

TERRAFORMACJA MARSA

AUTOMA

WYPRAWA NA MARSA W POJEDYNKE



Autorzy: Nick Shaw i Dávid Turczi

Rząd Światowy, niezadowolony z postępu prac na Marsie, dał zielone światło na eksperymentalny projekt. Kryptonim: MarsBot. To pierwsza zautomatyzowana i niezależna sztuczna inteligencja zaprojektowana specjalnie do kierowania terraformacją Czerwonej Planety. Twoja korporacja ma jej podlegać i pomagać wykonywać jej polecenia. Ale przecież w ten sposób sam nie posuniesz się naprzód! Jeśli chcesz uzyskać od rządu fundusze, musisz działać. Prześcignij komputer i dowiedz Organizacji Narodów Zjednoczonych, że tylko człowiek może zaprojektować nowy dom dla ludzkości.

WPROWADZENIE

W rozgrywce z tym dodatkiem będziesz rywalizować z potężnym MarsBotem o przewagę w terraformacji. MarsBot zastępuje drugiego gracza, dzięki czemu rozgrywka 1-osobowa może dostarczać takich samych wrażeń jak rozgrywka wieloosobowa!

Aby wygrać, musisz uzyskać wynik wyższy niż MarsBot.

ZAWARTOŚĆ

1 płytkę wcielenia neuronalnego



ta instrukcja



instrukcja Korporacje MarsBota



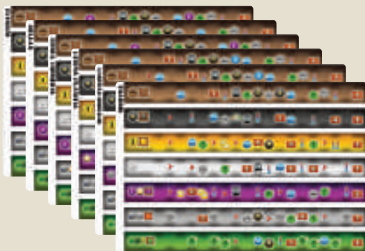
instrukcja Rozgrywka z dodatkami



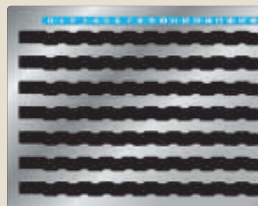
plansza magazynów (do rozgrywki z dodatkiem Kolonie)



3 dwustronne plansze MarsBota



oprawa na planszę MarsBota



tor Wenus MarsBota i magazyn dryfowców (do rozgrywki z dodatkiem Wenus)



6 czarnych kostek



6 białych kostek



8 przezroczystych znaczników



karta pomocy



46 kart korporacji MarsBota



6 kart zasad plansz



32 karty bonusowe MarsBota

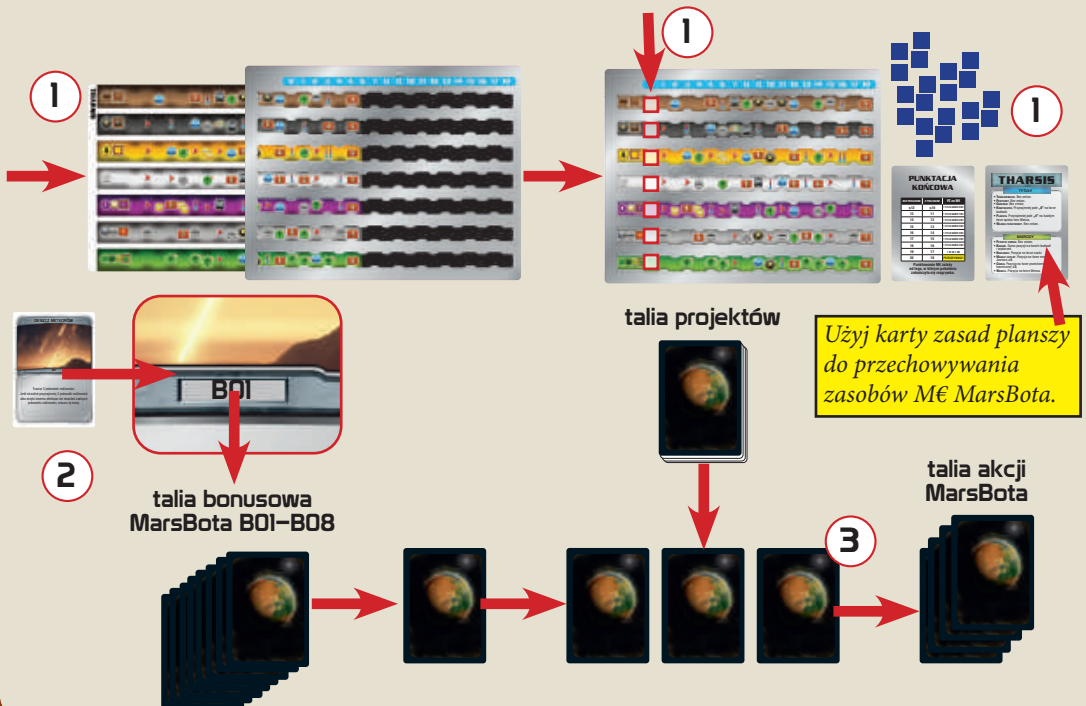


PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ta instrukcja opisuje przygotowanie rozgrywki 1-osobowej w podstawową wersję gry *Terraformacja Marsa*. Pozostałe 2 instrukcje wyjaśniają, jakie zmiany należy wprowadzić w rozgrywkach z korporacjami MarsBota lub z innymi dodatkami. Do rozgrywki można włączyć dowolną liczbę dodatków. Więcej informacji przedstawiono w instrukcji *Rozgrywka z dodatkami*.

