

# ROZGRYWKA Z DODATKAMI

Ta instrukcja wyjaśnia, jakie zmiany należy wprowadzić w przygotowaniu do gry i w zasadach rozgrywek z poszczególnymi dodatkami do *Terraformacji Marsa*. Dodatki możesz dowolnie łączyć, pamiętaj jednak, aby przeczytać zasady każdego z użytych dodatków i je zastosować.



## PRELUDIUM 1 PRELUDIUM 2

### Zmiany w przygotowaniu do gry

1. Jeśli używasz w rozgrywce dodatku *Preludium 2*, przed dobraniem kart preludium usuń z talii kartę preludium *Recesja* (ta karta nie działa właściwie w rozgrywce przeciw MarsBotowi).
2. Gdy wybierzesz karty preludium i kartę korporacji, zamiast dawać MarsBotowi karty preludium dołóż do jego startowej talii akcji 3 dodatkowe karty z talii projektów.

### Zmiany w rozgrywce

Gdy MarsBot rozpatruje kartę projektu z symbolem uniwersalnym (?), przesunąć przezroczysty znacznik na torze, na którym MarsBot jest najniżej (jeśli jest kilka takich torów, przesunąć znacznik na 1. z nich od góry).

### Zmiany warunku końca gry

Jeśli rozgrywka wejdzie w 18. pokolenie, zanim zostanie spełniony warunek końca gry, **natychmiast przegrywasz!**

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)
10. albo wcześniejsze	1 PZ za każde 8 M€
11.	1 PZ za każde 7 M€
12.	1 PZ za każde 6 M€
13.	1 PZ za każde 5 M€
14.	1 PZ za każde 4 M€
15.	1 PZ za każde 3 M€
16.	1 PZ za każde 2 M€
17.	1 PZ za 1 M€
18.	<b>MarsBot natychmiast wygrywa!</b>



### Zmiany w przygotowaniu do gry

1. Połóż tor Wenus MarsBota poniżej jego planszy (na potrzeby rozgrywki tor Wenus znajduje się najniżej). Umieść przezroczysty znacznik na polu „0” tego toru.
2. Zastąp kartę bonusową *Lobbyści* (B06) kartą *Lobbyści* przeznaczoną do rozgrywki z tym dodatkiem (B15).
3. Po przygotowaniu startowej talii akcji MarsBota wtasuj do niej kartę bonusową *Interwencja rządowa* (B16).

### Zmiany w rozgrywce

Na koniec fazy badań, jeśli tytuł *Władca przestworzy* już nie jest dostępny, a MarsBot ma w magazynie przynajmniej 5 jednostek dryfowców:

- Faza badań z selekcją kart: MarsBot wydaje 5 jednostek dryfowców, aby zachować wszystkie 4 wybrane karty projektów, zamiast odrzucać 1 z nich.
- Faza badań bez selekcji kart: MarsBot wydaje 5 jednostek dryfowców, aby otrzymać dodatkową kartę z talii projektów (otrzymuje zatem w sumie 4 karty projektów).
- W rozgrywce na okrutnym poziomie trudności (w którym MarsBot zawsze zachowuje 4 karty projektów), MarsBot wydaje 5 jednostek dryfowców, aby otrzymać 5. kartę z talii projektów.

Zawsze po przygotowaniu nowej talii akcji MarsBota (także w 1. pokoleniu) wtasuj do niej kartę bonusową *Interwencja rządowa*.

### Tury

Zawsze, gdy MarsBot rozpatruje kartę projektu z symbolem Wenus, przesunij przezroczysty znacznik na jego torze Wenus. Tor Wenus MarsBota i jego akcje działają w taki sam sposób jak pozostałe tory i ich akcje.

### Nowe akcje z torów MarsBota

Na planszach MarsBota znajdują się symbole nowych akcji związanych z dodatkiem *Wenus*:



#### Podniesienie Współczynnika Terraformacji Wenus o 1 poziom

MarsBot podnosi Współczynnik Terraformacji Wenus o 1 poziom i zgodnie ze standardowymi zasadami podnosi swój WT o 1 za podniesienie Wskaźnika Globalnego. Jeśli Współczynnik Terraformacji Wenus osiągnął już maksymalną wartość, MarsBot wykonuje **akcję zastępczą**.



#### Otrzymanie jednostki dryfowców




MarsBot umieszcza jednostkę dryfowców w magazynie dryfowców po prawej stronie toru Wenus MarsBota.

### Wymagania tytułów


**Władca przestworzy.** Bez zmian (7 jednostek dryfowców).

Gdy MarsBot wybiera tytuł, kierując się priorytetem „najbardziej z lewej”, i wśród rozważanych tytułów jest *Władca przestworzy*, traktuj ten tytuł tak, jakby znajdował się na końcu listy.

### Zmiany w wymaganiach tytułów

- **Planista** (Tharsis). MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na każdym torze oprócz .
- **Dyweryfikator** (Hellas). MarsBot dotarł przynajmniej do pola „3” na 7 z 8 torów (tor  może zastąpić któryś z pozostałych torów).
- **Omnibus** (Elysium). MarsBot dotarł przynajmniej do pola „2” na każdym torze oprócz .

## Wymagania nagród


**Wenufil.** Aktualna pozycja MarsBota na torze .

Gdy MarsBot wybiera nagrodę, którą ufunduje, kierując się priorytetem „najbardziej z lewej”, i wśród rozważanych nagród jest Wenufil, traktuj tę nagrodę tak, jakby znajdowała się na końcu listy.

## Faza słoneczna

**Nie wykonuj 2. kroku fazy słonecznej (Działania Rządu Światowego).** Równoważny efekt ma karta bonusowa *Interwencja rządowa*. W rozgrywce przeciw MarsBotowi z tym dodatkiem musisz użyć tej karty (mimo że w rozgrywce wieloosobowej można pominąć fazę słoneczną).

