PIERWSI MARSJANIE

PRZYGODY NA CZERWONEJ PLANECIE

ALMANACH

Cel Gry

- Waszym celem jest zawsze spełnienie **WSZYSTKICH WARUNKÓW** zwycięstwa dla danej misji.
- Podczas niektórych misji pojawiają się ZADANIA OPCJONALNE, które przybliżają was do głównego celu lub poprawiają waszą sytuacje, jednak nie trzeba ich wykonać aby ukończyć misję.

  Przykład: Misja „Witajcie w domu" zawiera 6 warunków zwycięstwa (czerwone) oraz 2 zadania opcjonalne (pomarańczowe).

Zbudujcie Rezerwowe Panele Słoneczne	Wykonajcie Budowę. Umieśćcie odpowiednią kartę Obiektu obok planszy. Pamiętajcie, żeby na polach statusu położyć czerwone znaczniki.
Zbudujcie Rezerwowy Oksygenator	Wykonajcie Budowę. Umieśćcie odpowiednią kartę Obiektu obok planszy. Pamiętajcie, żeby na polach statusu położyć czerwone znaczniki.
Zbudujcie Rezerwową Farmę	Wykonajcie Budowę. Umieśćcie odpowiednią kartę Obiektu obok planszy. Pamiętajcie, żeby na polach statusu położyć czerwone znaczniki.
Zasadźcie nowe nasiono.	Wykonajcie Badania na Farmie. Umieśćcie 1 nasiono z ładowni w otworze #1 na Ścieżce Wzrostu.
Znajdźcie optymalne warunki wzrostu roślin.	Wykonujcie Korekcje, aż osiągnięcie 100% na torze Optymalnych Warunków.
Naprawcie HUB, by nie przekroczyć Progu Eksploatacji.	Wykonujcie Budowy przy użyciu części zapasowych, by wymienić czerwone znaczniki statusu na zielone.
Znajdźcie pozostałości dwóch rozbitych sond: Marsfarera i Stargazera 3	Wykonajcie Eksplorację na Obszarach K1-S i K2-S. Oprócz , jakie normalnie położycie na tych Obszarach, połóżcie także 1 pomarańczowy .
Zbierzcie części zapasowe do naprawy HUB-u	Wykonajcie Pozyskiwanie na Obszarach K1-S i K2-S, aby przesunąć pomarańczowe z tych Obszarów na arkusz misji.

- Każda misja ma określoną liczbę rund (nazywanych solami). Musicie spełnić wszystkie warunki zwycięstwa przed końcem ostatniego sola.

  ⓘ Liczba rund w misji może zmieniać się w zależności od liczby graczy.

  Przykład: Licznik solów (rund) w misji "Poczuj się jak w domu".

- Niektóre misje mają określony PRÓG EKSPLOATACJI. Jest to liczba zepsutych części w HUB-ie (zarówno na kartach jak i na kafelkach Obiektów). W chwili końca misji liczba ta nie możecie znajdować się powyżej Progu Eksploatacji – inaczej misja zakończy się niepowodzeniem.

  Przykład: W twoich Obiektach są 4 zepsute części (czerwone kosteczki). Jeżeli Próg Eksploatacji wynosi 3, musicie naprawić przynajmniej 1 część.

  ⓘ Czerwone kosteczki na torach oraz ramce Uszkodzeń są jedynie znacznikami, nie zepsutymi częściami.

  ⓘ Gdy wypełnicie ostatni warunek Zwycięstwa, po naciśnięciu przycisku „Następna Runda", w aplikacji wyświetli się zapytanie o Próg Eksploatacji. Jeżeli wasza liczba zepsutych części jest równa lub niższa od Progu, wybierzcie Potwierdź. W przypadku przekroczenia progu wybierzcie Anuluj.

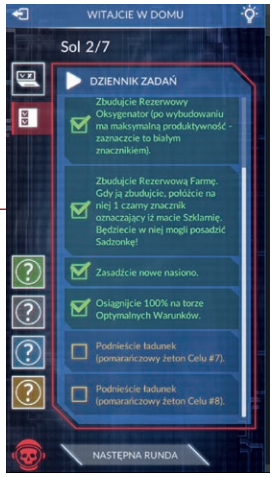
  Jeżeli przekroczyliście Próg Eksploatacji musicie przejść do następnej rundy. Jeżeli nie ma już następnych rund, aplikacja powiadomi was o przegranej.

CEL GRY (2/2)

- Jeżeli którykolwiek z Astronautów umrze podczas gry, misja natychmiastowo kończy się niepowodzeniem.

  ⓘ Pamiętajcie, aby oznaczyć w aplikacji, który z astronautów zginął.

- Kiedy wypełnicie warunek zwycięstwa, nie zapomnijcie otworzyć Dziennika misji i zatwierdzić jego wykonanie w aplikacji.



Żetony celu

Żetony celu określają konkretne cele w danej misji. Używaj ich, aby śledzić swój postęp.

Zazwyczaj:

- **CZERWONE ŻETONY** oznaczają warunki zwycięstwa (wymagane do wygranej),
- **POMARAŃCZOWE ŻETONY** są zadaniami opcjonalnymi,
- **CZARNE ŻETONY** służą do wszystkich innych zastosowań.

Gdy otrzymujesz żeton celu, połóż go na planszy zgodnie z zaleceniami. Jeżeli miejsce jest niesprecyzowane, połóż go w Oczekującym obszarze Ładowni, tak jak inne zebrane rzeczy.

Przykład: Dwa pomarańczowe żetony umieszczone na kaflu Obszaru.

Kiedy żeton celu coś wam daje – na przykład próbkę lub część zastępczą – połóż to w Dostępnym obszarze Ładowni.

ⓘ Numery żetonów nie odzwierciedlają kolejności z jaką trzeba wykonywać cele.

Karty Namiaru

Talia 8 kart Namiaru służy generowaniu losowych kierunków. Dla przykładu mogą być użyte w celu określenia pochodzenia sygnału.

Zawsze, gdy musisz dobrać kartę Namiaru, weź kartę ze szczytu talii, aby sprawdzić kierunek. Po tym potasuj ją z resztą kart, tak aby zawsze w talii było 8 kart.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, zawsze gdy musisz dobrać kilka kart, dobierz pierwszą, obejrzyj ją, wtasuj z powrotem do talii i dopiero dobierz następną.

Nie musisz przejmować się oznaczeniami „Łatwy", „Średni", „Trudny" na tych kartach. Wykorzystywane są one w kilku konkretnych sytuacjach w grze. Będziesz dokładnie poinstruowany kiedy i jak z nich korzystać.

Karty Badań

Talia 6. kart Badań jest wykorzystywana do generowania losowych numerów: procentów od 15% do 50% oraz liczb od 01 do 06. Służą one na przykład do wygenerowania numeru dla Żetonu celu lub wartości twojego wydobycia.

Zawsze, gdy musisz dobrać kartę Badań, weź kartę ze szczytu talii, aby sprawdzić wartość procentową lub numer – zawsze będziesz poinstruowany, którą wykorzystujesz. Po tym potasuj ją z resztą kart, tak aby zawsze w talii było 6 kart.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, zawsze gdy musisz dobrać kilka kart, dobierz pierwszą, obejrzyj ją, wtasuj z powrotem do talii i dopiero dobierz następną.

Karty Obiektów

Z kart tych będziecie korzystać jedynie w niektórych misjach. Reprezentują one różne obiekty, które gracze będą mogli zbudować.

- Po zbudowaniu, karta Obiektu jest traktowana jak normalna dla wszystkich akcji związanych z obiektami, poza odstępstwami przedstawionymi w zasadach konkretnych misji (np. możesz budować **ULEPSZENIA** do kart Obiektów)

- Po zbudowaniu, połóż kartę Obiektu w odpowiadającym jej rzędzie obok planszy (np. Połóż Rezerwową farmę obok planszy w rzędzie „sekcja Systemowa”)

- Po zbudowaniu, na karcie Obiektu powinny znajdować się jedynie czerwone znaczniki statusu (chyba, że w instrukcjach misji napisano inaczej)

- Po zbudowaniu, karta Obiektu jest w pełni funkcjonalna, nawet pomimo znajdujących się na niej wszystkich zepsutych znacznikach statusu (np. Produkuje tlen, pozwala na użycie akcji Leczenie itd.)

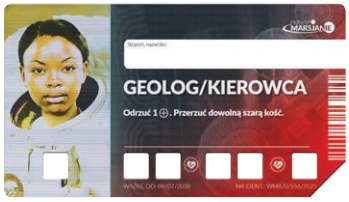
- Nie możesz zbudować karty Obiektu jeżeli nie jest to zawarte w regułach danej misji (np. Misja Poczuj się jak w domu pozwala graczom na budowę 3 kart Obiektów)

Astronauci

Podczas gry twojego Astronautę reprezentuje **PLANSZA GRACZA**, **KARTY ZDOLNOŚCI** (w pojedynczych misjach), **2 PIONY** graczy oraz **KARTA CHARAKTERYSTYK**.

Plansza gracza zawiera informacje na temat profesji, zdolności bazowej oraz aktualnego stanu ZDROWIA astronauty.

PIONY AKCJI reprezentują czas potrzebny do wykonania akcji. Oznacz, który z astronautów podejmuje się danej akcji, kładąc na niej piona. Aby dowiedzieć się więcej przejdź do rozdziału PIONY AKCJI.



Przykład: Plansza Geolog/Kierowca oraz karty umiejętności.

Zdolności

Zdolności pozwalają ci na wydanie twoich ŻETONÓW MORALE aby wpływać na wydarzenia w grze, np. przerzucić kość lub otrzymać próbkę.

Kości akcji w różnych kolorach

- Każda zdolność może być użyta tylko **raz na rundę**, w dowolnym jej momencie.
  - ⓘ Użycie zdolności nie jest akcją.
  - ⓘ Kiedy efekt w grze zmusza cię do odrzucenia jednej z twoich kart umiejętności, możesz wybrać która z nich zostanie usunięta.
- ZDOLNOŚĆ BAZOWA twojego astronauty jest nadrukowana na jego Planszy gracza i jest dostępna podczas każdej gry. Po użyciu zdolności bazowej połóż na niej czarną kosteczkę – oznacza to, że nie możesz już użyć tej zdolności do końca rundy.
- Każdy z astronautów posiada ZESTAW 3 ZDOLNOŚCI. Aby oznaczyć użycie którejkolwiek z nich, po prostu obróć kartę tej zdolności.
  - ⓘ W **Pojedynczej misji** wszystkie zdolności są dostępne od początku gry.
  - ⓘ Grając w **kampanię** musisz odblokować zdolności.
  - ⓘ Możesz używać jedynie zdolności twojej postaci. W żaden sposób nie będziesz w stanie wykorzystać zdolności innych postaci.
  - ⓘ Podczas wykonywania akcji, musisz być aktywnym graczem, aby móc użyć zdolności wpływającej na jej efekt. Na przykład jeżeli Geolog jedynie pomaga, nie może użyć swojej zdolności do przerzucenia kości.

Przykład: Zestaw kart zdolności dla Inżyniera/Mechanika.

- **Zdolności mają natychmiastowy efekt** — na przykład jeżeli Geolog wyda 2 żetony morale aby otrzymać próbkę, jest ona dostępna do badań od razu po otrzymaniu.

Zdrowie

Twoja plansza gracza posiada tor zdrowia – używaj go do oznaczania obecnego stanu zdrowia twojego astronauty.

Astronauta umiera po otrzymaniu 6 rany. Jeżeli zginie, misja natychmiast kończy się niepowodzeniem.

Nie żyje

Rany

Na początku każdej misji włóż czerwony znacznik do pierwszego od lewej otworu na **torze zdrowia** (pod portretem astronauty).

W dowolnym momencie, gdy astronauta otrzyma RANĘ, przełóż znacznik do następnego otworu po prawej.

Przykład: Pierwsza rana, którą otrzymuje twój astronauta.

Żetony Stanów

Zauważ, że tor zdrowia posiada kilka ikon oznaczających ŻETONY STANÓW. Zawsze, gdy znacznik zdrowia mija tę ikonę (poruszając się w prawo) otrzymujesz żeton Stanu:

- Dobierz 1 losowy ŻETON STANU i rozpatrz go.
- Gracz może zdobyć więcej niż 1 ŻETON STANU na rundę.
- Podczas leczenia (przesuwania znacznika zdrowia w lewo) nie otrzymujesz żetonu Stanu.

  ⓘ Ale po leczeniu, gdy ponownie otrzymasz ranę i przekroczysz przez to pobierasz również żeton Stanu.

- Twój astronauta może mieć w tym samym czasie kilka oddziałujących na niego żetonów Stanów.
- Twój astronauta nie może posiadać więcej niż jednego żetonu Stanu tego samego typu (np. nie możesz posiadać dwóch żetonów Migreny w tym samym czasie). Jeżeli dociągniesz żeton, który już posiadasz, dociągaj do momentu, aż wylosujesz nieposiadany jeszcze żeton, a nieużyte żetony zwróć do puli.

  ⓘ Każda runda ma 6 faz, a żetony Stanu możesz otrzymać tylko w fazach 1-5. Jeżeli otrzymasz żeton w fazie Akcji (np. po rzucie kośćmi), nie ma on efektu podczas pozostałych wykonywanych przez ciebie akcji w tej rundzie.

  Jeżeli jednak otrzymasz żeton, na przykład w fazie Morale (poprzez otrzymanie rany, za nieposiadanie wystarczającej liczby żetonów morale do odrzucenia), żeton ten wywiera efekt podczas wszystkich akcji których podejmujesz się w tej rundzie. Czas otrzymania żetonu Stanu ma więc duże znaczenie!

  Jeżeli otrzymujesz żeton Stanu, nie wywiera on żadnego efektu, aż do początku następnej fazy.

Efekty żetonów stanów

ANEMIA - W każdej rundzie podczas **FAZY PRODUKCJI** musisz zjeść 2 porcje żywności, zamiast 1. Wciąż otrzymujesz standardowo 1 ranę za każdą niezjedzoną porcję.

ATAK LĘKU - Obniż poziom **MORALE** o 1. Natychmiast rozpatrz efekt tego Stanu, po czym odłóż jego żeton z powrotem do puli.

ATAK SERCA - jeden z pionów twojego astronauty może zostać użyty jedynie do wykonania **AKCJI LECZENIE**, w celu pozbycia się żetonu tego Stanu. Drugi pion może zostać standardowo użyty do podjęcia się dowolnej akcji.

PROBLEMY Z KONCENTRACJĄ - astronauta z tym Stanem podejmujący się misji, musi rozpatrzyć odpowiednią **PRZYGODĘ**.
W przypadku gdy tylko asystuje, to gracz, którego pion jest na szczycie stosu musi rozpatrzyć Przygodę.

> ⓘ Przygody będziesz mieć jedynie podejmując się akcji Eksploracji, Pozyskiwania, Badań oraz Budowy. Stan ten nie ma żadnego efektu przy wykonywaniu pozostałych akcji – nie mają one przypisanych żadnych przygód.

MIGRENA - Astronauta z tym Stanem nie może używać żadnych **ZDOLNOŚCI**, jednak może on wydawać **ŻETONY MORALE** w innych celach.