Przygotuj grę jak do rozgrywki 2-osobowej (możesz używać kart z *Ery Korporacyjnej*) z następującymi zmianami:

1. Przygotuj oprawę na planszę MarsBota i wsuń w nią planszę odpowiadającą mapie Tharsis. Obok planszy MarsBota połóż kartę pomocy i kartę zasad planszy Tharsis. Umieść po przezroczystym znaczniku na polu „0” każdego toru na planszy MarsBota. Wybierz kolor dla MarsBota. Umieść 1 ze znaczników gracza w tym kolorze na polu „20” na torze WT, a pozostałe połóż obok planszy MarsBota.
2. Umieść karty bonusowe MarsBota B01–B08 obok jego planszy. Potasuj je zakryte i utwórz talię bonusową MarsBota. Pozostałe karty bonusowe odłóż do pudełka.
3. Przygotuj talię akcji MarsBota (4 karty):
 - Zamiast 10 kart projektów MarsBot otrzymuje 3 zakryte karty. Połóż je obok jego talii bonusowej.
 - Dobierz 1 kartę z talii bonusowej i potasuj ją z 3 wybranymi kartami projektów. Te 4 karty tworzą talię akcji MarsBota.
4. MarsBot nie otrzymuje karty korporacji. Po kilku rozgrywkach możesz wybrać 1 z kart korporacji MarsBota i włączyć ją do gry (zob. instrukcja *Korporacje MarsBota*). Na razie zalecamy nieco prostszą rozgrywkę przeciw MarsBotowi bez korporacji.
5. Płytkę wcielenia neuronalnego odłóż na bok. Następnie wszystkie pozostałe elementy schowaj do pudełka. Używa się ich w rozgrywkach z dodatkami.
6. Jesteś graczem rozpoczynającym.



ROZGRYWKA

FAZA KOLEJNOŚCI (OD 2. POKOLENIA)

Począwszy od 2. pokolenia, przekazujcie sobie z MarsBotem znacznik pierwszego gracza jak w rozgrywce 2-osobowej.

FAZA BADAŃ (OD 2. POKOLENIA)

Zasady tej fazy są różne w zależności od tego, czy używasz wariantu z selekcją kart. Niezależnie od wariantu Ty zgodnie ze standardowymi zasadami będziesz wybierać spośród 4 kart projektów, a MarsBot utworzy talię akcji z 4 kart: 3 kart projektów i 1 karty bonusowej. MarsBot nie płaci za karty, które zachowuje. Jeśli talia bonusowa MarsBota jest pusta, potasuj odrzucone karty bonusowe (zakryte) i utwórz nową talię.

Uwaga! Nie włączaj do talii bonusowej kart, które zostały zniszczone (zob. Karty bonusowe MarsBota na str. 6). Talia akcji MarsBota może mieć różną liczbę kart w zależności od poziomu trudności rozgrywki i używanych dodatków.

Faza badań bez selekcji kart

Jeśli nie używasz wariantu z selekcją kart, dobierz 4 karty projektów i zdecyduj, które z nich chcesz zakupić. Następnie utwórz talię akcji MarsBota: dobierz 3 karty z talii projektów i 1 kartę z talii bonusowej.

Faza badań z selekcją kart

Jeśli używasz wariantu z selekcją kart, wykonaj następujące kroki:

- Dobierz 8 kart z talii projektów i utwórz z nich 2 zestawy zawierające po 4 karty.
- Weź 1 z zestawów, a drugi przekaz MarsBotowi.
- Wybierz ze swojego zestawu 1 kartę, którą zachowasz. Wylosuj 1 kartę z zestawu MarsBota – tę kartę zachowa MarsBot.
- Wymieńcie się z MarsBotem zestawami.
- Kontynuuj, aż obydwójce wybierze po 4 karty.
- Potasuj karty wybrane przez MarsBota, a następnie odrzuć 1 z nich na stos odrzuconych kart projektów.
- Wtasuj 1 kartę bonusową MarsBota do wybranych przez niego kart projektów. Te 4 karty tworzą talię akcji MarsBota.
- Zgodnie ze standardowymi zasadami zdecyduj, które z 4 wybranych kart chcesz zakupić.

FAZA AKCJI

Rozgrywajcie tury na zmianę z MarsBotem, stosując opisane niżej zmiany w zasadach, aż obydwójce spasujecie.