## Nowe karty bonusowe MarsBota

- **Lobbyści.** Rozpatrz tylko pierwszy możliwy efekt:
  - 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, podnosi Poziom Tlenu o 1% za umieszczenie tego obszaru, potem podnosi Poziom Tlenu jeszcze o 1%, a następnie niszczy tę kartę.
  - Jeśli znacznik Współczynnika Terraformacji Wenus znajduje się o 1–2 poziomy niżej niż poziom z premią albo maksymalny poziom toru, MarsBot podnosi Współczynnik Terraformacji Wenus o 2 poziomy (nie niszczy jednak tej karty).
  - MarsBot podnosi Wskaźnik Globalny Marsa, 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.
  - Zgodnie ze standardowymi zasadami za podniesienie Wskaźników Globalnych MarsBot podnosi swój WT.
- **Interwencja rządowa.** Rozpatrz tylko pierwszy możliwy efekt. MarsBot nie podnosi swojego WT ani nie otrzymuje M€ za efekty tej karty.
  - W **parzystym** pokoleniu albo jeśli Współczynnik Terraformacji Wenus osiągnął maksymalny poziom, MarsBot podnosi Wskaźnik Globalny Marsa, 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.
  - W przeciwnym razie MarsBot podnosi Współczynnik Terraformacji Wenus o 1 poziom.
  - Jeśli ta karta spowoduje podniesienie kolejnego Wskaźnika Globalnego, podnieś go, MarsBot wciąż jednak nie podnosi za to swojego WT ani nie otrzymuje M€.
- **Korporacyjna rywalizacja.** Na każdej wersji karty dodana jest następująca akcja wzmacniająca:
  - Wenufil. Przesuń znacznik na torze .





## Zmiany w przygotowaniu do gry

1. Przygotuj dodatek *Kolonie* jak do rozgrywki 2-osobowej z tą różnicą, że na każdym kaflu obiektu znacznik umieść na zaznaczonym białą ramką drugim polu toru kolonii (dotyczy to również Tytana, Enceladusa i Mirandy).
2. Zastąp kartę bonusową *Przyspieszona budowa* (B05) kartą *Przyspieszona budowa* przeznaczoną do rozgrywki z tym dodatkiem (B17).
3. Wtasuj kartę bonusową *Podwaliny kolonii* (B18) do talii bonusowej.
4. Połóż planszę magazynów MarsBota obok jego planszy.
5. Umieść 1 flotę handlową MarsBota na kaflu flot handlowych (umieść tam też swoją flotę). Umieść dodatkową flotę handlową na polu „9” toru (na planszach Tharsis i Utopia Planitia jest to tor , a na planszy Vastitas Borealis .
6. Odlóż na bok karty bonusowe *Szlaki dostawcze* i *Rozbudowane szlaki dostawcze* (B19–B20).

## Zmiany w rozgrywce

W rozgrywce z dodatkiem *Wenus* stosuj zasady wydawania jednostek dryfowców opisane na stronie 2 tej instrukcji.

W rozgrywce bez dodatku *Wenus* stosuj zasady wydawania jednostek dryfowców opisane na stronie 2 tej instrukcji, przyjmując założenie, że tytuł *Władca przestworzy* już nie jest dostępny.

Po fazie badań i przygotowaniu nowej talii akcji MarsBota (**oprócz** 1. pokolenia) wtasuj do niej kartę bonusową *Szlaki dostawcze*, a jeśli MarsBot odblokował drugą flotę handlową (zob. niżej), wtasuj także kartę bonusową *Rozbudowane szlaki dostawcze*.

Jeśli w dowolnej chwili w swojej turze MarsBot będzie mieć 5 (albo więcej) jednostek zasobów w magazynie, usuń 5 jednostek zasobów z tego magazynu i przesuń o 1 pole przezroczysty znacznik na wskazanym torze. Nie dotyczy to magazynu dryfowców Tytana.

## Nowe akcje z torów MarsBota

Na planszach używanych w rozgrywce z dodatkiem *Kolonie* mogą się też pojawić następujące symbole:



### Podniesienie Współczynnika Terraformacji Wenus o 1 poziom

W rozgrywce bez dodatku *Wenus* zignoruj ten symbol, a w rozgrywce z tym dodatkiem przeczytaj zasady na stronie 2 tej instrukcji.



### Otrzymanie jednostki dryfowców

W rozgrywce bez dodatku *Wenus* umieść 1 jednostkę zasobów na planszy magazynów w magazynie Tytana, a w rozgrywce z tym dodatkiem przeczytaj zasady na stronie 2 tej instrukcji.

## Nowe karty bonusowe MarsBota

- **Przyspieszona budowa.** Rozpatrz tylko pierwszy możliwy efekt.
  - 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). Obszar miasta musi zostać umieszczony zgodnie ze standardowymi zasadami umieszczania obszarów miast. Jeśli MarsBot umieści obszar miasta, zniszcz tę kartę.
  - Jeśli MarsBot ma tylko 1 kolonię albo nie ma w ogóle kolonii (), umieszcza kolonię na losowo wybranym kaflu obiektu, na którym nie ma jeszcze swojej kolonii.




- » Odkryj kartę z talii projektów. Sprawdź koszt odkrytej karty, a następnie użyj tej liczby, aby odliczyć kafle obiektów spełniające warunek (wróć do początku, jeśli zajdzie taka potrzeba). Umieść kolonię na kaflu, na którym zakończysz odliczanie. Odrzuć odkrytą kartę projektu.
- » Następnie MarsBot otrzymuje 2 jednostki zasobów i umieszcza je w magazynie odpowiadającym danemu obiektowi.
- » Uwaga! Przy rozpatrywaniu tego efektu karta nie zostaje zniszczona.
- Jeśli nie jest możliwe rozpatrzenie żadnego z 2 powyższych efektów, ta karta nie ma efektu.
- **Podwaliny kolonii.** MarsBot umieszcza kolonię (▲) na losowo wybranym kaflu obiektu, na którym nie ma jeszcze swojej kolonii (wybierz kafel obiektu metodą opisaną w odniesieniu do karty *Przyspieszona budowa*). Następnie MarsBot otrzymuje 2 jednostki zasobów i umieszcza je w magazynie odpowiadającym danemu obiektowi. Na koniec dobierz kartę z talii bonusowej (jeśli trzeba, przetasuj stos odrzuconych kart bonusowych, ale *bez* karty *Podwaliny kolonii*) i odrzuć ją bez rozpatrywania efektu. Uwaga! Dotyczy to talii bonusowej MarsBota, a nie jego talii akcji.
- **Szlaki dostawcze i Rozbudowane szlaki dostawcze.** Wybierz kafel obiektu, na którym znacznik obiektu znajduje się najdalej na torze kolonii. Jeśli kilka obiektów spełnia ten warunek, wybierz ten, na którym MarsBot ma kolonię (▲). Jeśli wciąż jest kilka możliwości, wybierz losowo (użyj metody opisanej w odniesieniu do karty *Przyspieszona budowa*). MarsBot traci 1 M€, a następnie handluje (▲) z wybranym obiektem (zob. niżej).