ZATRUCIE - Zawsze, gdy astronauta ma otrzymać dowolną liczbę RAN, podwój ich liczbę.

Przykład: Postać z 2 ranami oraz 1 żetonem Stanu:

Rezerwy

W Rezerwach trzymane są wasze zapasy tlenu, energii i żywności.

ⓘ Połóżcie liczniki na odpowiednich polach, żeby zaznaczyć czym dysponujecie. Aplikacja zawiera informacje o początkowych rezerwach w danej grze.

ⓘ Kiedy otrzymujecie lub zużywacie zasoby, odpowiednio przesuńcie liczniki.

Znaczniki i ikony

Licznik żywności

Ikona żywności z rezerw

Licznik tlenu

Ikona tlenu z rezerw

Licznik energii

Ikona energii z rezerw

ⓘ Pamiętajcie: przy naprawianiu uszkodzonych części ⚡ i O_2 nie obniżacie poziomu energii lub tlenu w Rezerwach. Naprawić je można tylko używając odpowiednich części zapasowych: Złączy elektrycznych [⚡] lub Filtrów Tlenowych [O_2].

Przebieg rundy

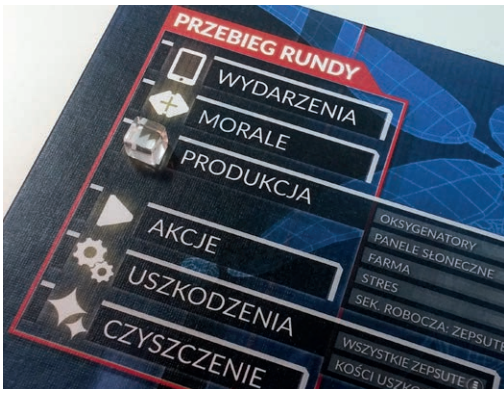
Rozgrywka w *„Pierwszych Marsjanach”* toczy się przez kilka rund. Każdy arkusz misji zawiera licznik solów wskazujący, ile rund będzie w danej misji (1 sol = 1 runda).

Przykład: Misja z 6 rundami (solami).

- Podczas niektórych misji, we wskazanych rundach będą oddziaływać efekty specjalne. Szczegóły zawarte są na arkuszu misji.

Przykład: W tej misji począwszy od 3 rundy musicie w fazie Uszkodzeń, rzucić żółtą kością Uszkodzeń.

Każda runda składa się z 6 faz, rozpatrywanych w następującej kolejności:



I. WYDARZENIA. Pierwszy Gracz odczytuje Wydarzenie wylosowane przez aplikację i rozpatruje jego skutki.

Niekiedy WYDARZENIA mają skutki jednorazowe, niekiedy będą wpływać na całą rundę, w jeszcze innych przypadkach pozostaną z wami na dłużej.

II. MORALE. Pierwszy Gracz (i tylko on) rozpatruje efekty obecnego poziomu MORALE.

III. PRODUKCJA. Zasoby (energii, tlenu, żywności) są PRODUKOWANE i zużywane. Rozpatruje się efekty Stresu i zepsutych ⚙ w **Sekcji Roboczej**.

IV. AKCJE. Gracze wspólnie ustalają, a następnie wykonują najlepszy plan DZIAŁAŃ dla bieżącej rundy.

V. USZKODZENIA. Pierwszy Gracz rzuca kośćmi USZKODZEŃ i rozpatruje wyniki.

VI. CZYSZCZENIE. Odpowiednio PRZESUŃCIE żetony i znaczniki na planszy.

KIEDY FAZA CZYSZCZENIA DOBIEGNIE KOŃCA:

- ŻETON PIERWSZEGO GRACZA przekazuje się kolejnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- przesuńcie znacznik na liczniku solów na kolejne pole, a znacznik na torze Rundy z powrotem do góry. Rozpoczyna się nowa runda.

Aplikacja będzie pomagać wam w wykonaniu wszystkich czynności podczas rundy. Po rozpatrzeniu każdej fazy, naciśnijcie przycisk „Następna”. Aplikacja wyświetla skrót wszystkich kroków przeprowadzanych w fazie.

Czas zagrania konkretnych akcji oraz wydarzeń

ZACHODZĄCE NATYCHMIASTOWO:

- **ZDOLNOŚCI** (Możesz użyć ich w dowolnym momencie rundy i rozpatrzyć natychmiast ich działanie)
- **POI** z eksplorowanych pierścieni trafiają bezpośrednio do Ładowni (Możesz użyć ich natychmiast po eksploracji kafelka Obszaru).
- Efekty z KAFLI PRZESTOJU (poziom stresu jest aktualizowany w fazie produkcji, w której został położony na planszę)
- Efekt z akcji Budowy w sytuacji, gdy gracz ROZMONTOWUJE LUB PRZEPINA CZĘŚCI - część w której pojawia się czerwony znacznik statusu ma natychmiastowy efekt.

ZACHODZĄCE NA KONIEC RUNDY:

- **CZERWONE KOSTKI** położone w fazie Uszkodzeń na **RAMCE USZKODZEŃ** (Jeżeli w FAZIE USZKODZEŃ jeden z zielonych znaczników jest zamieniany na czerwony, efekty tej zmiany zachodzą dopiero w następnej rundzie!)
- **ZEBRANE ZASOBY** (rzeczy POZYSKANE w tej rundzie, trafiające do Oczekującego obszaru Ładowni, są dostępne dopiero od początku kolejnej rundy)

ZACHODZĄCE NA KONIEC DANEJ FAZY:

- Naprawienie **OBIEKTU** (np. jeżeli naprawisz procesory w bloku medycznym, poziom Uszkodzeń w fazie Uszkodzeń nie zwiększa się)
- Usunięcie **KAFLA PRZESTOJU** (gdy USUNIESZ KAFEL w fazie Akcji, obiekt jest aktywny w fazie Uszkodzeń. Jest to ryzykowne posunięcie w przypadku dobrania karty uszkodzenia)
- **STANY** (np. jeżeli dobrałeś żeton ZATRUCIE, będzie oddziaływać na twoją postać od następnej fazy!)
- ŻETONY MODYFIKATORÓW (np. Przygoda podczas Eksploracji nakłada żeton na kafel terenu. Następnie wykonujesz akcję Pozyskanie na tym terenie. Nie otrzymujesz jednak ran z żetonu w tej fazie! Będzie on wywierać efekt dopiero po zakończeniu fazy Akcji!)

I. Wydarzenia

Aplikacja poprowadzi was poprzez 4 kroki każdej fazy Wydarzeń:

1. **POSTĘP USZKODZEŃ**
2. **ROZPATRZENIE PRZYGODY I/LUB KONTYNUACJA WĄTKÓW**
3. **WYDARZENIA MISJI**
4. **OTRZYMANIE UNIKATOWEJ AKCJI Z WYDARZENIA**

1. Postęp Uszkodzeń

W miarę upływu czasu stan HUB-u ulega pogorszeniu.

Przed Wydarzeniem bieżącej rundy aplikacja nakaże przesunięcie znacznika Uszkodzeń na wskazanym torze o 1. Przesuńcie odpowiedni znacznik o 1 pole w górę i rozpatrzcie ewentualne konsekwencje.

Przykład: Przesuńcie znacznik Uszkodzeń w Sekcji Systemowej o 1 zgodnie ze wskazaniami aplikacji.

- przesuńcie znacznik Uszkodzeń na wskazanym torze o 1 w górę.
- **W momencie, gdy znacznik dochodzi do 5** stopnia (lub ma go minąć), natychmiast **dobierz kartę Uszkodzeń** z talii odpowiadającej tej Sekcji, a znacznik z powrotem ustaw na polu 0. W ramce Uszkodzeń zamień zielony znacznik dla następnej w kolejności sekcji (Robocza --> Mieszkalna --> Systemowa --> Robocza) na czerwony znacznik.

  Przykład: Jeżeli znacznik na torze Uszkodzeń znajduje się na polu 5, dobierz kartę Uszkodzeń dla Sekcji Mieszkalnej i rozpatrz jej efekty.

  ⓘ Po rozpatrzeniu karty Uszkodzenia zmień kostkę statusu z zielonego na czerwony w ramce Uszkodzeń, w polu dla następnej w kolejności sekcji. Dla powyższego przykładu będzie to Sekcja Systemowa.

- Potwierdź wykonanie tej czynności w aplikacji.

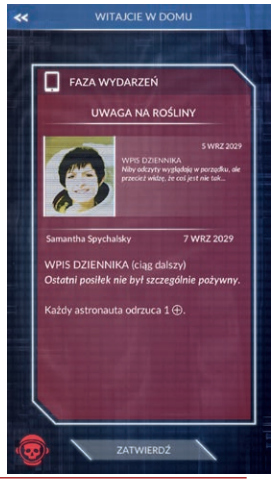
2. Rozpatrywanie Przygód i Kontynuacji wątków

W każdej rundzie aplikacja pokazuje tylko jedno Wydarzenie misji, ale na skutek poprzednich zdarzeń lub akcji podjętych (niepodjętych) przez graczy we wcześniejszych rundach mogą pojawić się także inne Wydarzenia. Będą to albo **Przygody**, albo **Kontynuacja Wątków**.

Kiedy aplikacja przedstawia takie Wydarzenie, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Tekst fabularny PRZYGODY lub WYDARZENIA może być wskazówką co do ewentualnych konsekwencji.

Przygody i Kontynuacje Wątków – jeśli występują – zawsze pojawiają się przed zwykłym Wydarzeniem misji.

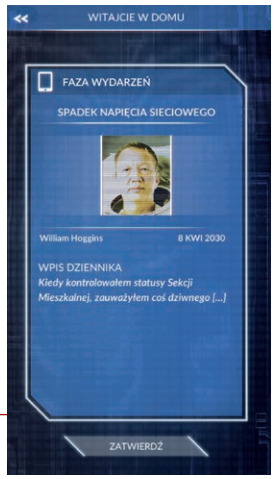


Przykład Przygody. Zwróć uwagę na czerwone tło.

3. Rozpatrywanie Wydarzeń misji

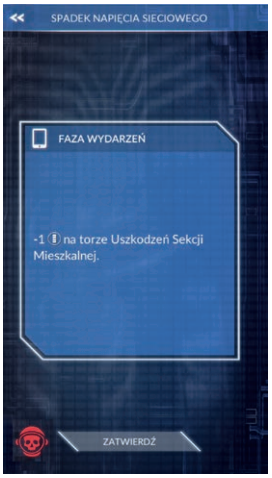
Wydarzenia misji mają decydujące znaczenie dla rozgrywki i popychają fabułę naprzód. Przeczytajcie tekst fabularny i opis Wydarzenia.

- Pierwszy gracz czyta tekst fabularny Wydarzenia oraz jego opis. Wciśnij przycisk „Potwierdź” w aplikacji po zakończeniu czytania.



Przykładowy zrzut ekranu dla tekstu fabularnego:

- Natychmiast rozpatrzcie jego efekty i potwierdźcie to w aplikacji.



Przykładowy zrzut ekranu dla efektu Wydarzenia:

4. Otrzymanie unikatowej akcji z Wydarzenia

Po rozpatrzeniu Wydarzeń misji zobaczycie akcję z Wydarzenia – jest to akcja którą możecie wykonać.

Jeśli nie wykonacie jej w tej rundzie, narażacie się na wystąpienie negatywnych konsekwencji Wydarzenia.

Przykład zrzutu ekranu dla unikatowej akcji z Wydarzenia

Więcej szczegółów w sekcji AKCJE.

II. Morale

Chociaż poziom Morale odzwierciedla nastrój całej załogi, TYLKO PIERWSZY GRACZ rozpatruje jego skutki w danej rundzie.

- Tor Morale obejmuje wartości od -2 (desperacja) do +3 (zapał do działania). Morale nigdy nie wykracza poza te granice.

  ⓘ Jeżeli w dowolnym momencie gry znacznik morale miałby przesunąć się poza ten zakres, nic się nie dzieje.

Przykład: Tor Morale ze znacznikiem na poziomie 0.

- Podczas rozpatrywania wpływu Morale Pierwszy Gracz **zyskuje lub odrzuca żetony Morale** w liczbie wskazanej przez aktualną wartość Morale.

  ⓘ Zyskuje tyle żetonów Morale, ile jest wskazane przez dodatni poziom toru.

  ⓘ Jeżeli tor jest na ujemnym poziomie, Pierwszy Gracz traci liczbę żetonów Morale adekwatną do poziomu.

  ⓘ Zawsze, gdy Pierwszy Gracz musi odrzucić więcej żetonów Morale niż obecnie posiada, otrzymuje 1 ranę za każdy brakujący żeton.

  ⓘ Żaden z graczy nie może wziąć na swoją postać ran wynikających z braku żetonów Pierwszego Gracza.

  ⓘ WAŻNE: To jedyna sytuacja w której gracz otrzymuje rany, gdy nie jest w stanie wypełnić poleceń gry.

żetony Morale

- Jeżeli poziom Morale wynosi 0 nic się nie dzieje.
- Astronauci rozpoczynają grę bez żetonów Morale, a poziom morale na starcie wynosi 0 (chyba, że w instrukcjach konkretnych misji napisane jest inaczej)

Pierwszy Gracz

Żeton Pierwszego Gracza wskazuje, kto w bieżącej rundzie pełni tę rolę. Pierwszy Gracz:

- rozpatruje efekty Morale i ponosi ich konsekwencje.
- rozstrzyga wszelkie spory między graczami.
- ponadto niektóre efekty w grze odnoszą się konkretnie do Pierwszego Gracza.

Żeton Pierwszego Gracza:

III. Produkcja

W TEJ FAZIE POLICZYCIE I DOSTOSUJECIE:

- ilość tlenu, energii i żywności (oraz WZROSTU, jeżeli na ścieżce wzrostu Farmy znajdują się nasiona)
- POZIOM STRESU
- rozpatrzycie efekty zepsutych części SEKCJI ROBOCZEJ
- Niektóre misje mają dodatkowe zasady, odnoszące się do fazy Produkcji

Tlen, energia i żywność

Tlen, energia i żywność to wasze najbardziej istotne zasoby.

