекты этих карт применяются только в третьей фазе добычи. В фазе подсчёта победных очков игроки учитывают фактическое количество астронавтов в этих регионах.

— **«Синергия» и «Обрушение шахты».** В ситуации, когда в одном и том же регионе применяются эффекты карт «Синергия» и «Обрушение шахты», эффект последней считается приоритетным и отменяет размещение каких-либо жетонов победных очков.

— **«Саботаж».** Если сразу несколько игроков занимают второе место по количеству астронавтов, все они получают жетоны, разделив их поровну. Если сразу несколько игроков занимают первое место по количеству астронавтов, они получают жетоны победных очков, разделив их по обычным правилам. Если в регионе находятся астронавты только одного цвета, жетоны победных очков останутся в регионе.

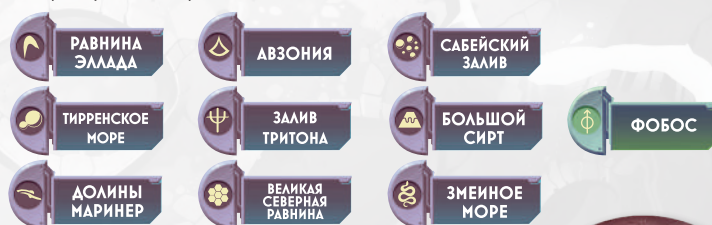
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

— Условия некоторых карт целей предполагают наличие как минимум 1 астронавта в 1/2/3 указанных регионах. Игрок, выполнивший условие, получит соответственно 1/3/6 очков. Таким образом, если астронавт игрока присутствует в 1 указанном регионе, он получит 1 очко, если же его астронавты присутствуют во всех 3 регионах — 6 очков.

— Если на карте цели указано, что игрок должен быть лидером по какому-либо показателю, то он получит награду за выполненную цель даже в том случае, если делит лидерство с другим игроком.

СИМВОЛЫ РЕГИОНОВ МАРСА

Каждому региону Марса, включая Фобос, соответствует специальный символ, который облегчает поиск этого региона на карте во время отправки кораблей на Красную планету.



ВНУТРЕННИЕ И ВНЕШНИЕ РЕГИОНЫ

Регионы Марса, которые находятся в центре планеты (долины Маринер, равнина Эллада, Большой Сирт), — **внутренние**. На рисунке справа они отмечены символом ■. Все остальные регионы, формирующие границу планеты, — **внешние**. Они отмечены на рисунке символом ●.



ДУЭЛЬНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

При игре вдвоём придерживайтесь обычных правил, кроме ряда изменений, описанных ниже.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Кроме изменений в шагах 5 и 8, во время подготовки к игре придерживайтесь обычных правил. Завершая подготовку, выполните всё, что предписывает дополнительный шаг 10.

5 Игроки занимают места рядом друг с другом. Каждый участник **выбирает основной и нейтральный цвета** и берёт соответствующий им **набор компонентов**: 9 карт персонажей и 22 фигурки астронавтов основного цвета, 9 карт персонажей и 22 фигурки астронавтов нейтрального цвета. Компоненты основного цвета игрок располагает перед собой, компоненты нейтрального цвета — напротив себя (см. рисунок ниже).



Размещение компонентов при игре вдвоём

8 Перемешайте все **карты целей** и раздайте каждому игроку по 2 такие карты. Игроки изучают их, затем одну размещают в личной игровой области (вместе с компонентами основного цвета) лицевой стороной вниз, а вторую возвращают на верх колоды целей лицевой стороной вниз. Игроки до конца партии не должны показывать свою карту цели сопернику.

10 Каждый игрок формирует **колоду нейтральных персонажей**. Для этого среди всех карт персонажей своего нейтрального цвета он находит карты «Вербовщик», «Исследовательница», «Робот», «Солдат». К ним он добавляет две случайные карты персонажей, перемешивает получившуюся колоду из 6 карт и размещает её лицевой стороной вниз. На верх получившейся колоды он в произвольном порядке выкладывает 3 оставшиеся карты персонажей лицевой стороной вниз.



ХОД ИГРЫ

В ходе игры также придерживайтесь обычных правил, кроме ряда изменений, описанных ниже.