### Plansza magazynów i handel ▲


- MarsBot ma planszę magazynów, na której znajduje się 11 magazynów odpowiadających 11 kaflom obiektów.
- Gdy MarsBot umieszcza na kaflu obiektu kolonię (dzięki kartom *Przyspieszona budowa* i *Podwaliny kolonii*), ignoruje premię z pola i zamiast niej otrzymuje 2 jednostki zasobów, które umieszcza w magazynie odpowiadającym obiektowi, na którym założył kolonię. Uwaga! Ta zasada jest też opisana na kartach bonusowych, które pozwalają MarsBotowi założyć kolonię.
- Gdy MarsBot handluje z obiektem (dzięki kartom *Szlaki dostawcze* i *Rozbudowane szlaki dostawcze*), ignoruje dochód z handlu wskazany na torze kolonii i zamiast niego otrzymuje 2 jednostki zasobów, które umieszcza w magazynie odpowiadającym obiektowi, z którym handluje. Jeśli MarsBot ma na danym obiekcie kolonię, otrzymuje 1 dodatkową jednostkę zasobów, którą umieszcza w tym samym magazynie. Jeśli Ty masz na tym obiekcie 1 albo więcej kolonii, otrzymujesz premię kolonialną zgodnie ze standardowymi zasadami dodatku.
- Gdy Ty handlujesz z obiektem (według standardowych zasad), otrzymujesz dochód z handlu i premię kolonialną zgodnie ze standardowymi zasadami dodatku. Jeśli MarsBot ma na danym obiekcie kolonię, otrzymuje 1 jednostkę zasobów, którą umieszcza w magazynie odpowiadającym temu obiektowi.
- Zarówno Ty, jak i MarsBot musicie przestrzegać zasady, zgodnie z którą na kaflu obiektu może się znajdować tylko 1 flota handlowa.

### Kafle obiektów i magazyny

- Magazyn Tytana jest używany tylko w rozgrywce bez dodatku *Wenus*. MarsBot wydaje jednostki dryfowców tylko zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji *Zmiany w rozgrywce*.
- **Europa** działa inaczej niż pozostałe 10 kafla obiektów:
  - Gdy MarsBot umieszcza kolonię na Europie, zamiast otrzymać 2 jednostki zasobów umieszcza obszar oceanu (i zgodnie ze standardowymi zasadami podnosi swój WT o 1). Jeśli jest to niemożliwe, wykonuje **akcję zastępczą**.
  - Gdy MarsBot handluje z Europą, zamiast otrzymać 2 jednostki zasobów podnosi swój WT o 1 (wciąż traci 1 M€ zgodnie z zasadami opisanymi na kartach bonusowych).

- W ramach premii kolonialnej za Europę zamiast 1 jednostki zasobów MarsBot otrzymuje 1 M€.
- W magazynie Europy nie umieszcza się zasobów.
- Jednostki zasobów w magazynach **Ceres, Księżyc, Io, Enceladus, Ganimedes, Kallisto, Miranda i Tryton** na potrzeby swoich kart traktuj jako jednostki zasobów wskazanego rodzaju. Możesz je kraść/usuwać zgodnie ze standardowymi zasadami.
- MarsBot nie otrzymuje kart z **Plutona**. Zamiast nich otrzymuje jednostki , które umieszcza w odpowiednim magazynie.

### Odblokowanie drugiej floty handlowej

Gdy przezroczysty znacznik na torze  dotrze do pola „9”, **oprócz** rozpatrzenia efektu tego pola przeniesi umieszczoną tam flotę handlową na kafel flot handlowych (oznacz ją znacznikiem gracza MarsBota). Począwszy od następnego pokolenia, po przygotowaniu nowej talii akcji MarsBota wtasuj do niej kartę *Rozbudowane szlaki dostawcze* (oprócz *Szlaków dostawczych*). Oznacza to, że MarsBot będzie handlować dwukrotnie w każdym pokoleniu.

## NIEPOKOJE



### Zmiany w przygotowaniu do gry

1. Przygotuj grę zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji do dodatku *Niepokoje*, ale umieść wszystkie 7 znaczników delegatów MarsBota na polu rezerwy.
2. Zgodnie ze standardowymi zasadami zaczynasz na polu „20” toru WT. Początkowy poziom WT MarsBota jest natomiast obniżony o 10, zaczyna zatem na polu „10”.
3. Po przygotowaniu startowej talii akcji MarsBota wtasuj do niej kartę bonusową *Polityka partyjna* (B21).

### Zmiany w rozgrywce

Postępuj zgodnie z zasadami dodatku *Niepokoje*. W tej sekcji instrukcji opisano zmiany w standardowych zasadach MarsBota, które należy wprowadzić w rozgrywkę z tym dodatkiem. Jeśli nie wskazano inaczej, stosuj wszystkie standardowe zasady MarsBota.

MarsBot **ignoruje** program polityczny partii rządzącej.

Po każdej fazie badań wtasuj do talii akcji MarsBota kartę bonusową *Polityka partyjna*.

### Nowa karta bonusowa MarsBota

**Polityka partyjna.** Jeśli MarsBot ma w rezerwie przynajmniej 1 znacznik delegata, umieść jego znacznik delegata z rezerwy w 1 z partii. Następnie sprawdź, czy spowodowało to zmianę lidera partii albo partii dominującej. Aby wybrać partię, w której MarsBot umieści znacznik delegata, użyj poniższej listy priorytetów i zawężaj opcje, aż zostanie wybrana 1 partia:

1. Umieszczenie w tej partii 1 znacznika delegata sprawi, że MarsBot zostanie liderem partii ORAZ partia stanie się partią dominującą.
2. Umieszczenie w tej partii 1 znacznika delegata sprawi, że MarsBot zostanie liderem partii.
3. MarsBot jest już liderem tej partii, a umieszczenie 1 znacznika delegata sprawi, że ta partia stanie się partią dominującą.
4. Masz w tej partii najmniej (albo nie masz żadnych) delegatów (wliczając lidera partii).
5. MarsBot ma w tej partii najmniej (albo nie ma żadnych) delegatów (wliczając lidera partii).
6. Partia obok znacznika dominacji zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (sprawdzając po okręgu).