ŻYWNOŚĆ jest produkowana na FARMIE (w szklarniach 01 – 05),

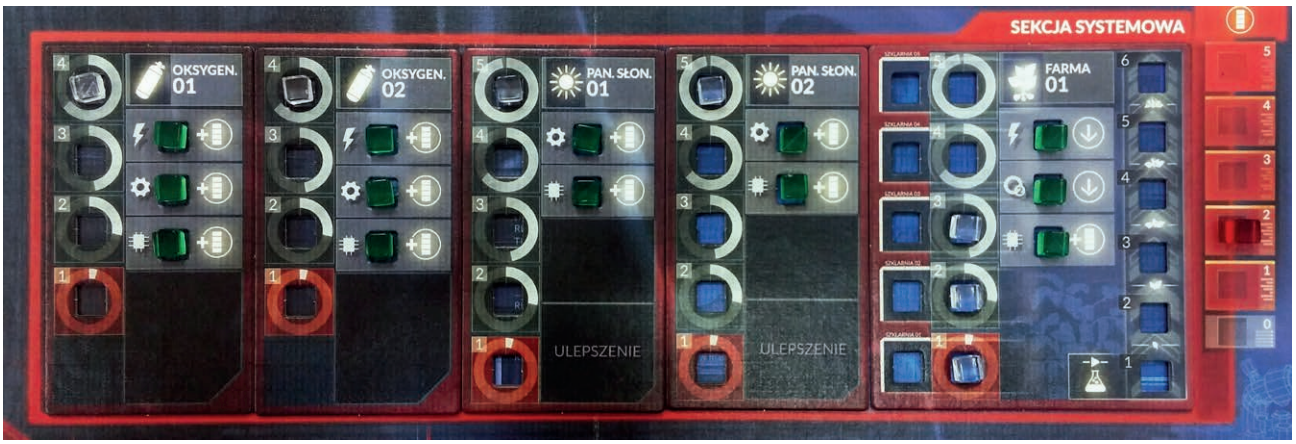
TLEN jest produkowany w OKSYGENATORACH 01 oraz 02,

ENERGIA jest produkowana przez PANELE SŁONECZNE 01 oraz 02.

Zasoby te są produkowane w **KAŻDEJ RUNDZIE.**

Następnie powyższe zasoby są **zużywane**: tlen napełnia HUB, energia jest potrzebna do zasilenia Obiektów, a żywność jest zjadana. Więcej informacji znajdziesz w sekcjach: SZKLARNIE, OKSYGERATORY i PANELE SŁONECZNE.

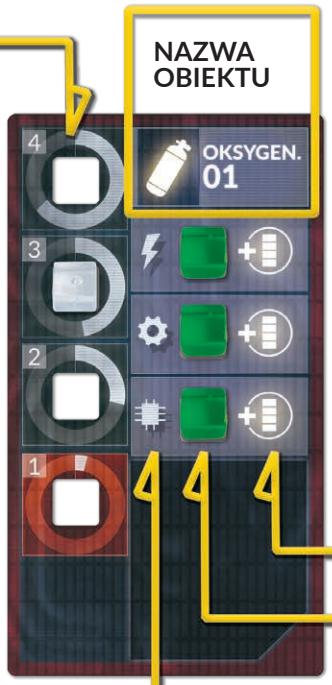
Przykładowa Sekcja Systemowa, w której są produkowane: żywność, energia oraz tlen. Białe kosteczki na Oksygenatorach, panelach słonecznych oraz Farmie wskazują obecny poziom pozyskiwanego tlenu, energii oraz żywności. Na zdjęciu poniżej widzimy, że HUB produkuje 4+4 tlenu, 5+5 energii oraz 3 żywności. Nie zmieniajcie położenia białych znaczników, jeżeli efekty w grze tego od was nie wymagają.



Oksygenatory

Budowa Oksygenatora

TOR WYDAJNOŚCI:
Biały znacznik wskazuje bieżącą wydajność Oksygenatora (0 – 4 tlenu)



KOSZTY I KARY:
pokazują CO DZIEJE SIĘ *gdy znacznik statusu jest czerwony.*

ZNACZNIKI STATUSU:
Zielone znaczniki – prawidłowe funkcjonowanie
Czerwone znaczniki - USZKODZONE

Ikony wskazujące rodzaj dla **ZNACZNIKÓW STATUSU**

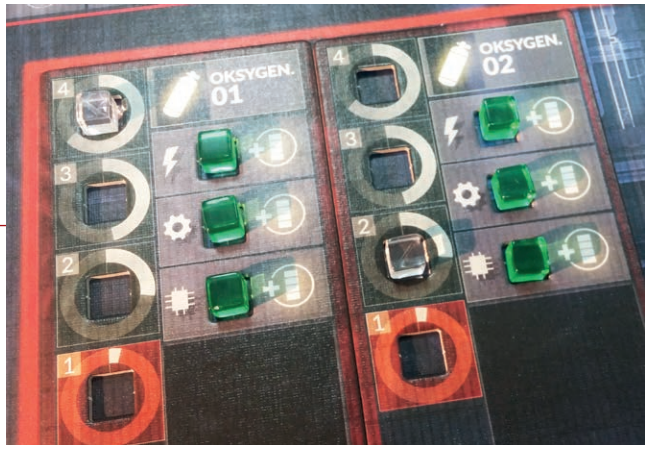
- HUB wyposażony jest w dwa Oksygenatory. Biały znacznik wskazuje **BIEŻĄCĄ WYDAJNOŚĆ** każdego z nich (min. = 0, maks. = 4).

  ⓘ Jeżeli efekt karty każe wam uszkodzić jedną z części, wybierasz w którym z dwóch Oksygenatorów to zachodzi. Efekt ten może tyczyć się również karty zastępczego Oksygenatora.

- Suma wydajności obu Oksygenatorów mówi, ile tlenu produkujecie na rundę, czyli ile Obiektów możecie zasilić w powietrze zdatne do oddychania.

  Przykład: Dwa Oksygenatory zapewniają 6 (4+2) tlenu.

- Jeżeli produkujesz więcej tlenu niż zużywasz, dodaj połowę nadmiarowego tlenu (zaokrąglone w górę) do REZERWY (przesuń znacznik tlenu o otrzymaną wartość).



Zużycie tlenu

- Obiekty, w których potrzebujesz stałego dostępu powietrza, oznaczone są ikoną po lewej stronie kolumny znaczników statusu.

ⓘ Zazwyczaj w grze znajduje się 8 obiektów wymagających tlenu. Są to: *Farma*, *Kwatery załogi*, *Blok medyczny*, *Centrum sterowania*, *Hala garażowa*, *Pokój próbek*, *Laboratorium* i *Warsztat*.

ⓘ Zazwyczaj w grze macie do dyspozycji dwa Oksygenatory, produkujące 8 tlenu.

ⓘ W niektórych misjach te liczby będą się zmieniać.

- Kiedy produkujesz niewystarczającą ilość tlenu, niektóre z Obiektów stają się niedostępne. Więcej informacji w sekcji **KAFLE PRZESTOJU**.

ⓘ Czerwony znacznik obok ikony w Obiekcie Farma powoduje **WIĘDNIĘCIE**. Możesz zatrzymać ten efekt wydając 1 tlen z Rezerwy ( ).

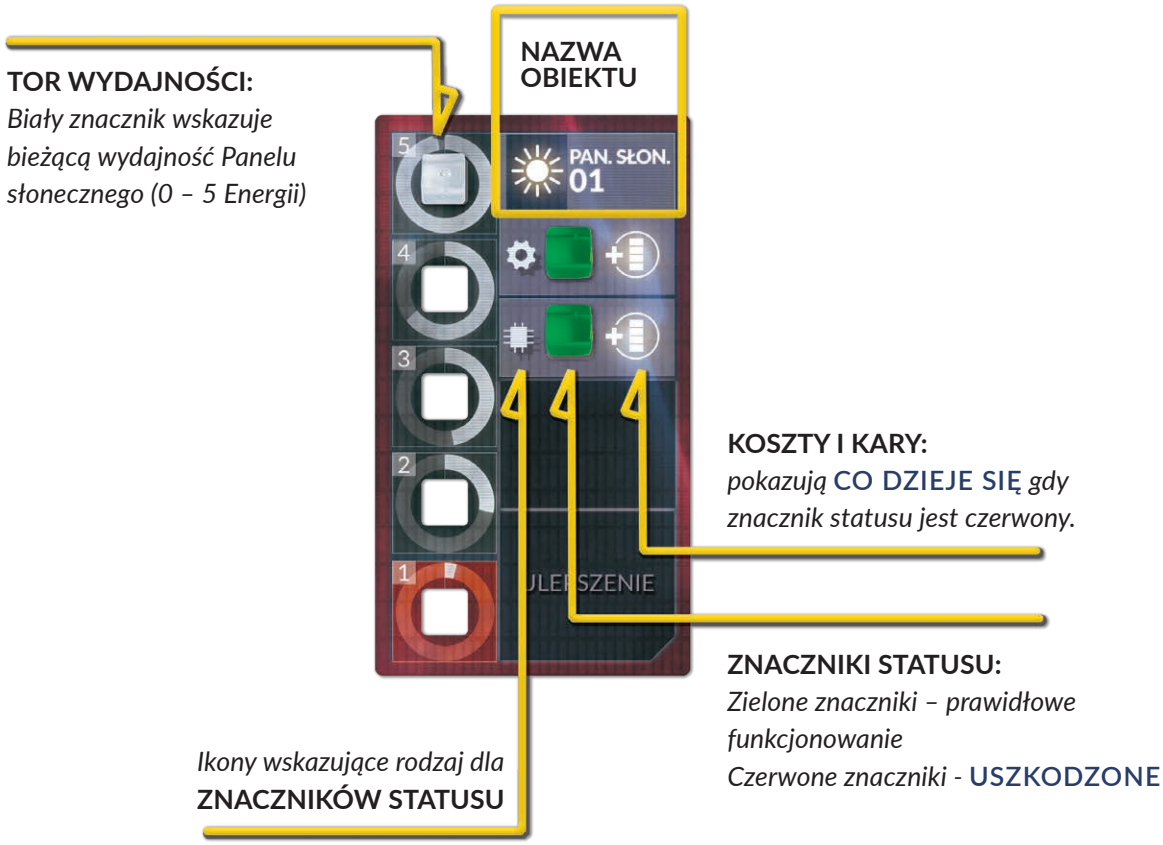
ⓘ Czerwony znacznik obok ikony Obiektach w Sekcjach Mieszkalnej i Roboczej sprawiają, że za każdym razem, gdy wykonujesz w nich akcję, musisz wydać 1 tlen z Rezerwy ( ).

- Jeżeli nie masz tlenu w Rezerwie nie możesz podejmować się takich akcji.
- Jeżeli wykonujesz więcej niż 1 akcję w tym Obiekcie, musisz wydać tlen za każdą z wykonanych akcji.

Przykład: Naukowiec kładzie dwa oddzielne piony w Laboratorium, aby wykonać w nim dwie akcje. Podczas rozstrzygnięcia musi wydać 1 tlen (z Rezerwy) i rozpatrzyć pierwszą akcję. Następnie wydaje drugi tlen (również z Rezerwy) i rozpatruje drugą akcję.

Panele słoneczne

Budowa Panelu słonecznego



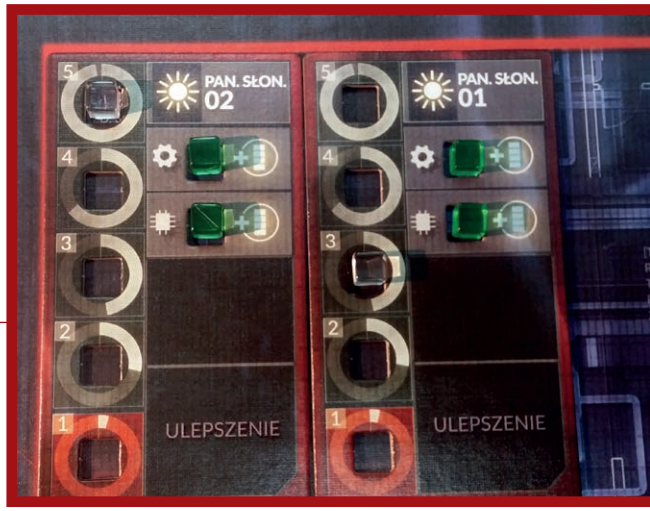
- HUB wyposażony jest w dwa zestawy Paneli Słonecznych. Biały znacznik wskazuje **BIEŻĄCĄ WYDAJNOŚĆ** każdego z nich (min. = 0, maks. = 5).

  ⓘ Jeżeli efekt karty każe wam uszkodzić jedną z części, wybierasz w którym z dwóch zestawów Paneli słonecznych to zachodzi.

  ⓘ Efekt ten może tyczyć się również karty zestawu zastępczych Paneli słonecznych.

- Suma wydajności obu zestawów Paneli słonecznych mówi ile energii produkujecie na rundę, czyli ile Obiektów możecie zasilić w prąd.

  Przykład: Dwa zestawy Paneli słonecznych zapewniają 8 (5+3) energii.



- Jeżeli produkujesz więcej energii, niż zużywasz dodaj połowę nadmiarowej energii (zaokrągloną w górę) do REZERWY (przesuń znacznik energii o otrzymaną wartość).

Wykorzystanie energii

- Obiekty, w których potrzebujesz stałego dopływu prądu, oznaczone są ikoną ⚡ po lewej stronie kolumny znaczników statusu.

ⓘ Zazwyczaj w grze znajduje się 10 obiektów wymagających energii. Są to: *Oksygenatory 01 i 02*, *Farma*, *Kwatery załogi*, *Blok medyczny*, *Centrum sterowania*, *Hala garażowa*, *Pokój próbek*, *Laboratorium* i *Warsztat*.

ⓘ Zazwyczaj w grze macie do dyspozycji dwa zestawy Paneli słonecznych, produkujących 10 energii.

ⓘ W niektórych misjach te liczby będą się zmieniać.

- Kiedy produkujesz niewystarczającą ilość energii, niektóre z Obiektów stają się niedostępne. Więcej informacji w sekcji KAFLE PRZESTOJU.

ⓘ Czerwony znacznik obok ikony ⚡ w Obiektach Sekcji Roboczej sprawiają, że za każdym razem, gdy wykonujesz w nich akcję musisz wydać 1 energię z Rezerwy (⚡).

  - Jeżeli nie masz wystarczająco dużo energii w Rezerwie nie możesz podejmować się takich akcji.

  - Jeżeli wykonujesz więcej niż 1 akcję w tym Obiekcie, musisz wydać energię za każdą z wykonanych akcji.

Przykład: Farma ma czerwony znacznik statusu obok ikony ⚡. Oznacza to, że sadzonki będą więdnąć. Jednak możecie zapobiec więdnięciu, wydając jedną energię z Rezerwy. Jeżeli w tej rundzie nie naprawicie uszkodzonej części, w następnej rundzie, będziecie zmuszeni wydać kolejną energię z Rezerwy, aby zapobiec więdnięciu.

Kafle Przestoju

Brakujący tlen/energia

Jeśli produkujecie mniej tlenu/energii niż obecnie potrzeba, będziecie musieli wprowadzić przestój w pracy niektórych Obiektów.

- Za każdy brakujący tlen lub energię musicie wybrać 1 Obiekt, na którym znajdzie się kafel Przestoju.

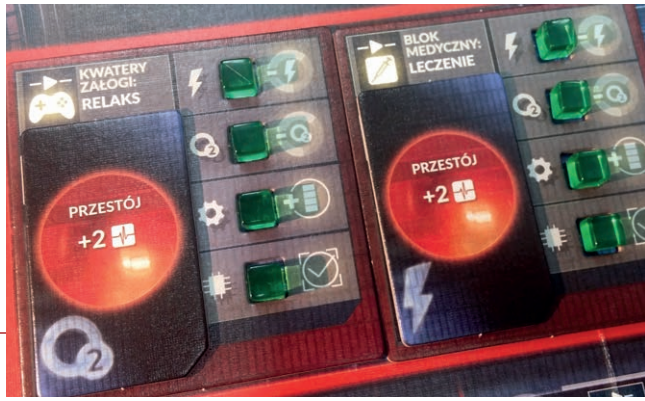
  ⓘ Jeżeli zabrakło wam tlenu, połóżcie losowy kafel Przestoju z ikoną .