TWOJA TURA

Rozegraj swoją turę zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi wyjątkami:

1. Jeśli w ramach rozpatrywania efektu masz „**usunąć**” jednostki zasobów dowolnego gracza, usuń je z zasobów M€ MarsBota (tak jakby to były jednostki zasobów odpowiedniego rodzaju).
2. Jeśli w ramach rozpatrywania efektu masz „**ukraść**” jednostki zasobów dowolnemu graczowi, możesz wziąć je z zasobów M€ MarsBota (tak jakby to były jednostki zasobów odpowiedniego rodzaju).
3. Jeśli w ramach rozpatrywania efektu masz „**obniżyć**” produkcję dowolnego gracza, cofnij o 1 pole przezroczysty znacznik na odpowiednim torze na planszy MarsBota. Sprawdź, jak obniżyć poszczególne rodzaje produkcji MarsBota:

- **Stal.** Cofnij znacznik na torze *budowli*.
 - **Tytan.** Cofnij znacznik na torze *przestrzeni kosmicznej*.
 - **M€.** Cofnij znacznik na torze *wydarzeń*.
 - **Energia.** Cofnij znacznik na torze *energii*.
 - **Ciepło.** Cofnij znacznik na torze *Ziemi*.
 - **Roślinność.** Cofnij znacznik na torze *roślinności*.
4. Po cofnięciu przezroczystego znacznika na torze MarsBot **nie** aktywuje ponownie żadnych wcześniej aktywowanych akcji. Aby o tym pamiętać, umieść znacznik gracza MarsBota na każdym polu, z którego przezroczysty znacznik się cofnął. Usuń ten znacznik gracza, gdy MarsBot ponownie dotrze na dane pole, a do tego czasu ignoruj wszystkie symbole akcji na torze.
5. Jeśli w ramach rozpatrywania efektu masz uwzględnić liczbę elementów posiadanych przez *innych* albo *wszystkich* graczy, użyj odpowiednich torów na planszy MarsBota zamiast jego zagranych kart. Jeśli na przykład musisz porównać liczbę kart wydarzeń zagranych przez wszystkich graczy, uwzględnij pozycję MarsBota na torze wydarzeń (liczba nad polem, na którym znajduje się przezroczysty znacznik). Zawsze bierz pod uwagę aktualną pozycję znacznika, nawet jeśli wcześniej się cofał.

TURA MARSBOTA

Jeśli MarsBot wciąż ma karty w talii akcji, w swojej turze rozpatrzy 1 kartę. Odkryj wierzchnią kartę z talii akcji MarsBota i rozpatrz ją w następujący sposób:

A. Rozpatrzenie karty projektu:

- a. MarsBot ignoruje wszelkie zdolności, efekty i ograniczenia na karcie.
- b. Sprawdź po kolei od lewej do prawej symbole w prawym górnym rogu karty i za każdy z nich przesun o 1 pole w prawo przezroczysty znacznik na odpowiednim torze na planszy MarsBota. Jeśli MarsBot dotarł już do końca danego toru, zamiast przesuwac znacznik wykonuje **akcję zastępczą** (otrzymuje 5 M€).
- c. Jeśli podczas przesuwania znacznik znajdzie się na polu z symbolem akcji, MarsBot natychmiast wykonuje wskazaną akcję (zob. *Akcje z torów na planszy MarsBota* na str. 8).
- d. Jeśli na zagranej karcie nie ma żadnego symbolu, MarsBot wykonuje **akcję zastępczą**.
- e. Po rozpatrzeniu karty odłóż ją na stos zagranych kart MarsBota.

B. Rozpatrzenie karty bonusowej MarsBota:

- a. Rozpatrz efekt karty, jeśli jest to możliwe. Jeśli nie jest to możliwe, MarsBot **nie wykonuje akcji zastępczej** (karta wskaże, czy MarsBot otrzymuje jakąś inną korzyść, jeśli nie jest możliwe rozpatrzenie głównego efektu).
- b. Jeśli na karcie znajduje się lista opcji oznaczonych literami alfabetu, sprawdź po kolei, zaczynając od góry, czy któraś ma zastosowanie. Gdy taką znajdziesz, rozpatrz ją, a pozostałe zignoruj. Na przykład jeśli nie jest możliwe rozpatrzenie opcji „a”, sprawdź opcję „b”. Jeśli możliwe jest rozpatrzenie opcji „b”, zrób to i zignoruj resztę karty.
- c. Odłóż kartę na stos odrzuconych kart bonusowych.

Jeśli MarsBot nie ma już kart w talii akcji, pasuje i nie rozgrywa więcej tur w danym pokoleniu.

FAZA PRODUKCJI

Rozpatrz swoją produkcję zgodnie ze standardowymi zasadami. MarsBot pomija tę fazę.