Następnie, jeśli w rezerwie jest przynajmniej 1 znacznik delegata MarsBota i MarsBot ma przynajmniej 5 M€, odkryj kartę z talii projektów. Jeśli koszt tej karty jest **podzielny przez 3**, MarsBot wydaje 5 M€ i umieszcza drugiego delegata (wybierz partię, stosując opisane wyżej kroki). Następnie odrzuć odkrytą kartę projektu.

### Krok „Polityka”

- 1. Aktualizacja WT.** Tracisz 1 WT zgodnie ze standardowymi zasadami dodatku. **MarsBot nie traci WT.**
- 2. Wydarzenie globalne.** Rozpatrz wydarzenie globalne (uwzględniając punkty wpływów) zgodnie ze standardowymi zasadami dodatku, jednak **wpływa ono tylko na Ciebie.**
  - Jeśli jakąś decyzję ma podjąć pierwszy gracz, Ty decydujesz.
  - Podczas rozpatrywania wydarzeń globalnych *Rewolucja* i *Wybory rządowe* zastosuj zasady dla wariantu 1-osobowego podane na tych kartach (nie porównuj sytuacji swojej i MarsBota).
- 3. Wybory.** Wykonaj ten krok zgodnie ze standardowymi zasadami dodatku z następującymi zmianami:
  - MarsBot ignoruje premię od rządu.
  - MarsBot otrzymuje 1 WT, jeśli jego delegat zostanie przewodniczącym.
  - Nie umieszczaj znacznika delegata MarsBota w lobby.
- 4. Bieg historii.** Wykonaj ten krok zgodnie ze standardowymi zasadami.

### Koniec gry

Na koniec gry zarówno Ty, jak i MarsBot otrzymujecie po 1 PZ za każdego kontrolowanego lidera partii i przewodniczącego.

### Zwiększenie poziomu trudności

Jeśli uznasz, że działania MarsBota na planszy Komitetu Terraformacji są zbyt przewidywalne, zwiększ poziom trudności rozgrywki, wprowadzając 1 z poniższych zmian:

- Obniż początkowy poziom WT MarsBota o 7 zamiast o 10.
- Podczas przygotowania do gry po umieszczeniu znaczników neutralnych delegatów wybierz losowo partię (odkryj kartę z talii projektu i użyj metody odliczania) i umieść w niej 1 znacznik delegata MarsBota (prawdopodobnie na miejscu lidera partii). Jeśli chcesz, aby rozgrywka była jeszcze większym wyzwaniem, powtórz ten krok.



# HELLAS, ELYSIUM, TERRA CIMMERIA, UTOPIA PLANITIA, VASTITAS BOREALIS




## Zmiany w przygotowaniu do gry







1. Przygotuj planszę MarsBota odpowiadającą mapie, której używasz, i odpowiednią kartę zasad planszy.
2. Zastąp kartę bonusową *Korporacyjna rywalizacja* (B08) kartą *Korporacyjna rywalizacja* przeznaczoną do rozgrywki z wybraną mapą (B09–B13).










## Zmiany w rozgrywce

Każda plansza ma inne tytuły i nagrody. Ponadto tory na planszach MarsBota odpowiadających poszczególnym mapom są nieco zmodyfikowane.

Zwróć uwagę na następujące zmiany:

**Hellas i Elysium.** Symbol  jest połączony z , a nie  (jak na planszy Tharsis).

**Terra Cimmeria.** Symbol  jest połączony z , a nie , natomiast symbol  jest połączony z , a nie .

**Vastitas Borealis.** Symbol  jest połączony z , a nie  , symbol  jest połączony z , a nie ; symbol  jest połączony z , a nie .

## Nowe akcje z torów MarsBota

Na planszy MarsBota Utopia Planitia znajduje się symbol nowej akcji:



### Założenie kolonii




W rozgrywce z dodatkiem *Kolonie* umieść kolonię zgodnie z opisem kart bonusowych *Podwaliny kolonii* i *Przyspieszona budowa* na stronach 4–5 tej instrukcji (łącznie z umieszczeniem 2 jednostek zasobów w odpowiednim magazynie MarsBota).







## TYTUŁY I NAGRODY Z DODATKOWYCH PLANSZ

### Wymagania tytułów – Hellas

- **Dywersyfikator.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „3” na każdym torze.
- **Taktyk.** MarsBot ma przynajmniej 35 M€.
- **Odkrywca polarny.** Bez zmian.
- **Dostawca energii.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „6” na torze .
- **Osadnik rubieży.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „6” na torze  .


### Wymagania nagród – Hellas

- **Kultywator.** Bez zmian.
- **Magnat.** Bez zmian (liczba zielonych kart w stosie zagranych kart MarsBota).
- **Kosmiczny baron.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Ekscentryk.** Każde 5 M€ MarsBota liczy się jako 1 jednostka zasobów zgromadzonych na kartach.
- **Wykonawca.** Pozycja MarsBota na torze .

### Wymagania tytułów – Elysium










- **Omnibus.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „2” na każdym torze.
- **Specjalista.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „10” na dowolnym z torów.
- **Ekolog.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na torze z symbolami biologicznymi.
- **Inwestor.** Bez zmian (przynajmniej 15 zielonych i niebieskich kart łącznie w stosie zagranych kart MarsBota).
- **Legenda.** Bez zmian (przynajmniej 5 czerwonych kart w stosie zagranych kart MarsBota).

### Wymagania nagród – Elysium





- **Celebryta.** Zgodnie ze standardowymi zasadami, ale MarsBot uwzględnia też karty wydarzeń.
- **Przemysłowiec.** Pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.
- **Osadnik pustyni.** Bez zmian.
- **Deweloper.** Bez zmian.
- **Dobroczyńca.** Pozycja MarsBota na torze WT pomniejszona o 15.