  ⓘ Jeżeli zabrakło wam energii, połóżcie losowy kafel Przestoju z ikoną .

- Takie Obiekty nie mogą być używane do czasu zdjęcia owych kafli. Nie oddziałują na nie żadne efekty w grze (zarówno pozytywne jak i negatywne), dopóki nie zostanie on zdjęty.

  Na przykład: 10 Obiektów wymaga stałych dostaw energii. Jeżeli suma wydajności obu zestawów Paneli słonecznych wynosi 8, na 2 Obiektach musicie położyć kafle Przestoju z ikoną *(musicie wciąż wybierać z 10 Obiektów zasilanych energią).*

  Przykład: Kwatery załogi i Blok medyczny z kaflami Przestoju:



- W niektórych misjach będziecie mieć karty Obiektów zamiast kafli Obiektów. Możecie położyć na nich kafle Przestoju, na zasadach odnoszących się do kafli Obiektów.

Efekt żetonów Przestoju

- Każdy żeton Przestoju podnosi poziom Stresu o 2 podczas fazy Produkcji.
- Aby usunąć kafel Przestoju, musisz wykonać **AKCJĘ USUŃ PRZESTÓJ**.
- Zawsze ignorujesz efekty dotyczące Obiektu z kaflem Przestoju.
- Żaden z Obiektów nie może posiadać więcej niż 1 kafel Przestoju dotyczący energii oraz 1 kafel Przestoju dotyczący tlenu. W obiektach tych możecie wykonywać jedynie akcję usuwania Przestoju.

Usuwanie Kafli Przestoju

Więcej informacji odnoszących się do tej akcji znajdziesz w SEKCJI AKCJI.

Dodatkowe informacje

WAŻNE: Gdy **KAFEL PRZESTOJU DOTYCZĄCY TLENU** znajduje się na danym Obiekcie, wciąż zużywa energię. Gdy **KAFEL PRZESTOJU DOTYCZĄCE ENERGII** znajduje się na danym Obiekcie, wciąż zużywa tlen.

Przykład: HUB z dwoma żetonami Przestoju dotyczącymi tlenu, zużywa 6 tlenu oraz 10 energii.

PAMIĘTAJ: Ten efekt różni się od czerwonego znacznika statusu na ⚡ / O₂ które, przykładowo zmuszają was do wydania energii/tlenu z Rezerwy podczas używania akcji!

UWAGA: Gracze mogą umieszczać kafle Przestoju jedynie w sytuacji, gdy nakazuje to efekt gry, nie mogą położyć go w żadnym innym przypadku.

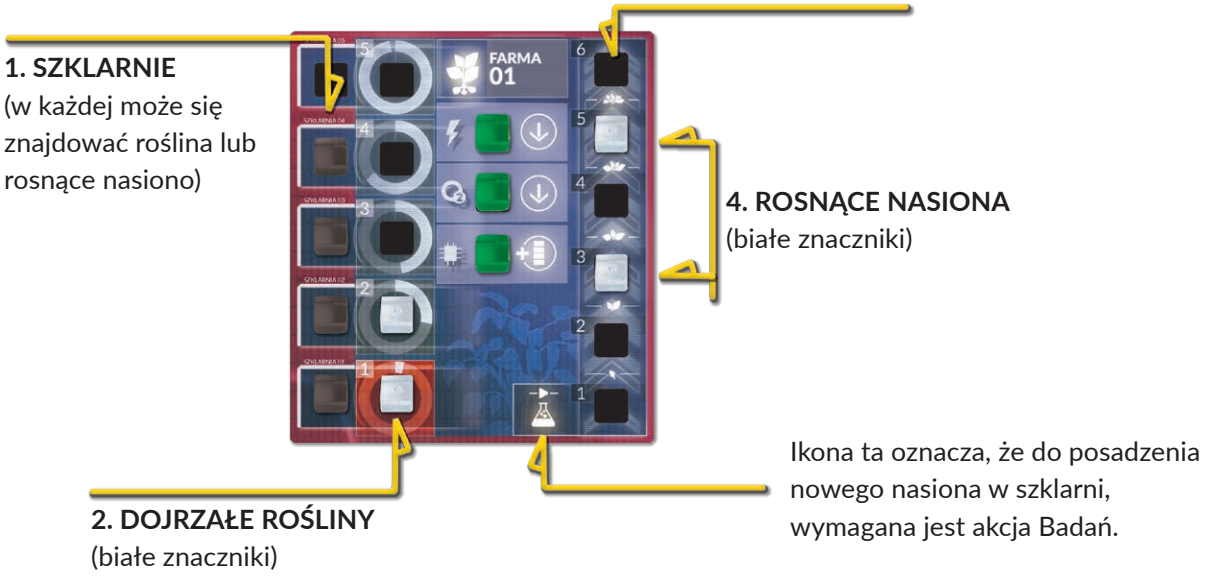
UWAGA: Obiektu z kaflami Przestoju są niewrażliwe na wszystkie dotyczące ich efekty w grze – zarówno bezpośrednio, jak i pośrednio.

Przykład: Jeżeli karta Uszkodzeń posiada słowo klucz Pokój próbek, a na kaflu tego Obiektu znajduje się kafel Przestoju, odrzuć tę kartę nie rozpatrując jej.

- Na Obiekt, na którym znajduje się kafel przestoju, można położyć drugi taki kafel, jeżeli będzie on innego typu. Przykładowo, jeżeli na Kwaterach Załogi znajduje się kafel Przestoju dotyczący energii (jeżeli nie produkujesz wystarczająco dużo energii), można położyć na nim także kafel Przestoju dotyczący tlenu (jeżeli nie produkujesz wystarczająco dużo tlenu). Oba żetony trzeba usunąć, aby ponownie skorzystać z Obiektu. Oba kafle dodają 2 stresu podczas fazy Produkcji.
- Obiekt z kaflem Przestoju jest niedostępny dla wszystkich graczy. Można wykonać na nim tylko akcję usunięcia Przestoju.
- Jeżeli na Obiekcie z żetonem Przestoju znajdują się ŻETONY MODYFIKATORÓW, zostają tam i nie są rozpatrywane do momentu usunięcia kafla Przestoju.
- Nic się z nimi nie dzieje podczas FAZY CZYSZCZENIA.
- Po usunięciu kafla Przestoju żetony modyfikatorów znowu są aktywne.

Farma

Budowa Farmy



1. Szklarnie

- Może znajdować się w niej dojrzała roślina lub rosnące nasiono
- Potrzebujesz 1 szklarni na 1 roślinę.
  - ⓘ W każdej misji otrzymujecie informacje, ile szklarni posiadacie
  - ⓘ Nie możecie budować nowych szklarni, do czasu, aż konkretny efekt w misji wam na to pozwoli.

2. Dojrzałe rośliny

- Nie możecie mieć więcej roślin, niż szklarni
- Każda roślina zapewnia 1 żywność dla 1 astronauty w każdej fazie Produkcji
- Aby nakarmić astronautów nie musicie odrzucać dojrzałych roślin
  - ⓘ Jeżeli któryś z efektów gry sprawia, że zachodzi WIĘDNIĘCIE, przesuńcie wszystkie nasiona na Ścieżce wzrostu o 1 pole w dół, a następnie przemieśćcie 1 roślinę na 6 pole tej Ścieżki.

3. Ścieżka wzrostu

- Po akcji sadzenia połóż nasiono na pierwszym polu Ścieżki wzrostu.
- W przypadku więdnięcia połóż znacznik Dojrzałej rośliny na 6 polu Ścieżki wzrostu.
  - ⓘ W każdej fazie produkcji odbywa się WZROST, oznacza to, że musicie przesunąć wszystkie znaczniki nasion o 1 pole do góry.
  - ⓘ Jeżeli doszło do WIĘDNIĘCIA, oznacza to, że musicie przesunąć wszystkie znaczniki nasion o 1 pole w dół.
  - ⓘ Jeżeli nasiono miałoby przesunąć się w dół, ale jest już na polu 1, usuńcie je z gry (obumiera).

4. Rosnące nasiona

- Na Farmie nigdy nie może znajdować się więcej nasion i roślin, niż jest na niej szklarni.
  - ⓘ SADZENIE nowych nasion.

Rozpatrz efekty Farmy w następującej kolejności:

1. WZROST
2. PRODUKCJA ŻYWNOŚCI
3. ASTRONAUCI JEDZĄ PO 1 PORCJI ŻYWNOŚCI

1. Wzrost

Jeżeli posiadacie przynajmniej jedno nasiono na Ścieżce wzrostu:

- Przesuńcie jego znacznik o 1 pole do góry.
- Jeżeli już jest na 6 polu, przełóżcie je do pustej **SZKLARNI**.

  ⓘ Jeżeli na farmie uszkodzone są części Złączy elektrycznych lub Filtrów tlenowych, zamiast wzrostu zachodzi WIĘDNIĘCIE.

2. Produkcja żywności

- Produkujecie tyle porcji żywności, ile macie dojrzałych roślin w szklarniach.
- Każda szklarnia może pomieścić 1 Dorosłą roślinę.

  *Przykład: Na Farmie produkowane są 2 porcje żywności (w **2 dwóch z 3 dostępnych** szklarni):*

3. Astronauci jedzą po 1 porcji żywności

- Każdy astronauta musi zjeść 1 porcję żywności.
- Jeżeli nie produkujecie wystarczającej ilości żywności, musicie użyć żywności z **REZERW** – jeżeli jest to możliwe.
- Jeżeli wciąż nie ma wystarczającej ilości żywności, musicie zdecydować, który z astronautów **NIC NIE ZJE**. Każdy astronauta, który nie będzie jadł otrzymuje 1 ranę za każdą porcję żywności, którą powinien był zjeść.
- W rzadkim przypadku, jeśli produkujecie więcej żywności niż zjadacie, dodajcie połowę tej nadwyżki do REZERW (zaokrąglając w górę) – odpowiednio przesuńcie licznik żywności.
- Astronauci nie mogą jeść nasion.
- Kiedy astronauta je, NIE ZJADA on rośliny (białego znacznika). Pozostaje ona w szklarni.

Więdnięcie

Kiedy na Farmie brakuje tlenu lub energii (znajduje się na niej czerwony znacznik statusu lub kafel Przestoju), wasze rośliny i nasiona zaczną **więdnąć**.

Jeżeli zachodzi więdnięcie, adekwatnie nie ma wzrostu.

W takim przypadku przesuńcie **wszystkie znaczniki na Ścieżce wzrostu** o 1 pole w dół (oraz usuń znacznik nasiona, kiedy nie ma już pola, na które mógłby trafić oraz cofnijcie jedną dorosłą roślinę na 6 pole Ścieżki wzrostu.

Zapobieganie więdnięciu

Więdnięcie nasion może być zabójcze, aby mu zapobiec, możesz wydać 1 energię/tlen **z Rezerwy** (w zależności od uszkodzonej części Farmy), a w tej rundzie nasiona będą standardowo wzrastać.

Nie ma znaczenia czy w Farmie uszkodzona jest 1 czy 2 części, więdnięcie zachodzi tylko raz na rundę. W przypadku gdy uszkodzone są Złącza Elektryczne oraz Filtry Tlenowe, wciąż odbywa się tylko jedno więdnięcie.

Rezerwowa Farma

- Niektóre misje nakażą wam zbudowanie FARMY REZERWOWEJ.
- Farma Rezerwowa jest osobnym Obiektem, nie łączy się z Główną Farmą. Oznacza to, że:
  - Uszkodzone części w jednej Farmie nie będą powodować więdnięcia w drugiej.
  - Jeżeli musicie rozpatrzyć efekt odnoszący się do Farmy, zawsze róbcie to dla Głównego Obiektu Farmy.

Karta Farmy Rezerwowej:

Stres

Im więcej ludzi jest stłoczonych w zamkniętej przestrzeni HUB-u, tym bardziej stresujące warunki tam panują.

Do śledzenia narastającego napięcia służy TOR STRESU.

Przykład: tor Stresu na polu 10.

Podnoszenie poziomu Stresu

W fazie Produkcji przesuńcie biały znacznik na tym torze o **1 POLE ZA KAŻDEGO ASTRONAUTĘ W GRZE** (inne efekty też mogą wpływać na poziom Stresu).

Kiedy znacznik dotrze na pole 18 (lub miałby je przekroczyć), napięcie staje się nie do wytrzymania i wybucha bójka. Należy rozpatrzyć poniższe konsekwencje:

- Każdy astronauta otrzymuje 1 RANĘ.
- MORALE spada o 1.
- Następnie cofnijcie znacznik na pole 00 tego toru.

Obniżanie poziomu stresu

Możesz obniżyć Stres wykonując akcję w KWATERACH ZAŁOGI.

Sekcja Robocza: zepsute

Przykład: W Sekcji Roboczej dwa Obiekty (pokój Próbek i Laboratorium) mają czerwony znacznik statusu :

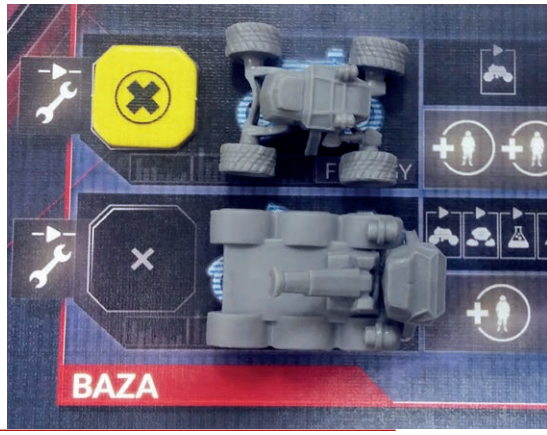
Rozpatrzcie skutki AKTYWNYCH KAR wskazanych przez czerwone znaczniki statusu w Sekcji Roboczej (jeśli w Obiekcie trwa przestój, kara nie jest aktywna).

ⓘ Wystarczy sprawdzić Obiekty w Sekcji Roboczej (nie patrzcie na Sekcję Mieszkalną oraz Systemową).

Rzućcie zieloną KOŚCIĄ RANY. Jeśli wypadła , Froggy jest uszkodzony

- połóżcie żeton *Blokada* na polu x Froggy'ego.
- Froggy nie może być używany – ani w tej rundzie, ani w następnych – dopóki nie zostanie NAPRAWIONY.
- Aby odrzucić ten żeton, należy wykonać akcję Budowy na tym łaziku

  ⓘ Możecie posiadać wiele ŻETONÓW MODYFIKATORÓW na polu x Froggy'ego. Musicie odrzucić je wszystkie, aby ponownie z niego korzystać.



Przykład Froggy'ego z żetonem blokady:

Odrzućcie 1 wybraną próbkę z dowolnego Obszaru.

Stres rośnie o 1.

Połóżcie żeton na polu ! Warsztatu.

ⓘ WAŻNE: Położenie żetonu na polu ! oznacza, że jest aktywny już w TEJ rundzie.

