

EKSPEDYCJA ARES

INFRASTRUKTURA

Co sprawia, że na planecie można mieszkać? Powietrze, którym oddychamy? Uprawy? Te rzeczy są ważne, ale same nie wystarczą, aby planeta stała się domem. A tego wszyscy tak naprawdę chcemy. Nie tylko nowej planety, ale nowego domu pośród gwiazd. Budowa domu zaczyna się od ludzi, którzy będą w nim mieszkać. Domy, w których śpimy, drogi, które nas łączą, szpitale, które dbają o nasze zdrowie – to nie są luksusy, lecz konieczne dobra. Spróbujcie żyć przez kilka lat w mieście bez dróg albo kanalizacji, a zrozumiecie, jak ważna jest przemyślana infrastruktura.

W jaki sposób zbudujemy to wszystko? Dlaczego chcemy pracować jeszcze ciężiej, skoro już jesteśmy obciążeni terraformacją nowej planety? Jak mawiał mój ojciec, a wcześniej dziadek, więcej rąk to mniej pracy.

– Teri Ngo, rzeczniczka Organizacji Narodów Zjednoczonych
ds. ekspansji kosmicznej, 10 stycznia 2315 roku

WPROWADZENIE

Rozszerzenie **Ekspedycja Ares: Infrastruktura** zawiera dodatkowe plansze graczy, znaczniki i karty faz, dzięki którym w **Terraformację Marsa: Ekspedycję Ares** może teraz zagrać nawet 6 osób. Wśród nowych elementów są też 2 dodatkowe segmenty planszy. Na jednym znajduje się większy tor współczynników terraformacji, a na drugim tor 4. Wskaźnika Globalnego – Infrastruktury.

Ponadto rozszerzenie zawiera nowe karty projektów, które dotyczą Infrastruktury.

ELEMENTY

dodatkowy tor współczynników terraformacji



karta korporacji



przekładka do kart



przezroczysty znacznik do oznaczania Infrastruktury



tor infrastruktury



10 kart faz



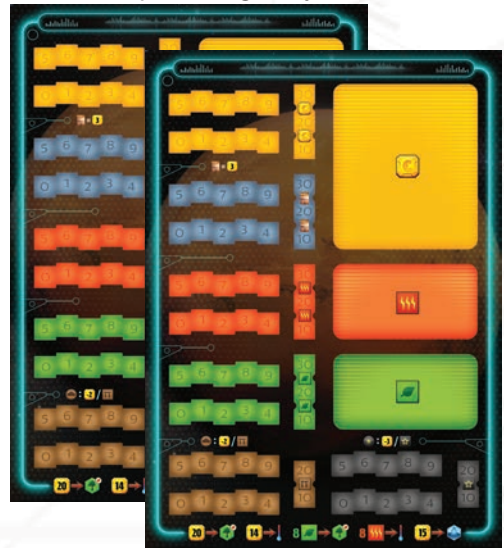
20 wzmocnionych kart faz



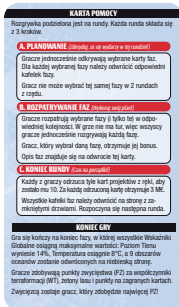
22 karty projektów



2 dwuwarstwowe plansze graczy



2 karty pomocy



13 czarnych znaczników gracza



13 białych znaczników gracza



50 brązowych kostek zasobów



12 srebrnych kostek zasobów



12 złotych kostek zasobów



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie graczy przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry. Dodatkowo gracze otrzymują czarne i białe znaczniki i karty faz.