*Uwaga! Podczas sprawdzania w trakcie rozgrywki Twojej sytuacji w odniesieniu do nagrody Przemysłowca weź pod uwagę swoją aktualną liczbę jednostek stali, aktualny poziom produkcji stali i aktualny poziom produkcji energii (aktualna liczba jednostek energii nie liczy się, ponieważ te jednostki nie zostaną zachowane).*









### Wymagania tytułów – Terra Cimmeria

- **Planetolog.** Suma pozycji MarsBota na torach   i  wynosi przynajmniej 5.
- **Architekt.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „6” na torze  .
- **Strażnik wybrzeża.** Bez zmian.
- **Leśnik.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „10” na torze   .
- **Finansista.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „10” na torze .






### Wymagania nagród – Terra Cimmeria

- **Elektryk.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Fundator.** Bez zmian, ale płytką wcielenia neuronalnego liczy się jako obszar specjalny tylko na potrzeby MarsBota (Ty go nie uwzględniaj!).
- **Potentat.** Podwojona pozycja na torze, na którym MarsBot jest najwyżej.
- **Zoolog.** Pozycja MarsBota na torze    powiększona o 5.
- **Prognoста.** Każde 7 M€ MarsBota liczy się jako 1 karta z wymaganiami.












## Wymagania tytułów – Utopia Planitia

- **Menedżer.** Zostały zniszczone przynajmniej 3 karty bonusowe MarsBota.
- **Pionier.** Bez zmian.
- **Handlowiec.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „2” na 3 następujących torach: , , , , .
- **Metalurg.** Suma pozycji MarsBota na torach  i  wynosi przynajmniej 7.
- **Badacz.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na torze .






## Wymagania nagród – Utopia Planitia

- **Zdobywca peryferii.** Bez zmian.
- **Konserwator.** Pozycja MarsBota na torze  .
- **Botanik.** Pozycja MarsBota na torze    pomniejszona o 2.
- **Łowca okazji.** Zgodnie ze standardowymi zasadami, ale MarsBot uwzględnia też karty wydarzeń.
- **Urbanista.** Bez zmian.

## Wymagania tytułów – Vastitas Borealis

- **Agromom.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na torze  .
- **Kosmiczny wędrowiec.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „5” na torze .
- **Geolog.** Bez zmian.
- **Inżynier.** Suma pozycji MarsBota na torach   i   wynosi przynajmniej 10.
- **Rolnik.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „6” na torze   albo  .

## Wymagania nagród – Vastitas Borealis

- **Podróżnik.** Pozycja MarsBota na torze   powiększona o 5.
- **Właściciel gruntu.** Bez zmian.
- **Góral.** Bez zmian.
- **Organizator.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Kowal.** Pozycja MarsBota na torze  ALBO . Wybierz ten, na którym MarsBot jest wyżej.

## Priorytety umieszczania obszarów na wszystkich planszach

Podczas wybierania z równorzędnych opcji uwzględnij w podanej kolejności następujące priorytety. Priorytety dla poszczególnych plansz są podane na ich kartach zasad.

1. **Hellas, Elysium, Terra Cimmeria i Utopia Planitia.** Pole sąsiaduje z jak największą liczbą obszarów oceanów.
2. **Hellas. Region polarny** (2 dolne rzędy pół mapy).
3. **Terra Cimmeria.** Pole sąsiaduje z 1 albo większą liczbą obszarów specjalnych (wliczając płytkę wcielenia neuronalnego).
4. Obszar przykryje jak najwięcej symboli premii.
  - Na planszy **Utopia Planitia** pola na krawędzi mapy na potrzeby rozstrzygnięcia priorytetów traktuj tak, jakby miały **dotodkowy symbol premii**.
  - Na planszy **Vastitas Borealis** pola z **wulkanami** i pola sąsiadujące z tymi polami na potrzeby rozstrzygnięcia priorytetów traktuj tak, jakby miały **dotodkowy symbol premii**.
5. **Elysium. Region południowy** (4 dolne rzędy pół mapy).
6. **Vastitas Borealis.** Pole na krawędzi mapy, jeśli to możliwe. W przeciwnym razie pole sąsiadujące z jak największą liczbą obszarów oceanów.
7. Odkryj kartę z talii projektów. Sprawdź koszt odkrytej karty, a następnie użyj tej liczby, aby odliczyć pola, które wciąż w równym stopniu spełniają warunki umieszczenia obszaru (od lewego górnego do prawego dolnego; wróć do początku, jeśli zajdzie taka potrzeba). Umieść obszar na polu, na którym zakończysz odliczanie.

## DODATKOWE ZASADY DOTYCZĄCE PREMII Z PÓL

### Biegun południowy (Hellas)

Pole mapy z biegunem południowym zawiera premię w postaci obszaru oceanu i koszt 6 M€.

- Jeśli wciąż dostępne są obszary oceanów, a MarsBot ma przynajmniej 6 M€, to pole ma wyższy priorytet niż inne pola z 2 symbolami premii, natomiast podczas rozstrzygania innych priorytetów traktuj je tak samo. Jeśli MarsBot umieści obszar na tym polu, *nie* otrzymuje 2 jednostek zasobów, umieszcza natomiast obszar oceanu (i podnosi swój WT o 1) i traci 6 M€.
- Jeśli nie ma już dostępnych obszarów oceanów lub MarsBot nie ma 6 M€, to na potrzeby rozstrzygania priorytetów traktuj to pole jak pole bez premii. Jeśli MarsBot umieści obszar na tym polu, nic nie otrzymuje ani nic nie traci.

### Łazik Curiosity (Terra Cimmeria)

Pole mapy z łazikiem zawiera premię w postaci założenia kolonii i koszt 5 M€.

- Jeśli na którymś z kafli obiektów nie ma jeszcze kolonii MarsBota, a MarsBot ma przynajmniej 5 M€, to pole ma wyższy priorytet niż inne pola z 2 symbolami premii (ale niższy niż pola z 3 symbolami jednostek zasobów), natomiast podczas rozstrzygania innych priorytetów traktuj je tak samo. Jeśli MarsBot umieści obszar na tym polu, *nie* otrzymuje 2 jednostek zasobów, zakłada natomiast kolonię (zgodnie z opisem karty bonusowej *Przyspieszona budowa* na str. 4 tej instrukcji, łącznie z umieszczeniem 2 jednostek zasobów w odpowiednim magazynie MarsBota) i traci 5 M€.
- Jeśli na każdym kafli obiektu znajduje się już kolonia MarsBota lub MarsBot nie ma 5 M€, to na potrzeby rozstrzygania priorytetów traktuj to pole jak pole bez premii. Jeśli MarsBot umieści obszar na tym polu, nic nie otrzymuje ani nic nie traci.
- W rozgrywce bez dodatku *Kolonie* traktuj to pole jak pole bez premii (zarówno na potrzeby własnych decyzji, jak i decyzji MarsBota).