ⓘ WAŻNE: Jeżeli na polu ! znajdował się już żeton, musicie rozpatrzyć je wszystkie w tej rundzie.

Uszkodzone części – Kary

W **FAZIE USZKODZEŃ**: przesuń znacznik na odpowiednim torze Uszkodzeń o 1 pole w górę.

Rośliny usychają — rozpatrz efekty **WIĘDNIĘCIA**.

ŁAZIK nie może pomagać w akcji Eksploracji.

Aby podjąć tę akcję, musisz wydać 1 . Nie otrzymujesz jej z powrotem, jeśli akcja zakończyła się niepowodzeniem.

Aby podjąć tę akcję, musisz wydać 1 . Nie otrzymujesz go z powrotem, jeśli akcja zakończyła się niepowodzeniem.

Przykład: Gracz musi wydać 1 tlen , aby zbadać Próbkę.

Nawet jeśli użyłeś dość pionów, by akcja była automatycznie udana, musisz rzucić odpowiednią **KOŚCIĄ** . Jeśli nie wyrzuciłeś , akcja jest nieudana.

- kość zielona: Eksploracja
- kość szara: Pozyskiwanie, Relaks
- kość niebieska: Badania, Leczenie
- kość brązowa: Budowa, Przegląd

Ikony rozpatrywane w fazie Produkcji

(W Bazie) Ilekroć używasz Froggy'ego, rzuć zieloną kością Rany . Jeśli wyrzuciłeś, Froggy jest uszkodzony – połóż żeton Blokady na polu x Froggy'ego. Froggy nie może być używany – ani w tej rundzie, ani w następnych – dopóki nie zostanie naprawiony. Aby naprawić łazika, należy wykonać na nim akcję Budowy.

Odrzuć 1 wybraną próbkę z dowolnego Obszaru.

Stres rośnie o 1.

Połóż żeton na polu **!** Warsztatu.

IV. Akcje

Jak wykonywać akcje

1. Gracze najpierw wspólnie decydują, jakie akcje wykonać.
2. Następnie przypisują swoje PIONY do wybranych AKCJI.
3. Akcja z danego Wydarzenia może być wykonana tylko raz. Inne akcje mogą być wykonywane wielokrotnie.
4. Następnie gracze wykonują WYBRANE AKCJE w kolejności od 1 do 11.

ⓘ Możesz przypisać swoje piony do więcej niż jednej akcji.

ⓘ Gracze mogą tworzyć stos z pionów różnych postaci.

ⓘ O ile efekt w grze nie mówi inaczej, musisz wykorzystać oba swoje piony.

ⓘ Możecie wykorzystać dodatkowe piony, jeśli jakieś macie.

ⓘ Możecie tworzyć w stos piony waszych postaci z pionami AMP (lub wystawiać same piony AMP) jeżeli typ akcji pokrywa się z typem piona AMP (lub akcja ta nie ma przypisanego typu)

ⓘ Przypisanie pionów do akcji odbywa się poprzez położenie ich na ODPOWIEDNIM miejscu planszy lub arkusza misji.

Akcje z typem/bez typu

AKCJE Z TYPEM: w grze jest 8 takich akcji. Wiele efektów w grze odnosi się do konkretnego typu akcji (np. wykonaj akcję Badania). Każdy typ ma przypisaną ikonę.

- Akcje z Obiektów:

AKCJE BEZ TYPU: W grze występuje również wiele akcji bez typu – napotkacie na nie rozpatrując niektóre wydarzenia lub akcje z arkusza misji.

- Akcja z Wydarzenia
- Akcja z arkusza misji
- USUNIĘCIE KAFLA PRZESTOJU

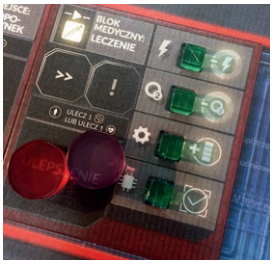
Możesz przypisać swoje piony do:

1. WYDARZEŃ – aby zapobiec ich negatywnym konsekwencjom; jeśli wyraźnie nie zaznaczono inaczej w treści samego Wydarzenia, akcja tego Wydarzenia nie może być podjęta więcej niż jeden raz.
2. CICHEGO MIEJSCA – aby otrzymać żetony Morale.
3. KWATERA ZAŁOGI – aby podnieść Morale lub obniżyć Stres.
4. BLOKU MEDYCZNEGO – aby leczyć rany i Stany.
5. CENTRUM STEROWANIA – aby zmniejszyć poziom Uszkodzeń.
6. HALI GARAŻOWEJ – aby odkrywać nowe Obszary.
7. POKOJU PRÓBEK – aby pozyskiwać próbki.
8. LABORATORIUM – aby wykonywać Badania, a także by sadzić nowe nasiona na Farmie.
9. WARSZTATU – aby dokonywać napraw, budować ulepszenia itp.
10. USUNIĘCIE KAFLA PRZESTOJU
11. **AKCJE Z ARKUSZA MISJI**

1.

2.

3.

4.


5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

Rozpatrywanie Akcji

Po tym, jak wszystkie piony zostały przypisane do akcji, następuje rozpatrzenie ich w kolejności od 1 do 11.

ⓘ Kolejność rozpatrywania akcji zależy od typu akcji (na przykład wszystkie akcje Badań są rozpatrywane w tym samym kroku). Akcje nienależące do żadnego z powyższych typów rozpatrywane są na końcu fazy Akcji (w dowolnie wybranej kolejności).

Piony akcji

Piony akcji przedstawiają sposób wykonywania czynności przez astronautów.

Kiedy wykonujesz akcję, możesz przeznaczyć na nią OBA SWOJE PIONY – oznacza to poświęcenie całego sola na tę akcję. Akcja będzie wówczas automatycznie udana (o ile nie działają inne modyfikatory).

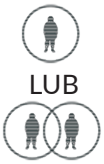
Możesz również przypisać TYLKO JEDEN PION do danej akcji, dzięki czemu potencjalnie wykonasz więcej czynności w rundzie. Oznacza to jednak konieczność rzucenia kośćmi Akcji, aby ustalić czy akcja się udała.

- Wybór ten występuje podczas podejmowania się Akcji: Eksploracja, Pozyskiwanie, Badania, Budowa.

Ilość pionów wymagana do wykonania akcji:

Akcje mogą być albo **automatycznie udane, albo rozstrzygane przez rzut kośćmi.**

Do takiej akcji potrzeba tylko jednego piona, aby była ona automatycznie udana.



Możesz użyć jednego piona, aby rzucić kośćmi i w ten sposób określić wynik, albo użyć dwóch pionów, by akcja była automatycznie udana.

Przedstawione na obrazku liczby pionów to **PODSTAWOWE WYMAGANIA** dla danej akcji. Często będą one modyfikowane przez różne efekty działające w grze.

Przykład: potrzeba 1 dodatkowego piona za każdy żeton wpływający na daną akcję.

Umieszczanie pionów

- W tej grze NIE WYKONUJECIE TUR. Wspólnie ustalacie, których akcji się podejmiecie.

Tworzenie stosów

Podczas deklarowania tej samej akcji można użyć pionów pochodzących od więcej niż jednego gracza – w takiej sytuacji piony ustawia się jeden na drugim, tworząc stos.

To pion na szczycie tego stosu wskazuje, kto wykonuje daną akcję (otrzymuje profity, ponosi konsekwencje itp.); pozostałe piony pełnią jedynie rolę wspomagającą.

Ilustracje po prawej pokazują kilka przykładów akcji Budowy.

- To jest jedna akcja – nie rzuca się kośćmi. Fioletowy pion wykonuje akcję (rozpatruje konsekwencje), żółty tylko wspomaga.

- To są dwie osobne akcje – należy rzucić kośćmi przy każdej próbie. Powodzenie akcji zależy od wyniku rzutu.

- Ta sama akcja wykonywana dwukrotnie. Akcja fioletowego piona zostanie zakończona automatycznym sukcesem. Czerwony gracz musi rzucić kostką, aby ustalić swój wynik.

PAMIĘTAJCIE: Każdy stos pionów to odrębne wykonanie akcji!

Stawianie pionów dla przypomnienia

W *Pierwszych Marsjanach: Przygody na Czerwonej Planecie* będziecie wykonywać wiele różnych działań i czasami może być trudno zapamiętać do których akcji przypisano które piony. Dlatego kładźcie je w takich miejscach, które wam o tym przypomną.

Przykład 1: Kiedy wykonujecie specjalną akcję Badań z arkusza misji, połóżcie piony i ewentualne dodatkowe zasoby na arkuszu misji (zamiast na Laboratorium – typowym miejscem dla akcji Badań).

Przykład 2: Kiedy wykonujecie Pozyskiwanie, aby podnieść próbkę znajdującą się poza HUB-em, połóżcie pionki na Obszarze, z którego wykonujecie Pozyskiwanie (zamiast na Pokoju Próbek – typowym miejscu dla akcji Pozyskiwania) i umieśćcie próbkę, którą chcecie zebrać na górze stosu pionów.

AKCJE > PIONY AKCJI > UMIESZCZANIE PIONÓW (2/2)

Przykład 3: Kiedy naprawiacie zepsutą część HUB-u, połóżcie piony obok znacznika statusu, który chcecie wymienić (zamiast na Warsztacie – typowym miejscu dla akcji Budowy).

PAMIĘTAJCIE: Bez względu na to, gdzie znajdują się piony, akcje zawsze wykonuje się w ustalonej kolejności (punkty 1-9 na str. 11): jeśli położyliście piony na Bloku Medycznym, aby za pomocą akcji Budowy naprawić jedną z jego zepsutych części, ta akcja nie zostanie rozpatrzona w kroku „Blok Medyczny", tylko podczas kroku „Warsztat".

Przykład 4: W przedstawionym poniżej wariancie 4-osobowym, gracze postawili swoje piony na różnych akcjach. Czerwony gracz postanowił położyć jeden ze swoich pionów w Kwaterach załogi, aby podwyższyć poziom Morale. Dwóch graczy wykonuje akcje w Centrum sterowania. Fioletowy gracz położył swój drugi pion w Bloku medycznym – jest Medykiem, więc może wyleczyć się sam. Pomarańczowy gracz Eksploruje – jego pion wraz z Froggym stoi w miejscu odkrywanego Obszaru. Jego drugi pion znajduje się w Laboratorium – zamierza wykonać Badania z użyciem pomarańczowego żetonu Celu. Oba piony czarnego gracza stoją na kafelku Obszaru, w którym zamierza pozyskiwać Próbkę – oznacza to, kładąc ją na szczycie stosu.

Koszty i kary akcji

Poza przedstawionymi już wymaganiami, akcje często będą mieć zmodyfikowany koszt lub kary.

Poniżej znajdują się różne powody zmienionego kosztu akcji:

- USZKODZONA CZĘŚĆ w Obiekcie
- ŻETON MODYFIKACJI na polu **!**
- ŻETON MODYFIKACJI na planszy gracza
- ŻETON STANU na planszy gracza
- **EFEKTY OBSZARÓW** (jeżeli akcja jest wykonywana poza HUBem)
- ŻETON MODYFIKACJI (jeżeli akcja jest wykonywana poza HUBem)
- Zasady specjalne poszczególnych misji

Musicie być w stanie zapłacić **KOSZTY AKCJI**, aby ją wykonać (np. Posiadać Filtr Tlenowy w Dostępnym obszarze Ładowni).

KARY są konsekwencjami wykonania danej akcji (np. Otrzymanie rany).

Jeżeli nie macie jak zapłacić za akcję (np. jeżeli nie posiadacie Filtru Tlenowego w Dostępnym obszarze Ładowni), **NIE MOŻECIE WYKONAĆ TEJ AKCJI.**

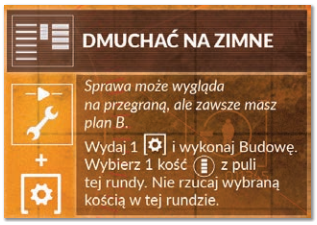
- **ŻETONY LEŻĄCE NA KAFLACH OBIEKTÓW:** używając akcji z tych obszarów dodaj jedynie koszty/kary znajdujące się na polu **!** tego Obiektu.
- **ŻETONY LEŻĄCE NA BAZIE ŁAZIKÓW:** Używając łazika, dodaj wszystkie koszty/kary znajdujące się na jego polu x.
- Jeżeli na arkuszu misji znajduje się akcja specjalna, sprawdź jej typ (np. jest to akcja budowy), aby ją wykonać musisz wliczyć do niej wszystkie koszty i kary z Warsztatu (ponieważ wciąż jest to akcja budowy).

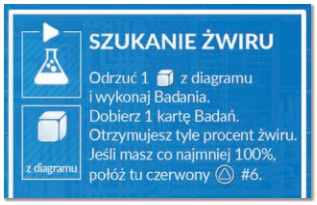
Przedmioty wymagane do akcji

Jeżeli akcja wymaga czegokolwiek innego, musisz posiadać to **kiedy deklarujesz akcję:**

- Jeżeli potrzebujesz **CZĘŚCI ZAPASOWEJ**, połóż ją wraz z pionami, które będą wykonywać tą akcję. Jeżeli akcja się powiedzie, odrzućcie tą Część, a w przypadku niepowodzenia odłóżcie ją z powrotem tam, skąd ją wziąłeś.

- Jeżeli potrzebujecie wykorzystać **ZAPASY Z REZERWY,** przesuńcie ich znaczniki o wymaganą wartość, deklarując tę akcję. Niezależnie od wyniku akcji, zapasy wykorzystane do jej użycia, są tracone.





Przykłady: Aby wykonać akcję Dmuchać na zimne Musisz wydać i wykonać akcję budowy.

Do wykonania akcji Przygotuj spoiwo musisz wydać jeden z żetonów Celu, otrzymany we wcześniejszych rundach gry i wykonać akcję Badań.

Do wykonania akcji Szukanie żwiru musisz wydaj jeden ze znaczników dostępny w tej misji i wykonać akcją Badań.

Przykład: Akcja z arkusza misji Korekcje do aktywacji wymaga użycia .

WAŻNE: Aby zadeklarować akcję, musicie posiadać wszystko co jest wymagane, w momencie deklaracji.

Przykład: Nie możecie budować szklarni oraz sadzić nasion w tej samej rundzie. W momencie deklaracji akcji sadzenia nasion nie macie jeszcze wymaganej szklarni!

Przykład: Nie możecie naprawić uszkodzonej części oraz zdjąć kafla Przestoju w tej samej rundzie. W momencie deklaracji akcji budowy, Warsztat wciąż jest niedostępny.

AMP

AMP (Automatyczne Maszyny Pomocnicze) to dodatkowe piony do wykorzystania na określone akcje.

Piony te oznaczono kolorami i mogą być one użyte tylko do określonych działań. Piony te mogą wykonywać akcje o odpowiadającym im typie oraz akcje bez typu.

AMP z odpowiadającymi im pionami oraz Obiektami:

AMP:

- Mogą być wykorzystywane samodzielnie
- Mogą również wspomagać astronautów przy akcjach przez nich wykonywanych.

