

# EKSPEDYCJA ARES

## ODKRYCIA

*W Nebu Labs zdajemy sobie sprawę, że nie jesteśmy jedyną korporacją zajmującą się terraformacją. Dlatego stale wprowadzamy innowacje i przekraczamy kolejne granice postępu. Nasi naukowcy pracują bez wytchnienia, aby tworzyć nowatorski sprzęt wykorzystywany w budownictwie, rozwijać nowe technologie badawcze i zwiększać wydajność produkcji.*

*Wybierając Nebu Labs, wybieracie uprawy prowadzone zdobywającymi nagrody metodami, przełomowe odkrycia naukowe i niespotykany wzrost gospodarczy.*

*Zasługujecie na to, aby Wasz nowy dom zbudowała korporacja, którą zadowolają jedynie doskonale rozwiązania. W Nebu Labs nigdy nie podążamy utartymi ścieżkami. Mars to nasza przyszłość. Budujcie ją, stawiając na przyszłościowe technologie terraformacji.*

*– Patricia Freeman, dyrektor generalny Nebu Labs*

## WPROWADZENIE

***Ekspedycja Ares: Odkrycia*** wprowadza do gry ***Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares*** cztery nowe mechaniki: nagrody, tytuły, wzmocnione karty faz i uniwersalny symbol. Nagrody i tytuły działają bardzo podobnie do nagród i tytułów z ***Terraformacji Marsa***. Uniwersalny symbol pozwala graczom określać, jaki symbol ma zagrywana karta, a wzmocnione karty faz zapewniają lepsze bonusy za wybranie danej fazy.

# ELEMENTY

40 wzmocnionych kart faz



4 karty korporacji



3 przekładki do kart



38 kart projektów



7 żetonów nagród



40 żetonów z symbolami



11 żetonów tytułów



16 żetonów PZ o wartości „3”



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

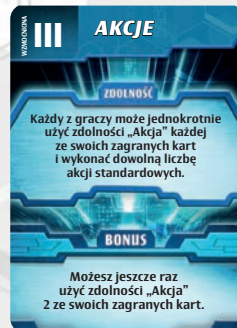
Przed rozdaniem kart korporacji i kart projektów należy wykonać następujące kroki:

1. Należy wylosować po 3 żetony nagród i tytułów i położyć je obok planszy. Niewykorzystane żetony nagród i tytułów odkłada się do pudełka.
2. Każdy z graczy otrzymuje zestaw 10 wzmocnionych kart faz w swoim kolorze i kładzie je w pobliżu swojego obszaru gry. Na początku rozgrywki gracze nie będą ich używać.
3. Żetony z symbolami i żetony PZ należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
4. Wszystkie nowe karty projektów i karty korporacji należy wtaśować do odpowiednich talii.

Gracze mogą dostosować rozgrywkę do własnych potrzeb i wykorzystać tylko niektóre elementy rozszerzenia. Jeśli chcą grać bez tytułów i nagród, wystarczy, że usuną z talii wszystkie karty projektów i karty korporacji z symbolem **T** obok numeru karty. A jeśli nie chcą używać wzmocnionych kart faz, powinni usunąć wszystkie karty projektów i karty korporacji z symbolem **W** obok numeru karty.

# WZMOCNIONE KARTY FAZ

Wzmocnione karty faz działają tak samo jak standardowe karty faz, ale zapewniają lepsze bonusy. Dzięki nowym kartom każda faza ma 2 różne wzmocnienia. Efekty niektórych kart projektów i kart korporacji pozwalają wzmocnić kartę fazy. Aby to zrobić, gracz wybiera 1 ze wzmocnionych kart faz, które przygotował na początku rozgrywki, i zastępuje nią odpowiednią kartę fazy ze swojego zestawu. Jeśli gracz wybrał daną fazę w tej rundzie, kładzie nową kartę odkrytą przed sobą, zastępując nią zagrana kartę fazy. Jeśli ta faza nie została jeszcze rozpatrzona, gracz już w tej rundzie otrzyma bonus wskazany na wzmocnionej karcie fazy zamiast bonusu wskazanego na standardowej karcie.



Gdy gracz rozpatruje efekt pozwalający wzmocnić kartę fazy, może wybrać kartę, którą już wcześniej wzmocnił, i zastąpić ją drugą wzmocnioną wersją tej karty.

## TYTUŁY

Na każdym żetonie tytułu znajduje się cel. Gracz, który jako pierwszy zrealizuje przedstawiony cel, otrzymuje dany żeton tytułu. Jeśli kilkoro graczy zrealizuje dany cel **w tej samej fazie**, 1 z nich bierze żeton tytułu, a pozostali otrzymują po 1 żetonie PZ o wartości „3”. Na koniec gry każdy uzyskany tytuł zapewnia graczom po 3 PZ.

Żetony PZ o wartości „3” liczą się jako tytuły na potrzeby kart, które odnoszą się do tytułów.



## NAGRODY

Nagroda zapewnia PZ graczowi, który na koniec gry najlepiej spośród wszystkich spełnił jej wymagania, oraz graczowi drugiemu w kolejności pod względem spełnienia tych wymagań. Na poszczególnych żetonach nagród wskazane są różne wymagania, np. symbol, rodzaj produkcji itp. Gracz, który na koniec gry wypadł najlepiej pod względem wymagań danej nagrody, otrzymuje 5 PZ. Gracz drugi w kolejności otrzymuje 2 PZ (również w grze 2-osobowej). W razie remisu na 1. miejscu wszyscy remisujący gracze otrzymują po 4 PZ i nie przyznaje się nagrody za 2. miejsce. W razie remisu na 2. miejscu wszyscy remisujący gracze otrzymują po 1 PZ.