### Biegun północny (Vastitas Borealis)

Pole mapy z biegunem północnym zawiera premię w postaci podniesienia Temperatury i koszt 4 M€.

- Jeśli Temperatura nie osiągnęła jeszcze maksymalnej wartości, a MarsBot ma przynajmniej 4 M€, to pole ma wyższy priorytet niż inne pola z 2 symbolami premii, natomiast podczas rozstrzygania innych priorytetów traktuj je tak samo. Jeśli MarsBot umieści obszar na tym polu, *nie* otrzymuje 2 jednostek zasobów, podnosi natomiast Temperaturę (i podnosi swój WT o 1) i traci 4 M€.
- Jeśli Temperatura osiągnęła już maksymalną wartość lub MarsBot nie ma 4 M€, to na potrzeby rozstrzygania priorytetów traktuj to pole jak pole bez premii. Jeśli MarsBot umieści obszar na tym polu, nic nie otrzymuje ani nic nie traci.

### Viking 1 i 2 (Vastitas Borealis)

Premie z tych pól pozwalają umieścić znacznik delegata.

- Jeśli w rozgrywce z dodatkiem *Niepokoje* MarsBot umieści obszar na 1 z tych pól, zamiast wskazanej premii otrzymuje 1 M€, tak jak w przypadku innych premii z pól. Ty otrzymujesz premię w postaci delegata zgodnie ze standardowymi zasadami dodatku.
- W rozgrywce bez dodatku *Niepokoje* na potrzeby rozstrzygania priorytetów traktuj te pola jak pola bez premii. Jeśli MarsBot umieści na nich obszary, nic nie otrzymuje.

## KORPORACYJNA RYWALIZACJA: AKCJE WZMACNIAJĄCE


Na zmodyfikowanych kartach bonusowych *Korporacyjna rywalizacja* wskazane są akcje wzmocniające MarsBota, które zwiększają jego szanse na zdobycie nagród z poszczególnych plansz:

- **Hellas**
  - **Kultywator.** MarsBot umieszcza obszar zieleni i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
  - **Magnat.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz zielonej karty. Rozpatrz ją, a pozostałe odrzuć.
  - **Kosmiczny baron.** Przesuń znacznik na torze 🌟.
  - **Ekscentryk. Ty (gracz)** musisz usunąć z karty w swoim obszarze gry jednostkę zwierząt albo mikrobów zapewniającą najwięcej punktów, jeśli to możliwe.
  - **Wykonawca.** Przesuń znacznik na torze 🍷.
- **Elysium**
  - **Celebryta.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty o koszcie wynoszącym przynajmniej 20 M€. Rozpatrz ją, a pozostałe odrzuć.
  - **Przemysłowiec.** Przesuń znacznik na torze 🚀.
  - **Osadnik pustyni.** MarsBot umieszcza obszar zieleni w regionie południowym (4 dolne rzędy pół mapy) i podnosi Poziom Tlenu o 1%. Jeśli MarsBot nie może umieścić obszaru zieleni w regionie południowym zgodnie z zasadami, wykonanie tej akcji jest niemożliwe.
  - **Deweloper.** MarsBot umieszcza obszar zieleni na polu sąsiadującym z obszarem oceanu i podnosi Poziom Tlenu o 1%. Jeśli MarsBot nie może umieścić obszaru zieleni obok obszaru oceanu zgodnie z zasadami, wykonanie tej akcji jest niemożliwe.
  - **Dobroczyńca.** MarsBot podnosi swój WT o 2.
- **Terra Cimmeria**
  - **Elektryk.** Przesuń znacznik na torze ⚡.
  - **Fundator.** MarsBot umieszcza obszar miasta (przestrzegając standardowych ograniczeń) na polu sąsiadującym z obszarem specjalnym (wliczając płytkę wcielenia neuronalnego). Jeśli MarsBot nie może umieścić tego obszaru miasta zgodnie z zasadami, wykonanie tej akcji jest niemożliwe.
  - **Potentat.** Przesuń znacznik na torze, na którym MarsBot jest najwyżej (jeśli jest kilka takich torów, przesuń znacznik na 1. z nich od góry).
  - **Zoolog.** Przesuń znacznik na torze 🌿🌿🌿 tak, jakby był rozpatrywany symbol 🌿.
  - **Prognosta.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty z wymaganiami. Rozpatrz ją. MarsBot otrzymuje 5 M€, co oznacza, że ta akcja wzmocniająca nic go nie kosztuje.
- **Utopia Planitia**
  - **Zdobywca peryferii.** MarsBot umieszcza obszar zieleni na polu na krawędzi mapy i podnosi Poziom Tlenu o 1%. Jeśli MarsBot nie może umieścić obszaru zieleni na polu na krawędzi mapy zgodnie z zasadami, wykonanie tej akcji jest niemożliwe.
  - **Konserwator.** Przesuń znacznik na torze 🌍.
  - **Botanik.** Przesuń znacznik na torze 🌿.
  - **Łowca okazji.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty o koszcie wynoszącym maksymalnie 10 M€. Rozpatrz ją, a pozostałe odrzuć.
  - **Urbanista.** MarsBot umieszcza obszar miasta.
- **Vastitas Borealis**
  - **Podróżnik.** Przesuń znacznik na torze 🚗.
  - **Właściciel gruntu.** MarsBot umieszcza obszar zieleni i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
  - **Góral.** MarsBot umieszcza obszar zieleni na polu, które **nie sąsiaduje** z obszarem oceanu, i podnosi Poziom Tlenu o 1%. Jeśli MarsBot nie może umieścić obszaru zieleni na takim polu zgodnie z zasadami, wykonanie tej akcji jest niemożliwe.
  - **Organizator.** Przesuń znacznik na torze ⚡.
  - **Kowal.** Przesuń znacznik na torze 🍷 albo 🌟. Wybierz ten, na którym MarsBot jest wyżej.