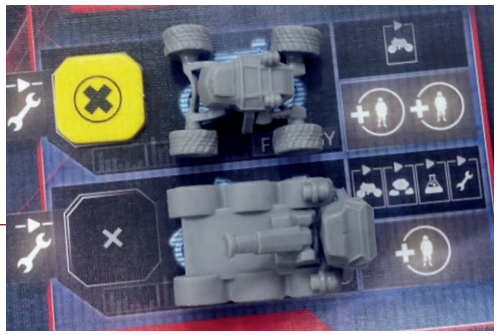
Szczegółowe użycie AMP

- AMP musi mieć wyznaczonego operatora. Gracz korzystający z AMP, bierze kartę używanej Maszyny, aby zaznaczy, że to on nią steruje.
- Jeśli zachodzi taka potrzeba, to operator danej maszyny rzuca za nią kośćmi akcji i rozpatruje rezultaty. (np. jeżeli trzeba rozpatrzyć przygodę, jej efekty będą odnosić się do operatora)
- AMP może samodzielnie podejmować się akcji (muszą to być akcje zgadzające się z jego TYPEM, LUB AKCJE BEZ TYPU)
- Piony AMP mogą być układane w stos z innymi pionami
- AMP może zmienić operatora pomiędzy rundami.
- WAŻNE: AMP może użyć łazika, jeżeli wykonuje misję poza HUBem.
- Możesz używać jednocześnie **AMP** i **łazika** by pomagały ci w jednej akcji..
- WAŻNE: Jeśli akcja nie ma typu (na przykład jest tylko oznaczona ikoną), również można do niej przypisać AMP.

Łaziki

Do swojej dyspozycji macie dwa łaziki, które mogą wesprzeć was w działaniach.

- FROGGY obniża koszt **Eksploracji** o 2
- SCORPIO robniża koszt **Eksploracji/Pozyskiwania/Badań/Budowy** o 1



Przykład: łaziki w Bazie

- Same nie wykonują żadnej akcji, potrzebny jest co najmniej jeden pion do ich obsługi (może być to pion astronauty, jak i pion AMP).
- Kiedy łazik towarzyszy ci w akcji, weź jego model i połóż obok pionów zadeklarowanych do wykonania tej akcji.
- Nie można łączyć obu łazików przy wykonywaniu tej samej akcji. Łazika można natomiast połączyć z kilkoma pionami przypisanymi do tej akcji. Liczba pionów, które można wysłać razem z łazikiem, nie jest ograniczona, jednak tylko pion na górze stosu rozpatruje konsekwencje akcji; pozostałe są jedynie wsparciem.
- Akcję z użyciem łazika możesz wykonywać tylko, jeżeli odbywa się ona poza HUBem (nie możesz jeździć nimi w obrębie Obiektów!).

  ⓘ Budowa Obiektów zastępczych, jeżeli w arkuszu misji nie napisano inaczej, odbywa się w HUBie, zatem do ich budowy nie możecie użyć Scorpio.

- Po wykonaniu akcji z użyciem łazika, odstaw jego model do Bazy.
- Jeżeli łazik ma na sobie żeton Blokady, nie możecie go używać do czasu ZDJĘCIA BLOKADY. Łazik może mieć na sobie więcej niż jeden żeton Blokady – potrzebujecie oddzielnych akcji Budowy, aby ściągnąć każdy żeton osobno.

  ⓘ Jeżeli na garażu znajduje się kafel Przestoju, nie możecie używać łazików do Eksploracji, ale wciąż możecie używać Scorpio do wykonywania akcji Pozyskiwania/Badań/Budowy poza HUBem.

Przykład: Froggy użyty do wykonania akcji Eksploracji nowego Obszaru.

Przykład: Scorpio użyty do wykonania akcji Pozyskiwania Próbki.

Rzucanie Kośćmi

Jeśli akcja nie jest automatycznie udana, jej wynik należy określić za pomocą rzutu kośćmi. Kości Akcji występują w zestawach po trzy.

Kości - w każdym zestawie są 3 kości określonego koloru, dzięki którym można dopasować je do odpowiednich akcji:

- **EKSPLORACJI** (zielone),
- **POZYSKIWANIA** (szare; używane również do akcji Relaksu),
- **BADAŃ** (niebieskie; używane również do akcji Leczenia),
- **BUDOWY** (brązowe; używane również do akcji Przeglądu).

Każdy zestaw zawiera

KOŚĆ SUKCESU ( ):

Sukces! Zastosuj efekt akcji;

Brak sukcesu – w zamian weź 2 żetony Morale.

KOŚĆ RANY ( ):

Otrzymujesz 1 RANĘ;

Nic się nie dzieje.

KOŚĆ PRZYGODY ( ):

Rozpatrz PRZYGODĘ;

Nic się nie dzieje.

- Jeśli rzucasz więcej niż jedną kością, każdy wynik jest niezależny od pozostałych

  Przykład: jeśli wyrzuciłeś sukces, akcja jest udana, nawet jeśli musisz rozpatrzyć Przygodę; jeśli wyrzuciłeś ranę, musisz ją otrzymać nawet jeśli akcja się powiodła itd.

  Rozpatrz efekty swojego rzutu w dowolnej kolejności, przed kontynuowaniem akcji.

- Jeżeli nie wyrzuciłeś otrzymujesz 2 żetony Morale.

  ⓘ Pamiętaj, że nie możesz użyć ich, aby przerzucić żadnej kości z tego rzutu.

Przygody

Przygody powodowane są przez wiele efektów w grze, tj:

- Wyrzucenie na kości ikony ?.
- Wykonywanie akcji, gdy na polu **!** jest żeton **?**.
- Wykonywanie akcji, kiedy twoja postać ma żeton Stanu z ikoną **?**.
- Wykonywanie akcji na obszarze z ikoną ?
- Reguły specjalne.

Przygody zawsze oznaczone są przez ikonę ?.

Przygody są oznaczone kolorami i zawsze odnoszą się do konkretnych akcji: to oczywiste, bo odkrywanie nowych terenów wiąże się z czymś innym niż instalowanie ulepszenia w Obiekcie.

- Kolor brązowy oznacza Przygodę podczas budowy
- Kolor zielony oznacza Przygodę podczas eksploracji
- Kolor szary oznacza Przygodę podczas pozyskiwania
- Kolor niebieski oznacza Przygodę podczas badań

Kiedy musisz rozpatrzyć Przygodę, kliknij w aplikacji przycisk Przygody w odpowiednim kolorze – w zależności od tego, jaką akcję wykonywałeś.

Następnie wybierz w aplikacji kogo dotyczyła ta akcja. Przygoda zawsze dotyczyć będzie osoby, która wykonywała daną akcje.

W grze występują 3 rodzaje Przygód:

- **ZWYKŁE** - wydarzyło się coś złego. Natychmiast rozpatrujesz efekt tej sytuacji. Może zdarzyć się, że w późniejszych rundach wystąpią również skutki opóźnione.
- **OPÓŹNIONE** - aplikacja wyświetli, że nic się nie stało. W późniejszych rundach wystąpi więc skutek opóźniony (może wystąpić nawet w następnej rundzie!).
- **WYBÓR** - aplikacja zada ci pytanie. W zależności od twojej odpowiedzi, będą mieć miejsce różne skutki.

Rozpatrywanie Akcji

- Jeśli akcja była UDANA, zabierzcie swoje piony i odrzućcie dodatkowe elementy zużyte na tę akcję. Wprowadźcie w życie efekt danej akcji.
- Jeśli akcja NIE POWIODŁA SIĘ, zabierzcie swoje piony, a wszelkie niezużyte zasoby odłóżcie z powrotem tam, skąd zostały wzięte. Nie rozpatrujcie efektu akcji.

PAMIĘTAJCIE: Zasoby z Rezerw płacone w ramach kosztu akcji zawsze przepadają – nawet jeśli akcja nie była udana.

PAMIĘTAJCIE: aby zawsze sprawdzać, czy na wykonywane przez was akcje, wpływają modyfikatory lub kary za ich rozpatrzenie, mogą to być modyfikatory na:

- USZKODZONYCH CZĘŚCIACH
- ŻETONACH MODYFIKACJI
- ŻETONACH STANÓW
- KAFLACH OBSZARÓW

1. Wydarzenia

Ekran akcji Wydarzenia

- W każdej rundzie będzie pojawiać się nowa specjalna akcja, przypisana do Wydarzenia z tej rundy. Jest to akcja z **WYDARZENIA**
- Akcja z Wydarzenia znajduje się w aplikacji
- Każda akcja z Wydarzenia ma sprecyzowany koszt
- Każda akcja z Wydarzenia daje nagrodę jej za wykonanie

ⓘ Niektóre Wydarzenia zamiast akcji, zawierają informacje o nowych Celach. Aby dowiedzieć się więcej sprawdźcie Dziennik Misji.

ⓘ W wyjątkowych sytuacjach Wydarzenie może nie zawierać żadnych akcji.

ⓘ PRZYPOMNIENIE: Akcje z Wydarzenia nie posiadają typu. Oznacza to, że możecie użyć pionów AMP, aby je wykonać (chyba, że aplikacja wskazuje typ tej akcji).

Limit rund i przyszłe konsekwencje

- Każda akcja z Wydarzenia posiada przypisane przyszłe konsekwencje. Są to nieprzychylne wydarzenia, mogące pojawić się w przyszłych rundach.
- Jeżeli akcja z Wydarzenia jest wykonana, przyszłe konsekwencje dotyczące jej nie pojawią się.
- Jeżeli akcja z Wydarzenia nie zostanie wykonana, aplikacja będzie losować czy jej konsekwencje pojawią się w następnej rundzie.
- Gracze mają 3 rundy na wykonanie akcji z Wydarzenia. Po ich upłynięciu ewentualne przyszłe konsekwencje są usuwane z gry.
- Jeżeli Przyszłe konsekwencje zostaną wylosowane, będą mieć czerwone tło i pojawią się w aplikacji na początku następnego Wydarzenia.

Podczas fazy Akcji, kiedy wykonujecie akcję z Wydarzenia, rozpatrzcie ją klikając w aplikacji przycisk GOTOWE.

Kiedy nie podejmujecie się akcji z Wydarzenia, lub chcecie przeczytać tekst Wydarzenia nie podejmując się akcji, kliknijcie przycisk ZAMKNIJ.

2. Ciche miejsce (ODPOCZYNEK)

- Wykonaj tę akcję, aby **OTRZYMAĆ 1 ŻETON MORALE.**
- Do wykonania Tej akcji wymagane jest użycie 1 piona akcji.
- Gracze nie mogą położyć kafla Przestoju na Ciche miejsce.
- Na tym obiekcie możecie położyć dowolną liczbę pionów, aby wykonać jego akcje.

Przykład: Pion położony na Cichym miejscu.

3. Kwatery załogi (RELAKS)

- Akcja Relaksu w Kwaterach Załogi pozwala **PODNIEŚĆ MORALE** o 1 lub **OBNIŻYĆ STRES** o 6.
- Akcja Relaksu wymaga 1 piona. Połóż go na Kwaterach Załogi.
- Możecie położyć na nich dowolną liczbę pionów.
- Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, zdecydujcie, czy podnieść Morale o 1, czy raczej obniżyć Stres o 6.
- Część pionów może zostać użyta do obniżenia stresu, a druga część do podniesienia Morale

  ⓘ Nie możecie podnieść MORALE powyżej 3.

  ⓘ Nie możecie Obniżyć STRESU poniżej 00.

Przykład: 2 piony graczy na Kwaterach załogi:

4. Blok Medyczny (LECZENIE)

- W Bloku Medycznym będziecie leczyć RANY i odrzucać żetony STANÓW.
- Aby wykonać akcję umieść 1 ze swoich pionów (oraz 1 pion Medyka jako wspomagający) na Bloku Medycznym.
- Medyk leczy się sam – wystarczy sam 1 pion Medyka, aby go uleczyć.
- Kiedy leczycie rany, ignorujecie mijanie ikon
- Jeśli macie zainstalowany Auto-skaner, Medyk nie jest potrzebny.
- Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, wybierz, czy leczysz ranę, czy STAN.
- Jeśli leczysz ranę, przesuń czerwony znacznik na torze zdrowia o 1 pole w lewo (zignoruj ikonę, kiedy ją mijasz).
- Jeśli leczysz STAN, wtasuj jego żeton z powrotem do stosu.
- WAŻNE: efekty żetonu STANU obowiązują cię do końca fazy, w której jest on odrzucany.

  ⓘ Jeśli macie zainstalowany Auto-skaner, Medyk nie jest potrzebny.

  ⓘ PRZYPOMNIENIE: Wydarzenia w grze 1 – 3 osobowej nie mogą zmusić was do odrzucenia Auto-skanera.

  ⓘ WAŻNE: W grze występują tylko 2 piony Medyka na rundę możesz więc maksymalnie wykonać dwie akcje leczenia (chyba, że masz Auto-skaner).

Przykład: Pion Medyka w Bloku medycznym (Medyk może leczyć się sam):

Przykład: Pion Geologa, wraz z pionem Medyka w Bloku Medycznym:

5. Centrum Sterowania (PRZEGLĄD)

- Dzięki tej akcji możesz przesunąć w dół o 1 pole czerwony znacznik na dowolnym TORZE USZKODZEŃ.

  ⓘ Znacznik może znajdować się najniżej na polu 0.

- Akcja Przeglądu wymaga 1 piona.
- Możecie wykonać dowolną liczbę akcji Przegląd w rundzie. Każda z nich może przesunąć znacznik na innym torze Uszkodzeń.
- WAŻNE: Nie możesz użyć akcji przegląd, aby zmienić czerwony znacznik w ramce Uszkodzeń.

Przykład: Pion na Centrum Sterowania:

- Posiadając ulepszenie w Centrum Sterowania (Systemy Ostrzegawcze) możecie poruszyć czerwony znacznik na wybranym torze Uszkodzeń o 2 pola w dół.

6. Hala Garażowa (EKSPLORACJA)

- Akcja ta pozwala na dobranie losowego kafelka Obszaru z odpowiadającego stosu (pierścień 1, 2 lub 3) i położenie go na Eksplorowanym miejscu.
- Akcja Eksploracji wymaga 1 piona (jeśli chcesz rzucać zielonymi kośćmi, by określić wynik) albo 2 pionów (wówczas akcja będzie automatycznie udana).
- WAŻNE: Każdy kafel Obszaru zwiększa koszt akcji (więcej informacji w **ODLEGŁOŚCI I RUCH**).
- Kiedy pole zostaje z powodzeniem odkryte, dobierz losowy kafel Obszarów z odpowiedniego stosu (osobnego dla Kręgu 1, 2 lub 3) i połóż go awersem do góry na tym polu.

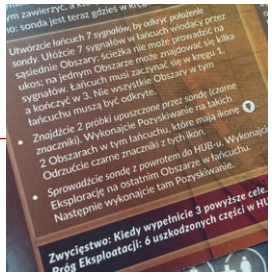
Przykład: Pion i Froggy na miejscu Eksploracji:

Po położeniu kafla Obszaru na planszy musicie:

- Położyć liczbę próbek odpowiadającą liczbie ikon próbek na kaflu.

- Dobrać 1 **ŻETON POI** i położyć go na Dostępnym obszarze Ładowni, za każdą ikonę ( ) tego Obszaru.