# UNIWERSALNY SYMBOL

Zawsze gdy w grze pojawia się uniwersalny symbol, gracz, który go odkrył, decyduje, jakim symbolem się staje. Gdy gracz zagrywa kartę z uniwersalnym symbolem, bierze żeton z wybranym przez siebie symbolem i kładzie go na uniwersalnym symbolu na zagranej karcie. Gracz wybiera symbol w chwili zagrywania karty, więc zagrane tej karty aktywuje efekty, które odnoszą się do wybranego symbolu. Na przykład jeśli gracz wybierze symbol przestrzeni kosmicznej, potencjał budowlany tytanu obniży koszt zagranej tej karty.



Jeśli gracz rozpatruje efekt, który pozwala odkryć karty z talii, decyduje, jakim symbolem staje się w tym momencie odkryty uniwersalny symbol. Jeśli gracz później zagra (albo odrzuci) tę kartę, może wybrać inny symbol.

Jeśli jakiś efekt dotyczy symbolu, a na karcie są 2 takie symbole, efekt rozpatrywany jest dwukrotnie.

## WARIANTY

### SELEKCJA KART

Podczas przygotowania do gry, po rozdaniu kart projektów i kart korporacji, gracze dokonują selekcji początkowych kart projektów. Każdy gracz wybiera i zatrzymuje 1 z 8 kart, a pozostałe przekazuje graczowi po lewej. Gracze powtarzają te kroki tak długo, aż pozyskają w ten sposób po 8 kart projektów. Następnie każdy z graczy wybiera korporację.

Można również wykorzystać wariant zaawansowany zaproponowany w instrukcji do podstawowej wersji gry. Pozwala on odrzucić dowolną liczbę kart projektów i dobrać tyle samo kart. Należy to zrobić po selekcji kart, ale przed wyborem korporacji.

### WIRTUALNY GRACZ W ROZGRYWKĘ 2-OSOBOWEJ

Jeśli gracze chcą, aby rozgrywka była szybsza, mogą wprowadzić do gry wirtualnego gracza. Na koniec przygotowania do gry należy potasować niewykorzystany zestaw kart faz i umieścić zakryty w pobliżu planszy. To talia wirtualnego gracza.

Na początku kroku planowania należy odkryć kartę z wierzchu talii wirtualnego gracza. W tej rundzie należy rozpatrzyć również tę fazę. Gdy wszystkie karty wirtualnego gracza zostaną odkryte, na początku następnej rundy należy potasować je zakryte.

Dalej krok planowania przebiega bez zmian.

**Projekt gry:** Nick Little i Sydney Engelstein

**Projekt graficzny:** Bill Bricker

**Ilustracje:** Nio Mendoza

**Testerzy:** Marcus E. Burchers, Emily Scholten, Alex Hodgson, Russell Mott, Emma Mott, Leah Mott, Matt Maness, Leah Correll, Derek Morgan, Christina Arrington, Dustin Raimondo, Basilion Raimondo, Ryan McClenahan, Jordan Hanum, Matt Asher, Caroline Marie-Louise Fallu, Roni Dobyns, Jason „the man” Mandel, Lalo Caballero, Ben Harmon, Joel French, Scott Marcy, Isabelle Marcy, Amy Marcy, Mason Marcy, Jon Ward, Heather Ward, Eero Ward, Matthew Boutell, Accessia Boutell, Travis Boutell, Alex „Wix” Kofford, Karina „Bop” Kofford, Douglas Mayfield, Jason Mayfield, David Mayfield, Richard Van Loon, Isabella Van Loon, Brett Chaiyawat, Hendrik Lianto, Jason Guy, Reilyn Guy, Zane Guy, Tisere Guy, Hannah Sjostedt, Fredrik Andersson, BJ Williams, Joe Ray, Katie Barnett, Patrick Hankin, Jess Malchan, Alistair Buchanan, Joanna Tai, Damian Brown, Regina and Jonathan Lee, Camille Marvin, David Nadolny, Scooter Nadolny, Aleks Alexis, Pat Connolly, Paul Dorothy, Eric Merz, Joe Merz, Mayberry Hainsey, Harry Pasquinilli, Adam Smith, Jacob Strous, Tony L. Thomas, Mike Curtis, Kenneth Thomas, Mark Thomas, Alison Ellis, John Curtis, Jennifer Curtis, Joshua Whicker, Tamara Whicker, Dan Duffield, Amanda Lowe, Merl DeWitt, Chris McCuller, Maegan McCuller, Josh Hitchins, Ashley Hitchins, Megan Lewis, Melissa Lewis, Joseph, Brady & Levi Crow, Julian Shrland, Morgan Acoves-Foster, Sam Chu, Monty Rohde, Terrence Wong, Daniel Wang, Matthew Metcal, Casey Wilson, Brandi Court, Ben Court, Jon Court, Christine Court, Nate Allison, William Anderson

**Tłumaczenie:** Agnieszka Chrzanowska

**Redakcja polskiej wersji gry:** zespół Rebel

rebel