AKCJA ZASTĘPCZA

Jeśli MarsBot próbuje wykonać akcję albo rozpatrzyć kartę projektu, ale nie jest to możliwe, zamiast tego wykonuje **akcję zastępczą**. W jej ramach otrzymuje 5 M€. Poniżej przedstawione są sytuacje, w których MarsBot może być zmuszony wykonać **akcję zastępczą**:

- MarsBot rozpatruje kartę projektu bez symboli.
- Przezroczysty znacznik na planszy MarsBota został umieszczony na polu z symbolem akcji, której MarsBot nie może wykonać. Na przykład znacznik zostaje umieszczony na polu z symbolem akcji podniesienia Temperatury, a Temperatura osiągnęła już maksymalną wartość.
- Przezroczysty znacznik dotarł już do końca toru na planszy MarsBota, a MarsBot ma go przesunąć.
- MarsBot ma wykonać akcję uzyskania tytułu, a zostały już uzyskane 3 tytuły albo MarsBot nie spełnia wymagań żadnego z dostępnych tytułów.
- MarsBot ma wykonać akcję ufundowania nagrody, a zostały już ufundowane 3 nagrody albo MarsBot nie wyprzedza Cię pod względem wymagań żadnej z dostępnych nagród.
- MarsBot podnosi Temperaturę albo Poziom Tlenu do poziomu, który zapewnia premię w postaci kolejnej akcji terraformacji, ale nie może natychmiast wykonać tej akcji.

KARTY BONUSOWE MARSBOTA

BUDOWA KARTY BONUSOWEJ

Karty bonusowe zawierają następujące informacje:

1. Nazwa karty.
2. Przypomnienie warunku włączenia do rozgrywki. Niektóre karty mają symbol, który przypomina, kiedy daną kartę włącza się do talii bonusowej.
3. Ilustracja.
4. Numer karty.
5. Efekt.
6. Efekt na początku pokolenia. Niektóre karty wtapowuje się do talii akcji MarsBota na początku każdego pokolenia (od początku rozgrywki albo gdy zajdzie określona sytuacja).
7. Warunek włączenia do rozgrywki. Informacja o tym, kiedy dana karta powinna być użyta w rozgrywce (w zależności od wykorzystanej planszy, włączonych dodatków i używanej korporacji).










NISZCZENIE KART BONUSOWYCH MARSBOTA

Zawsze, gdy efekt karty MarsBota każe **zniszczyć** kartę, usuń tę kartę z gry. Nie wróci już do rozgrywki, więc odłóż ją do pudełka.

ZDOLNOŚCI KART BONUSOWYCH MARSBOTA (B01-B08)

- **Deszcz meteorów.** Ty (gracz) musisz usunąć 5 jednostek roślinności (albo tyle, ile to możliwe, jeśli masz ich mniej niż 5). Jeśli usunąłeś przynajmniej 3 jednostki roślinności albo dzięki innej karcie lub zdolności nie straciłeś żadnych jednostek roślinności, zniszcz tę kartę.
- **Gatunki inwazyjne.** Ty (gracz) musisz usunąć z karty w swoim obszarze gry **jednostkę** zwierząt albo mikrobów zapewniającą najwięcej punktów, jeśli to możliwe. MarsBot otrzymuje 5 M€ niezależnie od tego, czy mogłeś usunąć jednostkę zasobów. W rozgrywce z dodatkiem *Wenus* lub *Kolonie* zamiast 5 M€ MarsBot otrzymuje 2 M€ i 1 jednostkę dryfowców.
- **Badania i rozwój.** MarsBot dobiera 1 kartę z talii projektów i natychmiast ją rozpatruje.
- **Duże osiągnięcia.** MarsBot próbuje uzyskać tytuł (zob. str. 8). Jeśli mu się to nie uda, a jest 6. albo późniejsze pokolenie, próbuje ufundować nagrodę (zob. str. 8). Jeśli któraś z tych prób się powiedzie, zniszcz tę kartę. W przeciwnym razie MarsBot otrzymuje 5 M€.