- Rozpatrzcie efekt jeżeli obecna misja go posiada.



- WAŻNE: **EFEKT OBSZARU** (jeśli jakiś jest - niebieskie pole w górnej części kafla) nie dotyczy cię, kiedy ten Obszar został dopiero co odkryty (kiedy położono kafel). Zaczyna działać dopiero w kolejnych rundach
- PAMIĘTAJCIE: Możecie obniżyć koszt Eksploracji używając Froggy'ego lub Scorpio.

  ⓘ Gracze **nie muszą** używać łazików, aby Eksplorować.

- PAMIĘTAJCIE: Możecie odkrywać obszary sąsiadujące z uprzednio już odkrytymi (lub HUBem).

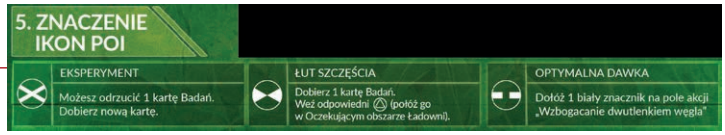
- WAŻNE: Jeżeli dwa lub więcej kafli Obszarów posiada tą samą cechę, rozpatrujesz ją tylko raz.
- Jeżeli w Hali Garażowej znajduje się kafel Przestoju, nie możecie używać łazików do akcji Eksploracji. Wciąż jednak możecie używać Scorpio do wykonywania akcji: Pozyskiwanie, Badanie, Budowa (jeśli mają miejsce poza HUBem).

Żetony POI

Żetony POI (z ang.: Point of Interest, miejsce szczególne, istotny punkt na mapie) to szczególne znaleziska, które możecie odkryć na właśnie eksplorowanym Obszarze (oznaczone są ikoną).

Każdy żeton POI ma na sobie opis działania lub posiada jedną z tych ikon: / / . Te ikony odnoszą się do znalezisk charakterystycznych dla danej misji; sprawdź na arkuszu misji, jaki jest efekt danego żetonu POI.

Przykładowe POI charakterystyczne dla danej misji:



Kiedy zdobywasz żeton POI, połóż go w Dostępnym obszarze Ładowni – jest natychmiast gotowy do użycia.

- Jeśli nie zaznaczono inaczej, każdy żeton POI może być wykorzystany tylko raz – odrzuć go po użyciu.
- Kiedy żeton POI coś ci daje, na przykład próbkę albo zapasową część, możesz wymienić go na tę rzecz w dowolnym momencie.

Odległości i ruch

- Zawsze **wykonując akcję poza HUBem,** MUSICIE podnieść koszt tej akcji o dystans między Obszarem, w którym ją wykonujecie, a HUBem.

- Nieważne jaki jest typ tej akcji. Zawsze musicie podnieść **KOSZT** jej wykonania w zależności od przebytego **DYSTANSU**.

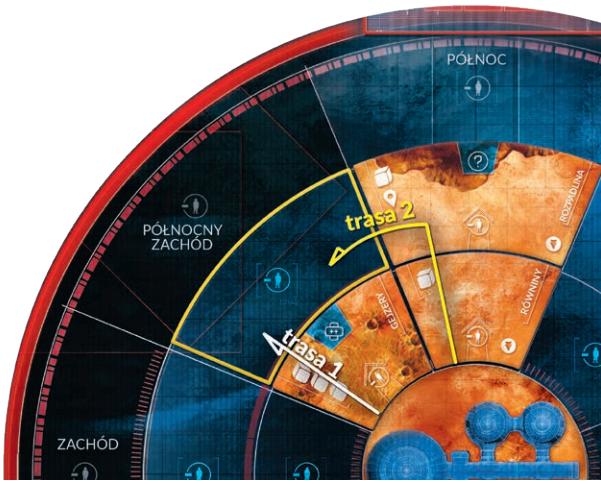
Drogi

- Jeżeli w misji nie zaznaczono inaczej, swój ruch zawsze rozpoczynacie z HUBu.

- Aby dotrzeć na konkretny Obszar/miejsce musisz wybrać odkrytą już przez inne kafle drogę do niego prowadzącą. Jeżeli masz do wyboru kilka dróg, Wybierasz, którą z nich będziesz się poruszać. Koszt poruszania się wyznacza wybrana droga.

- Każdy kafel Obszaru/miejsce wymaga wydania dodatkowego piona akcji, a dodatkowo na obszarach przez które jedziesz, mogą znajdować się żetony oraz/lub Kary (np. Góry). Musisz Wydać wszystkie wymagane przez drogę piony, aby dotrzeć do tego Obszaru/miejsca.

  Przykład: **Chcesz Eksplorować miejsce zaznaczone na żółto**. *Aby do niego dotrzeć możesz użyć jednej z 2 dróg. Droga nr 1 jest krótsza – wymaga użycia dodatkowego piona, a za karę otrzymuje się 1 (reprezentują to ikony oraz na Obszarze Gejzery). Droga nr 2 jest dłuższa – wymaga użycia 2 dodatkowych pionów (ikona na kaflach Równin i Rozpadlin) oraz rozpatrzenia Przygody (ikona na kaflu Rozpadlin), ale możesz rozpatrzyć jej użycie, aby zapobiec otrzymaniu rany.*



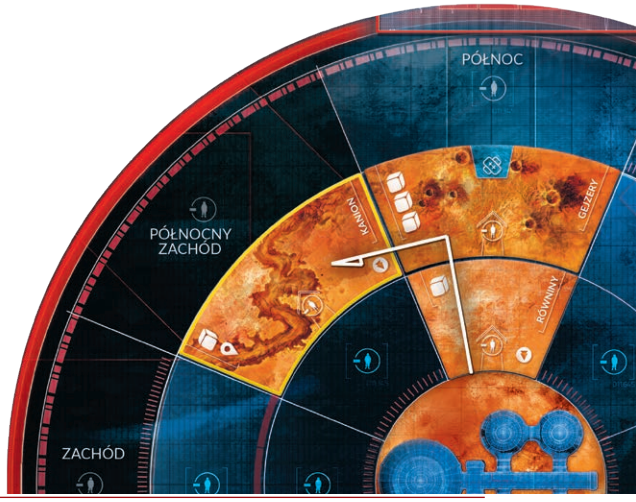
- Każdy kafel Obszaru/miejsce może posiadać dodatkowe KARY tj. otrzymanie rany lub obniżenie poziomu Morale. Aby wykonać daną akcję, musisz rozpatrzyć te efekty ze wszystkich zeksplorowanych Obszarów, przez które przejeżdżasz (włączając w to Obszar na którym kończysz ruch, jeżeli jest już odkryty). Musisz również rozpatrzyć efekty obszaru, z którego zaczynasz ruch – jeżeli nie jest to HUB. Kary nie mają działania, jeżeli nie masz jak ich spełnić. Zwróć uwagę na karę wynikającą z ikon wynikających z poruszania się.

- Jeżeli nie masz wystarczająco dużo pionów akcji, aby wykonać tę akcję (spowodowane dystansem), nie możesz się jej podjąć. Nie możesz rozłożyć podróży na dwie rundy (zakładając wydanie części pionów w jednej, a dopiero reszty w drugiej).

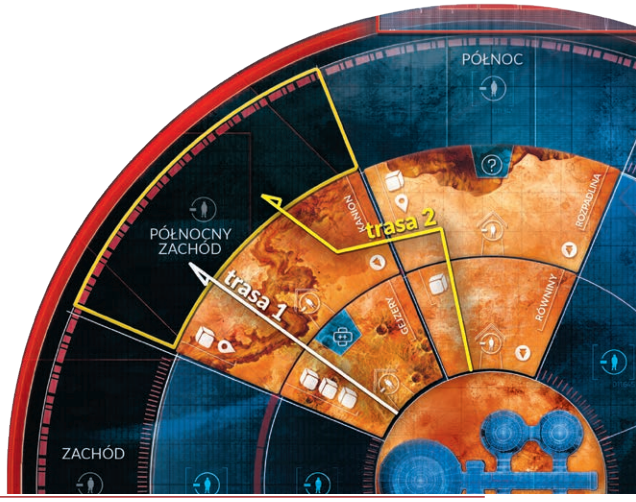
ODLEGŁOŚCI I RUCH (2/2)

W tym przykładzie chcesz **zbudować charakterystyczny dla misji przedmiot na obszarze** *zaznaczonym na żółto (K2-NW). Załóżmy, że masz wymagane części zapasowe. Zwykła akcja Budowy w Warsztacie kosztowałaby cię 1 pion (i rzut brązowymi kośćmi w celu ustalenia wyniku podjętej akcji) albo 2 piony akcja będzie wówczas automatycznie udana). Jak dotąd nie odkryto wielu Obszarów, dlatego też do K2-NW wiedzie tylko jedna droga. Na trasie znajdują się 3 modyfikatory oraz ikona ( ). Musisz dodać je do podstawowych wymagań danej akcji: teraz akcja wymaga, 1 rany i 4 pionów (jeśli chcesz rzucać brązowymi kośćmi, by określić wynik) albo 1 rany i 5 pionów (wówczas akcja będzie automatycznie udana).*

ⓘ Pamiętaj, że możesz używać Scorpio do pomocy w akcjach Budowy poza HUB-em – z łazikiem potrzebujesz odpowiednio 3 lub 4 pionów.



W tym przykładzie chcesz **odkryć zaznaczony na żółto obszar K3-NW**. *Biała trasa jest krótsza, ale żółta jest potencjalnie bezpieczniejsza – nie musisz przejeżdżać koło Gejzerów, co chroni cię przed trzymaniem rany. Na trzech wcześniej odkrytych Obszarach na twojej trasie znajdują się ikony, czwarta taka ikona widnieje na miejscu, które chcesz eksplorować. Zatem aby wykonać tę akcję, musisz użyć 5 pionów i rzucić zielonymi kośćmi, albo użyć 6 pionów, by akcja była automatycznie udana. Ponieważ trasa ruchu wiedzie przez Rozpadlinę, gracz, którego pion znajduje się na szczycie stosu, musi również rozpatrzyć Przygodę (nie dotyczy to graczy wspomagających).*



W tym przykładzie chcesz odkryć Obszar w 2 pierścieniu. Droga wiedzie przez Obszar nakazujący graczowi rzucić zieloną kością rany ( )! Gracz rzuca i niestety wyrzuca ranę. Łazik został uszkodzony. Jednak efekt ten zachodzi dopiero na koniec jego akcji, uda mu się dotrzeć do zamierzonego Obszaru. Rozpatrz wszystkie efekty – obniż poziom Morale oraz zaznacz uszkodzenie łazika.

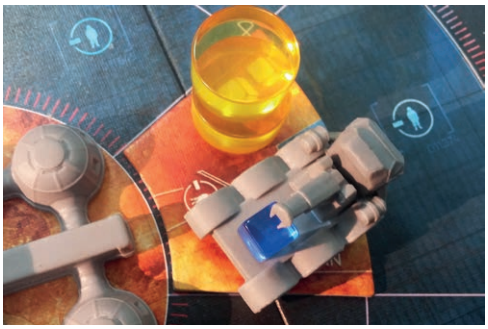
7. Pokój Próbek (POZYSKIWANIE)

- Wykonaj tę akcję, aby pozyskać 1 Próbkę lub 1 Cel z Wybranego Obszaru
- Akcja Pozyskiwania wymaga 1 piona (jeśli chcesz rzucać szarymi kośćmi, by określić wynik) albo 2 pionów (wówczas akcja będzie automatycznie udana).

Przykład: Czarny gracz wydaje dwa piony akcji, aby zebrać próbkę.

- Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, weź wszystko, co zebrałeś i połóż to w Oczekującym obszarze Ładowni. Te rzeczy staną się dostępne na koniec rundy.
- WAŻNE: Pamiętaj, aby podnieść koszt tej akcji o dystans dzielący cie od tego Obszaru.

ⓘ PAMIĘTAJ: Możesz wykorzystać Scorpio, aby obniżyć koszt akcji pozyskiwania o 1.



Przykład: Wykorzystanie Scorpio podczas pozyskiwania próbki.

- Akcje pozyskiwania możecie wykonywać jedynie na odkrytych Obszarach.
- Kiedy deklarujesz akcję, połóż piony akcji na wybranym Obszarze obok przedmiotu, który chcesz pozyskać (Próbka lub Cel).
- Każda akcja pozyskiwania pozwala wam na zebranie tylko 1 przedmiotu (nie zważając na liczbą żetonów znajdujących się na docelowym Obszarze).
- Tak jak w wypadku eksploracji, musicie zastosować się do wszystkich kar (RAN, PRZYGÓD, itd.) za wszystkie mijane Obszary (oraz ten na którym wykonujecie akcję) podejmując się akcji Pozyskiwania.

8. Laboratorium (BADANIA I SADZENIE)

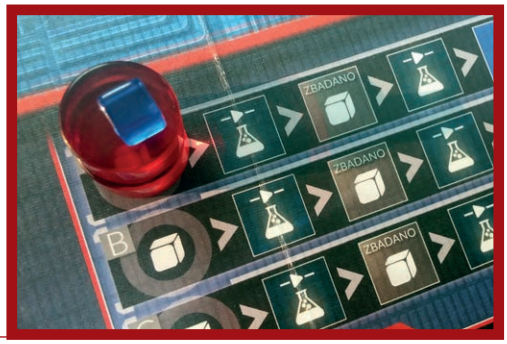
Obiekt Laboratorium pozwala wam na użycie dwóch akcji:

- Akcji Badań
- Akcji Sadzenia

Akcja Badań

- Wykonaj tę akcję, aby zbadać próbkę (przesuń ją na pole Zbadano lub Odkrycie)
- Akcja Badań wymaga 1 piona (jeśli chcesz rzucać niebieskimi kośćmi, by określić wynik) albo 2 pionów (wówczas akcja będzie automatycznie udana).

Kiedy podejmujesz się akcji badań próbki, użyj ramki Badań znajdującej się na planszy:



JEŻELI BADASZ DANĄ PRÓBKĘ PO RAZ PIERWSZY:

Weź próbkę z Ładowni i połóż ją na polu znajdującej się najbardziej po lewej w ramce Badań (wraz z twoim pionem/pionami akcji).

JEŻELI BADASZ DANĄ PRÓBKĘ PO RAZ DRUGI:

Połóż pion/piony na torze Badań, w obecnym miejscu próbki.

Rozpatrywanie

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz akcję Badań, przesuń zbadaną próbkę na pole Zbadano (jeśli próbka była badana po raz pierwszy) lub na pole Odkrycie (jeśli ta próbka była badana po raz drugi).

W trybie kampanii będziecie potrzebować Odkryć, aby zdobyć nowe ZDOLNOŚCI dla astronautów.

ⓘ Liczba torów Badań nie jest ograniczona. Jeśli potrzebujecie więcej niż trzech, kładźcie piony poniżej ramki Badań.

Sadzenie nasion

Wasza FARMA może zawierać do 5 Szklarni – **CZARNY ZNACZNIK** w otworze Szklarni oznacza, że została ona zbudowana.

Przykład: Farma z 3 zbudowanymi szklarniami:

BIAŁE ZNACZNIKI z kolei przedstawiają zarówno rośliny, jak i nasiona.