1. Dodatkowy tor współczynników terraformacji należy umieścić po lewej stronie planszy. Gracze mają teraz więcej miejsca, jeśli kilka znaczników zajmuje tę samą pozycję na torze. Gdy znaczniki znajdują się poniżej pola „5” albo powyżej pola „25”, gracze powinni przesunąć je na tor na planszy i tam kontynuować oznaczanie swoich WT.
2. Tor infrastruktury należy położyć wzdłuż górnej krawędzi planszy. Przezroczysty znacznik należy umieścić na polu „0%”. Zalecamy, aby używać tego toru tylko w rozgrywkach 5- i 6-osobowych. Można go też wykorzystać w rozgrywkach z udziałem mniejszej liczby osób, ale gra będzie wtedy dłuższa.
3. Wszystkie nowe karty projektów należy wtasować do talii kart projektów.
4. Przed pierwszą rozgrywką z tym rozszerzeniem wśród kart z podstawowej wersji gry należy odszukać kartę korporacji *Inventrix* oraz karty projektów *Technologia adaptacji* i *Projekt specjalny* i zastąpić je nowymi kartami o takich samych nazwach.

W rozgrywce bez toru infrastruktury należy usunąć z talii wszystkie karty projektów z symbolem 5+ obok numeru karty.



ROZGRYWKA

Rozgrywka 5- i 6-osobowa (albo z mniejszą liczbą graczy, ale z wykorzystaniem toru infrastruktury) przebiega według standardowych zasad z następującym wyjątkiem:

INFRASTRUKTURA

Infrastruktura to 4. Wskaźnik Globalny, który również musi osiągnąć poziom maksymalny, aby gra dobiegła końca. Ten Wskaźnik zwiększają nowe karty projektów. Infrastruktura pozwala też zwiększać 2 nowe akcje standardowe:



- Wydadz 15 M€, aby zwiększyć Infrastruktura o 1 poziom.
- Wydadz 5 jednostek ciepła i 3 jednostki roślinności, aby zwiększyć Infrastruktura o 1 poziom.

Zawsze gdy gracz zwiększa Infrastruktura (dzięki akcji standardowej albo karcie projektu), podnosi swój WT o 1 i dobiera 1 kartę.

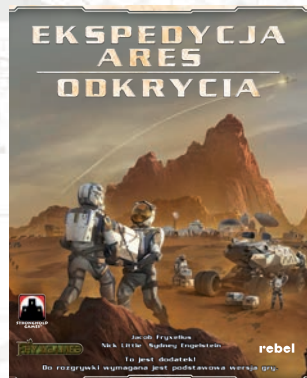
KONIEC GRY

Koniec gry następuje po fazie, w której wszystkie 4 Wskaźniki Globalne osiągnęły poziomy maksymalny:

1. Wszystkie obszary oceanów zostały odwrócone na niebieską stronę.
2. Został osiągnięty maksymalny Poziom Tlenu.
3. Został osiągnięty maksymalny poziom Temperatury.
4. Został osiągnięty maksymalny poziom Infrastruktury.

ODKRYCIA

Czy po raz pierwszy widzisz wzmocnione karty faz? Zostały wprowadzone w rozszerzeniu **Odkrycia**, podobnie jak żetony nagród i tytułów. Aby wykorzystać w rozgrywce wzmocnione karty faz, musisz posiadać to rozszerzenie.



Projekt gry: Nick Little i Sydney Engelstein

Projekt graficzny: Bill Bricker

Ilustracje: Nio Mendoza

Testerzy: David Nadolny, Scooter Nadolny, Aleks Alexis, Pat Connolly, Paul Dorothy, Eric Heydt, Joe Merz, Mayberry Hansey, Henry Pasquinilli, Adam Smith, Jacob Strous, Tony L. Thomas, Mike Curtis, Kenneth Thomas, Mark Thomas, Allison Ellis, John Curtis, Jennifer Curtis, Joshua Whicker, Tamara Whicker, Dan Duffield, Amanda Lowe, Meri DeWitt, Chris McCuller, Maegan McCuller, Josh Hitchens, Ashley Hitchens, Megan Lewis, Melissa Lewis, Joseph, Brady & Levi Crow, Julian Shirland, Morgan Aceves-Foster, Sam Chu, Monty Rohde, Terrence Wong, Daniel Wang, Matthew Metcalf, Casey Wilson, Brandi Court, Ben Court, Jon Court, Christine Court, Nate Allison, William Anderson

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja polskiej wersji gry: zespół Rebel

rebel



74
FRYXGAMES