- **Przyspieszona budowa.** MarsBot umieszcza obszar miasta na polu sąsiadującym z przynajmniej 2 obszarami zieleni lub oceanów w dowolnej kombinacji (jeśli kilka pól spełnia ten warunek, MarsBot wybiera to, które sąsiaduje z największą liczbą obszarów tych rodzajów, a potem w razie potrzeby uwzględni priorytety MarsBota dotyczące umieszczania obszarów – zob. str. 9). Jeśli MarsBot umieści obszar miasta, zniszcz tę kartę. Obszar miasta musi zostać umieszczony zgodnie ze standardowymi zasadami umieszczania obszarów miast.
- **Lobbyści.** Rozpatrz tylko pierwszy możliwy efekt. MarsBot podnosi swój WT za podniesienie Wskaźników Globalnych zgodnie ze standardowymi zasadami.
 - Jeśli znacznik Temperatury znajduje się o 1–2 poziomy niżej niż poziom z premią albo maksymalny poziom toru, MarsBot podnosi Temperaturę o 4°C, a następnie niszczy tę kartę.
 - Jeśli znacznik Poziomu Tlenu znajduje się o 1–2 poziomy niżej niż poziom z premią albo maksymalny poziom toru, MarsBot umieszcza obszar zieleni (zasady umieszczania obszarów i priorytety MarsBota – zob. str. 9), podnosi Poziom Tlenu o 1% za umieszczenie tego obszaru, potem podnosi Poziom Tlenu jeszcze o 1%, a następnie niszczy tę kartę.
 - Jeśli dostępne jest puste pole zarezerwowane na obszar oceanu sąsiadujące z przynajmniej 2 obszarami oceanów, MarsBot umieszcza na tym polu obszar oceanu (priorytety MarsBota – zob. str. 9), a następnie niszczy tę kartę.
 - MarsBot podnosi Wskaźnik Globalny, któremu najwięcej brakuje do maksymalnej wartości. Jeśli musi wybrać spośród wskaźników, którym brakuje tyle samo do maksymalnej wartości, w pierwszej kolejności wybiera podniesienie Poziomu Tlenu, następnie umieszczenie obszaru oceanu, a na końcu podniesienie Temperatury.
- **Lokalne wcielenie neuronalne.** MarsBot umieszcza płytkę wcielenia neuronalnego w taki sposób, aby nie sąsiadowała z żadnymi obszarami. Nie umieszczaj jej na polu na krawędzi mapy ani na polu zarezerwowanym lub sąsiadującym z zarezerwowanym polem (np. pola zarezerwowane na obszar oceanu albo konkretne miasta). Obowiązują standardowe priorytety dotyczące umieszczania obszarów. Następnie zniszcz tę kartę. W sekcji *Koniec gry* na stronie 10 opisano, jak MarsBot punktuje za tę płytkę. Jeśli nie jest możliwe umieszczenie tej płytki, MarsBot dobiera kartę z talii projektów i ją rozpatruje.
- **Korporacyjna rywalizacja.** Jeśli MarsBot ma przynajmniej 5 M€, próbuje przybliżyć się do zdobycia ufundowanej już nagrody. Jeśli ufundowanych jest kilka nagród, wybiera tę, w przypadku której jest najbliższej zwycięstwa.
 - MarsBot jest najbliższej zdobycia ufundowanej nagrody, jeśli Ty (gracz) masz najmniejszą przewagę pod względem wymagań tej nagrody (albo remisujecie). Jeśli MarsBot wyprzedza Cię w odniesieniu do wszystkich ufundowanych nagród, wybiera tę, w przypadku której ma najmniejszą przewagę.
 - MarsBot ignoruje te z ufundowanych nagród, w przypadku których wykonanie wskazanej akcji wzmacniającej jest niemożliwe. Jeśli niemożliwe jest wykonanie akcji wzmacniającej wskazanej dla nagrody, która spełnia wymienione warunki, wybiera następną w kolejności nagrodę spełniającą te warunki itd.
 - Jeśli MarsBotowi udało się wykonać akcję wzmacniającą dla którejś z nagród, traci 5 M€ i odrzuca tę kartę. Jeśli MarsBotowi nie udało się wykonać akcji wzmacniającej dla żadnej z nagród, dobiera nową kartę bonusową i ją rozpatruje.
 - Akcje wzmacniające:
 - » **Potentat ziemski.** MarsBot umieszcza obszar zieleni i zgodnie ze standardowymi zasadami podnosi Poziom Tlenu i swój WT. Obowiązują wszystkie zasady i priorytety umieszczania obszarów MarsBota.
 - » **Bankier.** Przesuń znacznik na torze  albo . Wybierz ten, na którym MarsBot jest niżej (jeśli na obydwu jest na tej samej pozycji – ).
 - » **Naukowiec.** Przesuń znacznik na torze .
 - » **Magnat ciepłny.** Przesuń znacznik na torze  .
 - » **Górnik.** Przesuń znacznik na torze .

AKCJE Z TORÓW NA PLANSZY MARSBOTA

Gdy MarsBot przesunie się na torze na pole z symbolem akcji, natychmiast wykonuje wskazaną akcję. Jeśli nie może tego zrobić, zamiast niej wykonuje **akcję zastępczą**. Jeśli na torze znajduje się symbol odnoszący się do dodatku, który nie jest używany w rozgrywce, zignoruj ten symbol (MarsBot **nie wykonuje akcji zastępczej**).

MarsBot może wykonać następujące akcje:



Przesunięcie znacznika na torze

MarsBot przesuwa przezroczysty znacznik na następne pole toru. W wyniku przesunięcia znacznika MarsBot może uzyskać kolejną akcję z toru.



Przesunięcia znacznika na innym torze

Jeśli na polu widoczny jest symbol innego toru, przesuń przezroczysty znacznik na wskazanym torze. W wyniku przesunięcia znacznika MarsBot może uzyskać kolejną akcję z toru.



Podniesienie WT

MarsBot podnosi swój WT o tyle poziomów, ile wskazuje symbol.