## DODATEK TYTUŁY I NAGRODY















### Zmiany w przygotowaniu do gry














1. Niezależnie od tego, której planszy używasz w rozgrywce, przygotuj planszę MarsBota i kartę zasad planszy odpowiadające mapie Tharsis (plansza z podstawowej wersji gry).
2. Zastąp kartę bonusową *Korporacyjna rywalizacja* (B08) kartą *Korporacyjna rywalizacja* z symbolem  (B14).

Poniżej znajduje się lista tytułów i nagród z tego dodatku z wyjaśnieniem, kiedy MarsBot spełnia ich wymagania.








*Zalecamy, aby nie używać jednocześnie kilku tytułów i nagród, w przypadku których sytuację MarsBota sprawdza się w taki sam albo bardzo podobny sposób. Ze względu na charakter tego dodatku działania MarsBota dotyczące uzyskiwania tytułów mogą być bardziej niezdecydowane albo ułatwiające rozgrywkę. Jeśli chcesz mieć pewność, że MarsBot będzie wymagającym przeciwnikiem, wprowadź do rozgrywki drugą zmianę z trudnego poziomu trudności (zob. str. 11 w głównej instrukcji Automy).*














## TYTUŁY

- **Architekt krajobrazu.** MarsBot ma przynajmniej 1 obszar miasta i 1 obszar zieleni oraz dotarł przynajmniej do pola „5” na torze .
- **Badacz.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na torze .
- **Dostawca ciepła.** Bez zmian (MarsBot podniósł Temperaturę przynajmniej 5 razy).
  - Śledź osobno, ile razy Ty podniosłeś Temperaturę, a ile razy zrobił to MarsBot.
- **Dostawca energii.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „6” na torze .
- **Dyweryfikator.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „3” na co najmniej 7 torach.
- **Ekolog.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na torze .
- **Filantrop.** Bez zmian (przynajmniej 5 kart zapewniających dodatnie PZ w stosie zagranych kart MarsBota).
- **Finansista.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „8” na torze .
- **Geolog.** Bez zmian (przynajmniej 3 obszary na polu z wulkanem lub obok pola z wulkanem).
  - Pola z wulkanami i pola sąsiadujące z tymi polami traktuj tak, jakby miały dodatkowy symbol premii.
- **Handlowiec.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „2” na torach: , , .
- **Hydrolog.** Bez zmian (MarsBot umieścił przynajmniej 4 obszary oceanów).
  - Śledź osobno obszary oceanów umieszczane przez Ciebie i przez MarsBota.
- **Inwestor.** Bez zmian (przynajmniej 10 zielonych i niebieskich kart łącznie w stosie zagranych kart MarsBota).
- **Inżynier.** Suma pozycji MarsBota na torach  i  wynosi przynajmniej 10.
- **Konstruktor.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „7” na torze .
- **Kosmiczny wędrowiec.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na torze .
- **Kupiec.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „2” na każdym torze oprócz .
- **Legenda.** Bez zmian (przynajmniej 4 czerwone karty w stosie zagranych kart MarsBota).
- **Leśnik.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „6” na torze .
- **Lobbysta.** MarsBot ma przynajmniej 2 liderów partii i jego delegat jest przewodniczącym.
- **Łapówkarz.** MarsBot ma przynajmniej 20 M€. Traci 12 M€.





- **Metalurg.** Suma pozycji MarsBota na torach  i  wynosi przynajmniej 9.
- **Ogrodnik.** Bez zmian (przynajmniej 3 obszary zieleni).
- **Omnibus.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „2” na każdym torze oprócz .
- **Osadnik rubieży.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „5” na torze .
- **Pionier.** Bez zmian (przynajmniej 4 kolonie).
  - Umieść po znaczniku gracza MarsBota na torze  na polach „7” i „10” oraz na torze  na polu „8”. Gdy MarsBot dotrze do znacznika, traci 5 M€ i wykonuje akcję założenia kolonii zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji dotyczącej dodatku *Kolonie* w tej instrukcji. Usuń ten znacznik.
- **Planetolog.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „3” na 2 torach spośród: , , .
- **Planista.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „4” na każdym torze oprócz .
- **Prezydent.** Bez zmian (przynajmniej 3 obszary miast).
- **Producent.** Suma pozycji MarsBota na dowolnych 3 torach (oprócz ) wynosi przynajmniej 16.
- **Rolnik.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „7” na torze .
- **Sponsor.** MarsBot ma w swoim stosie zagranych kart co najmniej 3 karty o koszcie wynoszącym przynajmniej 20 M€, ALE z uwzględnieniem kart wydarzeń.
- **Strażnik wybrzeża.** MarsBot ma przynajmniej 4 obszary sąsiadujące z obszarami oceanów.
- **Taktyk.** MarsBot ma przynajmniej 30 M€.
- **Terraformator.** NIE DZIAŁA WŁAŚCIWIE W ROZGRYWCE PRZECIW MARSBOTOWI.
- **Ziemianin.** MarsBot dotarł przynajmniej do pola „5” na torze .

## NAGRODY

- **Administrator.** Liczba kart bez symboli w stosie zagranych kart MarsBota powiększona o 2.
- **Bankier.** Suma pozycji MarsBota na torach  i .
- **Biolog.** Pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.
- **Botanik.** Pozycja MarsBota na torze  pomniejszona o 2.
- **Celebryta.** Liczba kart o koszcie wynoszącym przynajmniej 20 M€ w stosie zagranych kart MarsBota, ALE z uwzględnieniem kart wydarzeń.
- **Deweloper.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów sąsiadujących z obszarami oceanów).
- **Dobroczyńca.** Pozycja MarsBota na torze WT pomniejszona o 15.
- **Ekscentryk.** Każde 5 M€ MarsBota liczy się jako 1 jednostka zasobów zgromadzonych na kartach.
- **Elektryk.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Fundator.** Bez zmian, ale na potrzeby MarsBota płytka wcielenia neuronalnego też liczy się jako obszar specjalny.
  - Pola sąsiaduje z obszarem specjalnym (w tym z płytką wcielenia neuronalnego) traktuj tak, jakby miały dodatkowy symbol premii.
- **Góral.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów niesąsiadujących z obszarami oceanów).
  - Priorytet dotyczący sąsiedowania z jak największą liczbą obszarów oceanów jest niższy niż priorytet dotyczący jak największej liczby symboli premii.
- **Górnika.** Pozycja na torze  powiększona o 5.
- **Kolekcjoner.** Liczba torów, na których MarsBot dotarł przynajmniej do pola „3”.
- **Konserwator.** Pozycja MarsBota na torze .