ВЫБОР КАРТЫ ПЕРСОНАЖА НЕЙТРАЛЬНОГО ЦВЕТА

В начале каждого раунда, прежде чем выбрать карту персонажа из руки по обычным правилам, игрок берёт 1 карту с верха своей колоды нейтральных персонажей, изучает её и, не показывая сопернику, кладёт рядом с соответствующей колодой лицевой стороной вниз. После этого он по обычным правилам выбирает карту персонажа основного цвета и размещает её перед собой лицевой стороной вниз.

ПРИМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ НЕЙТРАЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Применяя способность своего нейтрального персонажа, игрок самостоятельно принимает все необходимые решения (например, на каких кораблях разместить астронавтов, какой космический корабль уничтожить и т.д.). С помощью нейтральных персонажей игрок даже может уничтожить астронавтов своего основного цвета или заменить их нейтральными фигурками.

Применяя способность нейтрального «Учёного», игрок берёт верхнюю карту колоды колонизации. Если вытянутая карта — это карта исследования, он может разместить её на границе одного из внешних регионов Марса по обычным правилам. Если вытянутая карта — это карта цели или действия, он возвращает её в коробку, не показывая сопернику.

Применяя способность нейтрального «Вербовщика», игрок немедленно возвращает эту карту нейтрального персонажа в коробку. Затем он перемешивает оставшиеся 8 карт нейтральных персонажей, формирует из них новую колоду и размещает её лицевой стороной вниз.

Применяя способность нейтрального персонажа, игрок также должен полностью выполнить всё, что указано на карте. Поэтому в некоторых ситуациях применение способности может негативно повлиять на самого игрока. Например, раскрыв карту нейтрального «Солдата», он обнаруживает, что во всех внешних регионах Марса и на Фобосе находятся только его астронавты. В этом случае игроку придётся уничтожить астронавта своего основного цвета.

ФАЗА ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

В фазе подсчёта победных очков оба нейтральных цвета рассматриваются в качестве двух дополнительных участников. Компоненты этих виртуальных участников учитываются при определении лидера в регионе и подсчёте жетонов победных очков. Виртуальные участники даже могут выполнить глобальную цель и получить за неё победные очки.

Все жетоны победных очков, которые виртуальный участник получает в ходе партии, размещаются в соответствующей игровой области и не объединяются с жетонами, которые игрок получил, размещая компоненты основного цвета.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Подсчитайте итоговое количество победных очков для каждого из 4 цветов, включая нейтральные. Побеждает игрок с наибольшей суммой победных очков. Если победителем оказался виртуальный участник, оба игрока объявляются проигравшими. Если игрок набрал наибольшее количество победных очков с помощью компонентов своего основного цвета, он объявляется победителем.

В случае ничьей между виртуальным участником и игроком победителем становится игрок. В случае ничьей между двумя игроками (и их основными цветами) победителем становится тот, у кого больше жетонов победных очков (независимо от их номинала). Если и в этом случае сохраняется ничья, игроки делят победу.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

СТРУКТУРА РАУНДА

1. Выбор карты персонажа.
2. Применение способности персонажа.
3. Прилёт космических кораблей на Марс.
4. Установка новых космических кораблей на стартовые площадки.
5. Определение первого игрока.
6. Перемещение указателя счётчика раундов.

ОСОБЫЕ ФАЗЫ



Первая фаза
производства
(1 жетон победных
очков)



Вторая фаза
производства
(2 жетона победных
очков)



Третья фаза
производства
(3 жетона победных
очков)



Фаза исследования



Фаза подсчёта
победных очков

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Бруно Файдутти и Бруно Катала
Художник: Дерек Стеннинг
Редактор: Арно Шарпентье
Арт-директор: Максим Эрсо
Графический дизайн: Максим Эрсо
Адаптация английской версии: Валентен Ле Лэй
Производство: Publishing Technology & Solutions

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин
Перевод: Александра Цейтлина
Редактура: Полина Кудрявцева
Корректура: Наталья Суворова, Владислав Пржигоцкий
Вёрстка: OWL Agency



Matagot Editions
161 rue Fernand Audeguil
33000 Bordeaux

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ

5



Лёд

3



Сильванит

3



Селерий

СОСТАВ КОЛОДЫ КОЛОНИЗАЦИИ

ИССЛЕДОВАНИЕ

13

ЦЕЛЬ

12

ДЕЙСТВИЕ

4

ГЛОБАЛЬНАЯ ЦЕЛЬ

1