Uzyskanie tytułu

MarsBot uzyskuje dostępny tytuł, którego wymagania spełnia. Sprawdź w sekcji tytułów na karcie zasad planszy, jakie wymagania musi spełnić, aby uzyskać poszczególne tytuły. MarsBot nie płaci za uzyskanie tytułu. Jeśli zostały już uzyskane 3 tytuły albo MarsBot nie spełnia wymagań żadnego z dostępnych tytułów, zamiast tej akcji wykonuje **akcję zastępczą**.

Jeśli MarsBot spełnia wymagania kilku tytułów, uwzględnij jego priorytety:

1. Uzyskuje tytuł, którego wymagania Ty też spełniasz.
2. Uzyskuje tytuł, w przypadku którego najmniej brakuje Ci do spełnienia wymagań.
3. Uzyskuje tytuł najbardziej z lewej.




Ufundowanie nagrody

MarsBot funduje dostępną nagrodę, w przypadku której **najbardziej Cię wyprzedza** pod względem wymagań (jeśli wyprzedza Cię w takim samym stopniu w odniesieniu do kilku nagród, wybiera tę najbardziej z lewej). MarsBot nie płaci za ufundowanie nagrody. Jeśli MarsBot nie może ufundować nagrody, ponieważ zostały już ufundowane 3 albo MarsBot nie wyprzedza Cię pod względem wymagań żadnej z dostępnych nagród, zamiast tej akcji wykonuje **akcję zastępczą**.






Sprawdź w sekcji nagród na karcie zasad planszy, jakie wymagania uwzględnia MarsBot w odniesieniu do poszczególnych nagród. Gdy nagroda dotyczy liczby jednostek zasobów (np. Magnat ciepły, Górnik), weź pod uwagę swoją aktualną liczbę jednostek zasobów **oraz** poziom produkcji (poziom produkcji uwzględnia się tylko podczas sprawdzania Twojej sytuacji w trakcie rozgrywki, nie bierze się go natomiast pod uwagę w trakcie przyznawania nagród na koniec gry).

TYTUŁY I NAGRODY: THARSIS

Wymagania tytułów na planszy Tharsis. Każda plansza do gry ma inną metodę określania wymagań, które MarsBot musi spełnić, aby uzyskać tytuły. Na planszy Tharsis (plansza z podstawowej wersji gry) są to następujące wymagania:

- **Terraformator/Prezydent/Ogrodnik.** Bez zmian (MarsBot spełnia wymagania tytułu, gdy odpowiednio: jego WT osiągnie poziom 35; umieści przynajmniej 3 obszary miast; umieści przynajmniej 3 obszary zieleni).
- **Konstruktor.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „8” na torze .
- **Planista.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na **każdym** torze.

Wymagania nagród na planszy Tharsis. Każda plansza do gry ma inną metodę określania, w jakim stopniu MarsBot spełnia wymagania poszczególnych nagród. Na planszy Tharsis (plansza z podstawowej wersji gry) w odniesieniu do MarsBota użyj następujących kryteriów:

- **Potentat ziemski.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów na planszy).
- **Bankier.** Suma aktualnych pozycji MarsBota na torach  i .
- **Naukowiec.** Aktualna pozycja MarsBota na torze .
- **Magnat ciepły.** Aktualna pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.
- **Górnik.** Aktualna pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.



Podniesienie Temperatury

MarsBot podnosi Temperaturę o 2°C.



Umieszczenie obszaru zieleni (i podniesienie Poziomu Tlenu)

MarsBot umieszcza na planszy obszar zieleni (wraz ze swoim znacznikiem gracza), a następnie podnosi Poziom Tlenu o 1%. Umieść obszar zieleni MarsBota w taki sposób, aby sąsiadował z jak największą liczbą jego miast i jak najmniejszą liczbą Twoich miast. MarsBot musi przestrzegać zasad umieszczania obszarów zieleni (tj. jeśli to możliwe, obszar zieleni musi umieścić obok innego własnego obszaru; nie może go umieścić na zarezerwowanym polu). Jeśli kilka pól ma tak samo dużo sąsiadujących obszarów miast MarsBota i tak samo mało sąsiadujących Twoich obszarów miast, sprawdź priorytety MarsBota dotyczące umieszczania obszarów.



Umieszczenie obszaru oceanu

MarsBot umieszcza obszar oceanu na dowolnym polu zarezerwowanym na obszar oceanu. Sprawdź priorytety MarsBota dotyczące umieszczania obszarów.



Umieszczenie obszaru miasta

MarsBot umieszcza na planszy obszar miasta (wraz ze swoim znacznikiem gracza). Umieść go w taki sposób, aby sąsiadował z jak największą liczbą obszarów zieleni. MarsBot musi przestrzegać zasad umieszczania obszarów miast (tj. obszar miasta nie może sąsiadować z innym obszarem miasta; nie może go umieścić na zarezerwowanym polu). Jeśli kilka pól ma tak samo dużo sąsiadujących obszarów zieleni, sprawdź priorytety MarsBota dotyczące umieszczania obszarów.

Priorytety MarsBota dotyczące umieszczania obszarów

Uwaga! W przypadku obszarów miast i zieleni **najpierw** sprawdź ich własne warunki sąsiedowania, a dopiero potem priorytety MarsBota.