- **Kosmiczny baron.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Kultywator.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów zieleni).
- **Łowca okazji.** Liczba kart o koszcie wynoszącym maksymalnie 10 M€ w stosie zagryanych kart MarsBota, ALE z uwzględnieniem kart wydarzeń.
- **Magnat.** Bez zmian (liczba zielonych kart w stosie zagryanych kart MarsBota).
- **Magnat ciepły.** Pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.
- **Naukowiec.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Organizator.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Podróżnik.** Pozycja MarsBota na torze  ALBO  (tym, na którym MarsBot jest wyżej) powiększona o 5.
- **Polityk.** Wynik MarsBota w odniesieniu do tej nagrody zawsze wynosi 5.
- **Potentat.** Podwojona pozycja na torze, na którym MarsBot jest najwyżej.
- **Potentat ziemski.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów na planszy).
- **Prognosta.** Każde 7 M€ MarsBota liczy się jako 1 karta z wymaganiami.
- **Przemysłowiec.** Pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.
- **Urbanista.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów miast).
- **Wizjoner.** Podwojona pozycja na torze, na którym MarsBot jest najniżej (w rozgrywce z dodatkiem *Wenus*: drugim w kolejności od najniższego).
- **Właściciel gruntu.** Bez zmian (grupa połączonych obszarów).
- **Wykonawca.** Pozycja MarsBota na torze .
- **Wytwórca.** Suma pozycji MarsBota na torach  i .
- **Założyciel.** Bez zmian (liczba posiadanych kolonii i obszarów miast łącznie).
  - Umieść po znaczniku gracza MarsBota na torze  na polach „7” i „10” oraz na torze  na polu „8”. Gdy MarsBot dotrze do znacznika, traci 5 M€ i wykonuje akcję założenia kolonii zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji dotyczącej dodatku *Kolonie* w tej instrukcji. Usuń ten znacznik.
- **Zdobywca peryferii.** Bez zmian (liczba posiadanych obszarów wzdłuż krawędzi mapy).
  - Pola na krawędzi mapy traktuj tak, jakby miały dodatkowy symbol premii.
- **Zoolog.** Pozycja MarsBota na torze  powiększona o 5.

## KORPORACYJNA RYWALIZACJA: AKCJE WZMACNIAJĄCE

- **Administrator.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty bez symboli. Rozpatrz ją. MarsBot otrzymuje 5 M€ (dodatkowo).
- **Bankier.** Przesuń znacznik na torze  albo . Wybierz ten, na którym MarsBot jest niżej, a jeśli na obydwu jest na tej samej pozycji – tor budowlı.
- **Biolog.** Przesuń znacznik na torze .
- **Botanik.** Przesuń znacznik na torze .
- **Celebryta.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty o koszcie wynoszącym przynajmniej 20 M€. Rozpatrz ją.
- **Deweloper.** MarsBot umieszcza obszar zieleni na polu sąsiadującym z obszarem oceanu i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
- **Dobroczyńca.** MarsBot podnosi swój WT o 2.

- **Ekscentryk.** Ty tracisz 1 🌱 albo 1 🌿 (jeśli masz kilka możliwości, usuń jednostkę zapewniającą najwięcej punktów).
- **Elektryk.** Przesuń znacznik na torze ⚡.
- **Fundator.** MarsBot umieszcza obszar miasta na polu sąsiadującym z obszarem specjalnym.
- **Góral.** MarsBot umieszcza obszar zieleni na polu, które nie sąsiaduje z obszarem oceanu, i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
- **Górnik.** Przesuń znacznik na torze ⚙️.
- **Kolekcjoner.** Przesuń znacznik na torze 📦.
- **Konserwator.** Przesuń znacznik na torze 🌍.
- **Kosmiczny baron.** Przesuń znacznik na torze 🚀.
- **Kultywator.** MarsBot umieszcza obszar zieleni i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
- **Łowca okazji.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty o koszcie wynoszącym maksymalnie 10 M€. Rozpatrz ją.
- **Magnat.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz zielonej karty. Rozpatrz ją.
- **Magnat ciepły.** Przesuń znacznik na torze 🔥.
- **Naukowiec.** Przesuń znacznik na torze 🧪.
- **Organizator.** Przesuń znacznik na torze 📅.
- **Podróżnik.** Przesuń znacznik na torze 🌍 albo 🌍. Wybierz ten, na którym MarsBot jest wyżej.
- **Polityk.** (Brak akcji wzmacniającej, ponieważ wynik MarsBota w odniesieniu do tej nagrody jest stały).
- **Potentat.** Przesuń znacznik na torze, na którym MarsBot jest najwyżej.
- **Potentat ziemski.** MarsBot umieszcza obszar zieleni i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
- **Prognosta.** Odkrywaj karty z talii projektów, dopóki nie odkryjesz karty z wymaganiami. Rozpatrz ją. MarsBot otrzymuje 5 M€.
- **Przemysłowiec.** Przesuń znacznik na torze ⚡.
- **Urbanista.** MarsBot umieszcza obszar miasta.
- **Wizjoner.** Przesuń znacznik na torze, na którym MarsBot jest najniżej, nie uwzględniając toru Wenus.
- **Właściciel gruntu.** MarsBot umieszcza obszar zieleni i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
- **Wykonawca.** Przesuń znacznik na torze 🏗️.
- **Wytwórca.** Przesuń znacznik na torze 🏗️ albo ⚡. Wybierz ten, na którym MarsBot jest niżej, a jeśli na obydwu jest na tej samej pozycji – tor budowlu.
- **Założyciel.** MarsBot umieszcza obszar miasta.
- **Zdobywca peryferii.** MarsBot umieszcza obszar zieleni na polu na krawędzi mapy i podnosi Poziom Tlenu o 1%.
- **Zoolog.** Przesuń znacznik na torze 🐾.

