

TERRAFORMACJA
MARSA
GRA KOŚCIANA

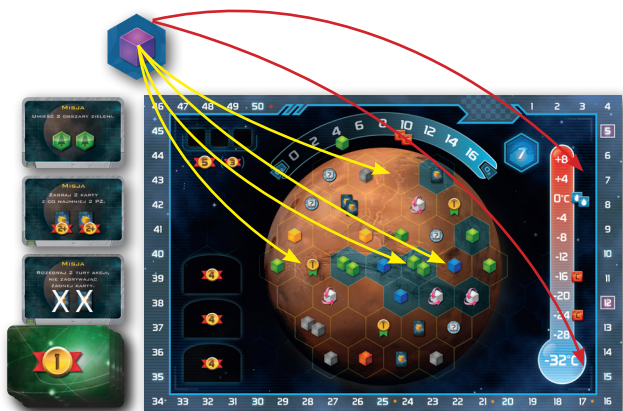
MISJE



Daniel Fryxelius
Jacob Fryxelius

Przygotowanie do gry

- 1) Nowe żetony tytułów, karty korporacji, projektów oraz karty bonusowe należy wstawić do odpowiednich puli i talii.
- 2) Dwa znaczniki bonusów należy umieścić na torze PZ (na polach 8 PZ i 16 PZ). Gdy gracz dotrze na lub minie te pola, otrzymuje fioletową kość (i od razu wykonuje nią rzut).
- 3) Cztery znaczniki bonusów należy umieścić na mapie, zakrywając wszystkie pola z premią „obróć kość”. Gdy gracz umieści kafelek obszaru na takim polu, usuwa znacznik bonusu i otrzymuje fioletową kość.
- 4) Karty misji należy potasować i uformować z nich osobną talię. Następnie należy odkryć 3 wierzchnie karty i utworzyć z nich rynek. Jeśli wśród odkrytych kart pojawią się 2 takie same, jedną z nich należy odrzucić i dobrać kolejną, dopóki nie będzie tam 3 różnych kart. Obok rynku należy położyć znaczniki graczy, po 3 na gracza. Czynności te należy wykonać jeszcze przed wyborem korporacji. Elementy zdobyte z premii startowych korporacji graczy nie mogą być wykorzystane do spełnienia warunków żadnej z kart misji.



Fioletowa kość

Reprezentuje wpływy korporacji gracza i może zapewnić mu bonusy w postaci kart, znaczników uniwersalnych i PZ. Na kości występują 3 symbole (każdy na 2 ściankach):



PZ. Odrzuć tę kość, aby otrzymać 1 PZ w ramach akcji swobodnej.



2 karty. Odrzuć tę kość, aby dobrać 2 karty w ramach akcji swobodnej.



Znacznik uniwersalny. Wyдай tę kość jako dowolny niefioletowy zasób.



W ramach tego efektu możesz obrócić także fioletową kość.



NIE MOŻESZ wziąć fioletowej kości, używając symbolu białej kości.

Oprócz tego fioletowych kości dotyczą wszystkie reguły dotyczące pozostałych kolorów.

Misje

Na początku swojej tury gracz ma zawsze dostęp do rynku 3 kart misji. Gdy gracz ukończy misję, tzn. spełni jej warunek wskazaną liczbę razy, kładzie jej kartę zakrytą przed sobą. Większość misji wymaga wykonania tego samego działania dwukrotnie. Gdy gracz wykona wskazane działanie po raz pierwszy, kładzie na karcie misji swój znacznik. Gdy wykona działanie po raz drugi, usuwa z karty wszystkie znaczniki (w tym znaczniki innych graczy), zabiera ją i kładzie zakrytą przed sobą. W jednej turze gracz może spełnić wymagania kilku kart misji, a nawet dwukrotnie spełnić wymagania jednej misji. To oznacza, że w jednej turze gracz może ukończyć więcej niż 1 misję. Gracz uzupełnia rynek dopiero na końcu swojej tury. Jeśli nowo dobrana karta misji jest identyczna z kartą misji znajdującą się już na rynku, należy ją odrzucić i dobrać nową. Niektóre misje wymagają terraformowania – gracz może wykonywać te misje, nawet jeśli Wskaźniki Globalne osiągnęły maksymalny poziom. **Podobnie jak zdobywanie tytułów, ukończenie misji nie jest osobną akcją.** Na koniec gry każda ukończona przez gracza misja zapewnia mu 1 PZ.

Rozgrywka 1-osobowa

W rozgrywce 1-osobowej pojawia się gracz neutralny, który jest Twoim rywalem w walce o misje. Podczas przygotowania gry wybierz kolor dla gracza neutralnego i połóż kafelek gracza w tym kolorze obok pierwszej misji na rynku (karty leżące najbliżej talii misji). W celu zdobycia karty misji gracz neutralny musi spełnić jej wymaganie dwukrotnie, bez względu na faktyczne wymagania danej misji. Po każdej Twojej turze gracz neutralny albo umieszcza swój znacznik na swojej bieżącej misji, albo ją zabiera, jeśli ma już na niej swój znacznik. Następnie, w obu przypadkach, przesuwa swój kafelek gracza, umieszczając go obok następnej karty misji (z trzeciej misji przesuwa go na pierwszą). Uzupełnij rynek, jeśli to konieczne. Podczas obliczania wyniku końcowego otrzymujesz -1 PZ za każdą misję zdobytą przez gracza neutralnego.



Objaśnienia



Gdy gracz zagrywa kartę z co najmniej 1 wskazanym symbolem w koscie, korzysta ze wskazanego efektu. W tym przypadku gracz otrzymuje fioletową kość, jeśli zagra kartę z przynajmniej 1 symbolem zwierzęcia w koscie.



W przypadku misji dotyczących kosztu kart, gracz musi zagrać 2 osobne karty z przynajmniej 1 wskazanym symbolem.



Kolekcjoner.

Gracz ma co najmniej po 2 kości w każdym kolorze (nie licząc fioletowego).



Misjonarz

Gracz ma ukończone 4 misje.