1. Pole sąsiaduje z jak największą liczbą obszarów oceanów.
2. Obszar przykryje jak najwięcej symboli premii.
3. Wybierz losowe pole. Odkryj kartę z talii projektów. Sprawdź koszt odkrytej karty. Użyj tej liczby, aby odliczyć pola, które wciąż w równym stopniu spełniają warunki umieszczenia obszaru. Zaczniń od lewego górnego i posuwaj się w prawo, potem licz w rzędzie niżej od pola najbardziej z lewej itd. (wróć do początku, jeśli zajdzie taka potrzeba). Umieść obszar na polu, na którym zakończysz odliczanie. Odrzuć odkrytą kartę projektu.

Premie z pól

Jeśli MarsBot umieści obszar obok obszaru oceanu, otrzymuje 2 M€.

Jeśli MarsBot umieści obszar na polu z symbolami premii (jednostki roślinności, stali, tytanu, karty itp.), otrzymuje 1 M€ za każdy przykryty symbol (zamiast wskazanych premii).

Premie z torów terraformacji

Jeśli MarsBot podniesie Temperaturę do poziomu, który zapewnia premię w postaci dodatkowego poziomu produkcji ciepła (-24°C i -20°C), zamiast tej premii otrzymuje 2 M€. Jeśli MarsBot podniesie Temperaturę albo Poziom Tlenu do poziomu, który zapewnia premię w postaci kolejnej akcji terraformacji, natychmiast wykonuje tę dodatkową akcję (a jeśli nie może, wykonuje **akcję zastępczą**).

Zawsze, gdy MarsBot podnosi któryś ze Wskaźników Globalnych, zgodnie ze standardowymi zasadami podnosi również swój WT.

KONIEC GRY

Jeśli rozgrywka wejdzie w 20. pokolenie, natychmiast przegrywasz.

W przeciwnym razie gra kończy się wraz z końcem pokolenia, w którym wszystkie Wskaźniki Globalne osiągnęły wymagane pułapy. Zgodnie ze standardowymi zasadami obydwójcie możecie jeszcze umieścić obszary zieleni. Robicie to w kolejności rozgrywania tur. MarsBot umieszcza obszar zieleni za każdy tor, na którym bezpośrednio przed przezroczystym znacznikiem (po prawej) znajduje się symbol akcji umieszczenia obszaru zieleni. Przesuń znacznik na to pole i umieść obszar zieleni MarsBota. Wykonaj te kroki dla każdego toru, na którym zachodzi taka sytuacja.

Jeśli nie przegrałeś natychmiast w wyniku wejścia rozgrywki w 20. pokolenie, podlicz punkty zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi wyjątkami:

1. Podczas przyznawania nagród użyj sekcji nagród na karcie zasad planszy, aby sprawdzić, w jakim stopniu MarsBot spełnia wymagania ufundowanych nagród (Tharsis – zob. str. 8), i przydziel odpowiednio PZ.
2. MarsBot **nie** otrzymuje PZ z zagrzanych kart.
3. MarsBot otrzymuje 1 PZ za każde pole sąsiadujące z jego płytką wcielenia neuronalnego, którego nie zajmuje Twój obszar (czyli albo jest puste, albo znajduje się na nim obszar MarsBota). Jeśli płytka wcielenia neuronalnego nie została zagrana, co jest mało prawdopodobne, pominiń ten krok.
4. MarsBot otrzymuje PZ za M€, które mu zostały, w zależności od tego, w którym pokoleniu skończyła się rozgrywka:

Pokolenie	PZ za M€ (zaokrąglaj w dół)
12. albo wcześniejsze	1 PZ za każde 8 M€
13.	1 PZ za każde 7 M€
14.	1 PZ za każde 6 M€
15.	1 PZ za każde 5 M€
16.	1 PZ za każde 4 M€
17.	1 PZ za każde 3 M€
18.	1 PZ za każde 2 M€
19.	1 PZ za 1 M€
20.	MarsBot natychmiast wygrywa!


Jeśli Twój wynik jest **wyższy** niż MarsBota, wygrywasz! W razie remisu wygrywa MarsBot.

Przykład. Terraformacja Marsa została zakończona w 14. pokoleniu. MarsBot ma 24 M€. Otrzymuje zatem 1 PZ za każde 6 M€, co daje mu 4 PZ. Jeśli byłoby to 16. pokolenie, zdobyłby 6 PZ.

POZIOMY TRUDNOŚCI

Domyślnie rozgrywka przebiega na normalnym poziomie trudności. Jeśli chcesz zwiększyć albo zmniejszyć poziom trudności, wprowadź opisane niżej zmiany. (Nie musisz wprowadzać wszystkich zmian dla danego poziomu trudności. Możesz wybrać dowolne z nich tak, aby dostosować poziom trudności do swoich preferencji).

ŁATWY

- Ignoruj akcję  (przesunięcie znacznika na torze) na torach na planszy MarsBota.
- W ramach **akcji zastępczej** MarsBot otrzymuje 3 M€ zamiast 5 M€.
- Podczas sprawdzania, w jakim stopniu MarsBot spełnia wymagania nagród, obniż każdy jego wynik o 5 (łatwiej będzie Ci go prześcignąć).

TRUDNY



- MarsBot otrzymuje 1 PZ za każdą kartę w swoim stosie zagranych kart z symbolem oznaczającym dodatnie PZ.
- Jeśli w swojej pierwszej turze w każdym pokoleniu MarsBot ma 8 M€ i spełnia 1 z podanych niżej warunków, uzyskuje tytuł i traci 8 M€. Następnie rozgrywa swoją turę.
 - Nie został uzyskany żaden tytuł, a MarsBot spełnia wymagania przynajmniej 3 tytułów.
 - Został uzyskany 1 tytuł, a MarsBot spełnia wymagania przynajmniej 2 dostępnych tytułów.
 - Zostały uzyskane 2 tytuły, a MarsBot spełnia wymagania któregoś z dostępnych tytułów.

OKRUTNY

- Obowiązują obydwie zmiany z poziomu trudnego.
- MarsBot rozpoczyna z 4 kartami projektów zamiast 3. W fazie badań otrzymuje i zachowuje 4 karty projektów (w wariantcie z selekcją kart zachowuje wszystkie 4 wybrane karty).

UWAGI DOTYCZĄCE WYBRANYCH KART

Karty projektów

- **System przeciwasteroidowy** (karta promocyjna). Ta karta blokuje efekt karty bonusowej MarsBota *Deszcz meteorów*, co oznacza, że nie tracisz jednostek roślinności.
- **Stacja tranzytowa na Galileuszu** (*Kolonie*). Podnieś swoją produkcję M€ o 1 poziom za każdy symbol Jowisza, który masz w grze, oraz za pozycję MarsBota na torze  podzieloną przez 2 (zaokrąglaj w dół).
- **Pozew** (karta promocyjna). Ukradnij 3 M€ z zasobów MarsBota. Następnie umieść tę kartę na jego stosie zagranych kart, MarsBot nie rozpatruje jednak jej symboli ani nie traci PZ.
- **Chronione siedliska**. Ta karta blokuje efekty kart bonusowych MarsBota *Deszcz meteorów* i *Gatunki inwazyjne*, co oznacza, że nie tracisz wskazanych na tych kartach jednostek zasobów.
- **Ufundowanie akademii** (*Wenus*). Gdy zagrywasz tę kartę, zamiast dobrania 1 karty MarsBot otrzymuje 1 M€.
- **Misja pw. św. Józefa z Kupertynu** (karta promocyjna). Jeśli umieścisz znacznik katedry na obszarze miasta MarsBota, MarsBot płaci 2 M€, jeśli może, ale zamiast dobierać 1 kartę przesuwa się na torze, na którym jest najniżej (jeśli jest kilka takich torów, wybiera 1. z nich od góry).
- **Stacja celna**. Podnieś swoją produkcję M€ o tyle poziomów, ile wynosi pozycja MarsBota na torze .

Karty korporacji

- **Mons Insurance** (karta promocyjna). Nie używaj tej karty w rozgrywkach przeciw MarsBotowi.



Opracowanie

Autorzy Automy: Nick Shaw i Dávid Turczy

Pomoc w redakcji instrukcji: Travis Chapman i Rachael Mortimer

Pomoc w projekcie plansz MarsBota: Fábio Gonçalves

Opracowanie graficzne: Bill Bricker

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja polskiej wersji językowej: zespół Rebel

Testerzy: Markus Aldrian, Guillaume Amiel, Arek, Raquel Barco, Rob Baricz, Aaron Bengston, Paul Burwell, Chuck Case, Travis Chapman, Lara Costa, Alan Davis, Danilo Deceglie, Michael Deroche, Mark Edler, Kacper Frydrykiewicz, Fábio Gonçalves, Alex Gretsinger, Mike Hatke, Marcus Kiong, Szymon Klunder, Krzysztof Kowalczyk, Ralf Künemann, Jonathan Larson, Jaewon Lee, Tommy Ljunggren, Chris Manley, Cyril Mongilardi, Laurent Monjou, Anthony Neal, Simon Ng, Duncan Pañagua, Christopher Park-Thomas, Didier Renard, Marc Schreiber, Sebastian, Wei Jen Seah, Fernando Simal, Pakkapong Sricharoen, Fran Thomson, Chris Traeger, Rodrigo Villanueva, Mariusz Wawrzak, Jennifer Yankopolus.



Już po rozgrywce?
Podziel się wrażeniami
z innymi graczami w grupie
PLANSZOWA REBELIA
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Indie Game Studios
Oakland, CA 94610
info@StrongholdGames.com
StrongholdGames.com

© 2024 Indie Game Studios
Wszystkie prawa zastrzeżone.