- Biały znacznik obok Szklarni (tor 1-5 po lewej) to dojrzała roślina (w jednej Szklarni może znajdować się jedna roślina).
- Biały znacznik na ścieżce Wzrostu (tor 1-6 po prawej) to rosnące nasiono; nie zapewnia żywności, dopóki nie wyrośnie i nie zostanie przesunięte do pustej Szklarni.

W powyższym przykładzie w dwóch szklarniach znajdują się dojrzałe rośliny, a nasiono znajduje się na polu 4 Ścieżki Wzrostu.

Jeżeli Farma nie jest jeszcze zapełniona (jest na niej więcej czarnych znaczników, niż białych), możecie posadzić na niej nowe nasiono (jeżeli jakieś posiadacie). Jeżeli uda się wam wychodować z niego dojrzałą roślinę, będzie ona zapewniała dodatkową porcję żywności w fazie produkcji.

- Nasiono możesz posadzić jedynie jeżeli masz je w Dostępnym obszarze Ładowni. Nie wszystkie misje pozwalają na sadzenie nowych nasion.

Deklarowanie

Ta akcja wymaga **1 piona** (jeśli chcesz rzucać niebieskimi kośćmi, by określić wynik) albo **2 pionów** (wówczas akcja będzie automatycznie udana). Kiedy deklarujesz tę akcję, weź 1 nasiono z Ładowni i umieść je na polu Badań na Farmie, razem z pionami przeznaczonymi na tę akcję.

Ta akcja może być wykonana tylko raz na rundę.

Rozpatrywanie

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, umieść 1 biały znacznik w otworze #1 na ścieżce Wzrostu.

W żadnym otworze na ścieżce Wzrostu nie może znajdować się więcej niż jedno nasiono naraz, ale na całym torze może rosnąć jednocześnie kilka nasion, o ile tylko macie dość Szklarni, by je wszystkie pomieścić.

Za 6 rund nasiono wyrośnie i będzie dostarczać dodatkową porcję żywności.

9. Warsztat (BUDOWA)

Warsztat pozwala na podjęcie akcji Budowy. Możesz użyć tej akcji do naprawienia zepsutych części, zainstalowania ULEPSZEŃ czy zbudowania specjalnych przedmiotów charakterystycznych dla misji.

Naprawa zepsutych części

Jeśli chcesz naprawić zepsutą część (wymienić jej czerwony znacznik statusu na zielony), możesz to zrobić na dwa sposoby:

- możesz użyć części zapasowej
- możesz przepiąć takie same części między różnymi Obiektami

Naprawiona część staje się w pełni funkcjonalna na koniec fazy Akcji, w której została naprawiona.

DEKLAROWANIE

Ta akcja wymaga **1 piona** (jeśli chcesz rzucać brązowymi kośćmi, by określić wynik) albo **2 pionów** wówczas akcja będzie automatycznie udana). Dolicz dodatkowe piony za odległość, jeśli akcja wykonywana jest poza HUB-em.

Razem z pionami połóż ewentualne dodatkowe elementy wymagane do tej Budowy:

JEŚLI UŻYWASZ CZĘŚCI ZAPASOWEJ:

Weź odpowiednią część zapasową z Ładowni i połóż ją razem z pionami w miejscu, w którym dokonujesz naprawy.

JEŚLI PRZEPINASZ CZĘŚCI MIĘDZY OBIEKTAMI:

Weź zielony znacznik z miejsca, z którego usuwasz działającą część i połóż go razem z pionami w miejscu, w którym dokonujesz naprawy.

ⓘ Uwaga: Część, której znacznik wyjąłeś, jest natychmiast zepsuta (stosuje się jej koszt/karę), ale część, którą naprawisz, jest uważana za naprawioną dopiero na końcu tej fazy Akcji.

ⓘ Kiedy naprawiasz Obiekt możesz zabrać pasującą część z innego Obiektu. Nie musi on znajdować się w tej samej Sekcji. Np. możesz użyć części z Bloku Medycznego, aby naprawić Halę Garażową.

ROZPATRYWANIE

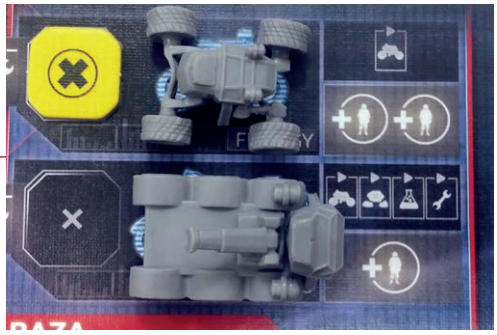
Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję:

- Jeśli użyłeś części zapasowej: w miejscu dokonania naprawy wymień czerwony znacznik na zielony. Odrzuć żeton części zapasowej.
- Jeśli przepiąłeś części między Obiektami: Przesuń czerwony znacznik z naprawionej części w miejsce, z którego wziąłeś część działającą. Połóż zielony znacznik (ten, który leżał razem z pionami) w miejscu naprawy.

  ⓘ Jeżeli akcja nie udała się, zwróć zielony znacznik do miejsca z którego zabrałeś daną część.

Naprawa łazików

Możesz użyć akcji Budowy do odrzucenia 1 wierzchniego żetonu z Bazy.



Przykład: Żeton blokady przy Froggym.

DEKLAROWANIE

Ta akcja wymaga **1 piona** (jeśli chcesz rzucać brązowymi kośćmi, by określić wynik) albo **2 pionów** (wówczas akcja będzie automatycznie udana). Połóż piony w Bazie, obok łazika, który chcesz naprawić.

ROZPATRYWANIE

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, odrzuć 1 żeton z pola x tego łazika.

Ulepszenia

Obiekty można ulepszać. W grze znajduje się wiele **kart Ulepszeń**, ale nie wszystkie z nich są dostępne dla danej misji.

Kiedy przygotowujesz rozgrywkę, aplikacja powie ci, ilu i jakich kart będziesz mógł użyć.

Każde ulepszenie pasuje do tylko jednego Obiektu (na co wskazuje ikona w prawym dolnym rogu każdej karty). Efekt zainstalowania danego ulepszenia jest zawsze podany na karcie tego ulepszenia.

Przykład: Karta Ulepszenia wraz ze wszystkimi żetonami/ kaflami które można z niej pozyskać (zapasowe części po lewej i kafel Ulepszenia po prawej).

DEKLAROWANIE

Ta akcja wymaga **1 piona** (jeśli chcesz rzucać brązowymi kośćmi, by określić wynik) albo **2 pionów** (wówczas akcja będzie automatycznie udana). Umieść piony na karcie tego ulepszenia, które chcesz zainstalować.

ROZPATRYWANIE

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, odrzuć kartę Ulepszenia z gry. Umieść odpowiedni kafel ulepszenia w Oczekującym obszarze Ładowni. Ulepszenie zostanie uruchomione w fazie Czyszczenia.

Rozmontowanie

Każda karta Ulepszeń ma na sobie dwie spośród następujących ikon: , , , i . Jeśli dana karta Ulepszeń jest dostępna w grze, ale nie masz zamiaru zainstalować tego ulepszenia, możesz odrzucić kartę do pudełka, w zamian biorąc dwie wskazane części zapasowe.

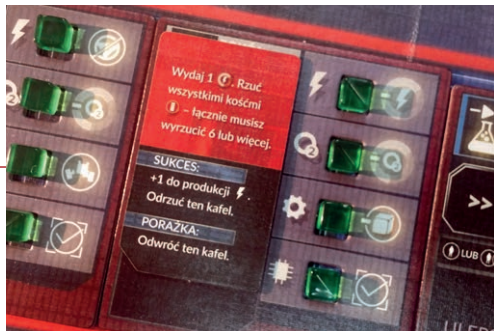
Umieść je w Dostępnym obszarze Ładowni – możesz ich natychmiast użyć. To działanie można wykonać w dowolnym momencie rundy – to nie jest akcja.

Możesz również wyjąć zielony znacznik statusu z dowolnego Obiektu i wymienić go na czerwony: weź odpowiednią część zapasową i umieść ją w Dostępnym obszarze Ładowni – możesz użyć tej części od razu.

ⓘ To również nie jest akcja, ale można to zrobić tylko na początku fazy Akcji (przed deklaracjami akcji).

ⓘ Zawsze gdy budujesz ulepszenie lub rozmontowujesz je na części, nie dobierasz nowej karty Ulepszenia. Zawsze otrzymujesz tylko 2 ulepszenia na początku gry (chyba, że arkusz misji nakazuje inaczej).

Odrzucanie Kafli Przestoju



- Aby odrzucić KAFEL PRZESTOJU, wydaj piona akcji i obróć kafel na drugą stronę
- Natychmiast rozpatrz napisany na nim efekt.
- Na każdym kaflu Przestoju znajduje się informacja, co zrobić, aby go usunąć.
- Kiedy odrzucasz kafel przestoju, pomieszaj go z powrotem z innymi kaflami Przestoju.
- Podczas fazy Czyszczenia ignorujesz wszystkie Obiekty z kaflami Przestoju.
- Jeżeli nie posiadasz energii/tlenu wymaganych na kaflu Przestoju, akcja kończy się niepowodzeniem. Nie wydajesz żadnych zasobów, ponieważ nie możesz doprowadzić tej akcji do końca wiedząc ile potrzebujesz.
- Możesz wydać dowolną liczbę pionów na akcje usunięcia jednego kafla Przestoju. Jeżeli akcja taka powiedzie się przed wykorzystaniem wszystkich pionów, niewykorzystane powracają do graczy bez rozpatrzenia.
- Jeżeli nie posiadacie żadnej energii/tlenu w Rezerwach nie macie możliwości usunięcia kafla Przestoju.
- Aby wykonać tą akcje potrzeba 1 piona.
- Możesz użyć piona AMP, aby wykonać tę akcję.

V. Uszkodzenia

W fazie Uszkodzeń rzućcie kośćmi Uszkodzeń i, dodawszy wyniki do bieżących wartości, rozpatrzcie efekty Uszkodzeń.

Po prawej stronie każdej Sekcji HUB-u znajduje się **TOR USZKODZEŃ**. Każdy z nich ma 6 pól, ponumerowanych od 0 do 5.

RAMKA USZKODZEŃ w prawym dolnym rogu planszy wskazuje na to, które Obiekty są zagrożone Uszkodzeniami. .

Aby przeprowadzić fazę Uszkodzeń:

- Najpierw zbierzcie pulę kości Uszkodzeń dla tej rundy. Sprawdźcie na arkuszu misji, które kości Uszkodzeń muszą zostać rzucone.
- Następnie sprawdźcie w ramce Uszkodzeń na planszy, czy nie trzeba dodać jakichś kości do tej puli (chyba że już się tam znajdują).
- Rzućcie wszystkimi kośćmi z tej puli.
- Następnie dla każdej Sekcji: za każdą aktywną karę w tej Sekcji dodajcie +1 do wyniku na kości odpowiadającej tej Sekcji.

  ⓘ Jeśli nie rzucaliście daną kością, wyjściowy wynik dla tej Sekcji to 0, ale i tak musicie dodać wszystkie aktywne kary dla tej Sekcji.

- Dalej: przesuńcie odpowiednio znaczniki na torach Uszkodzeń o wskazaną liczbę pól w górę.
- I wreszcie rozpatrzcie efekty Uszkodzeń (jeśli jakieś zostały wywołane).

Ilekroć Uszkodzenia dotrą na pole 5 (lub miałyby je przekroczyć), dobierzcie 1 kartę Uszkodzeń z odpowiedniej talii Uszkodzeń, rozpatrzcie jej efekt i odłóżcie tę kartę odkrytą na stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii; następnie cofnijcie znacznik na tym torze Uszkodzeń na 0.

Znacznik nigdy nie może znaleźć się powyżej pola 5, zignorujcie wszystkie modyfikatory poziomu Uszkodzeń do czasu rozpatrzenia jego efektu.

Ponadto, jeśli następna Sekcja w następującym ciągu ma zielony znacznik w ramce Uszkodzeń na planszy, wymieńcie go na czerwony: Sekcja Robocza -> Sekcja Mieszkalna -> Sekcja Systemowa -> Sekcja Robocza.

Przykład 1: jeśli uszkodzenie osiągnie wartość 5 na torze Uszkodzeń Sekcji Mieszkalnej, a Sekcja Systemowa ma zielony znacznik w ramce Uszkodzeń, wymieńcie ten znacznik na czerwony.

Przykład 2: jeżeli uszkodzenie ma wartość 4, a musimy podnieść je o 3, wciąż kończy na pozycji 5 (najwyższej). Dobierz kartę Uszkodzeń i zresetuj tor, kładąc znacznik na polu 0.

Kiedy skończą się karty Uszkodzeń w danej talii, potasujcie odpowiedni stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Po rozpatrzeniu konsekwencji fazy Uszkodzeń przesuńcie biały znacznik na torze Rundy o 1 pole w dół i przejdźcie do fazy Czyszczenia.

Rozpatrywanie słów kluczowych

Każda karta Uszkodzeń zawiera parę słów kluczowych.

Przykład: Komplikacja i Laboratorium.

Jeśli miałbyś rozpatrzyć kartę z określonym słowem kluczowym, dobieraj karty jedna po drugiej, aż natrafisz na pasującą.

Na przykład jeśli miałbyś rozpatrzyć 1 kartę Uszkodzeń Sekcji Mieszkalnej ze słowem „Przeszkoda", dobieraj kolejne karty Uszkodzeń Sekcji Mieszkalnej, aż trafisz na kartę ze słowem kluczowym „Przeszkoda". Rozpatrz tę kartę, odrzuć pozostałe.

Kolory kości Uszkodzeń

Kości Uszkodzeń, podobnie jak kości Akcji, są oznaczone kolorami. Ma to wam pomóc w łatwym rozpoznaniu, która kość odpowiada której Sekcji.

To jednak nie wszystko. Kolory: żółty, pomarańczowy i czerwony oznaczają także coraz groźniejsze konsekwencje Uszkodzeń danej Sekcji. Jeśli możecie, w pierwszej kolejności zajmijcie się Sekcją Systemową – jeśli jej Obiekty pozostaną zepsute, niebezpieczeństwa z tym związane mogą was szybko przytłoczyć.

VI. Czyszczenie

W fazie Czyszczenia:

- W każdym Obiekcie: Odrzućcie wszystkie żetony z pola ! i przesuńcie **wierzchni** żeton z pola >> na pole **!**.
- Przesuńcie wszystkie elementy znajdujące się w Oczekującym obszarze Ładowni do Dostępnego obszaru Ładowni. Jeśli znajdują się tam jakieś kafle Ulepszeń, przesuńcie je teraz do właściwych Obiektów.
- Przesuńcie biały znacznik na torze Rundy z powrotem do góry.
- Odrzućcie wszystkie czarne znaczniki ze zdolności wykorzystanych w tej rundzie; wszystkie wykorzystane karty Zdolności należy odwrócić awersem do góry.
- Przekażcie żeton Pierwszego Gracza kolejnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Przesuńcie biały znacznik na liczniku solów (na arkuszu misji) na kolejne pole.

Kiedy Pierwszy Gracz kliknie teraz przycisk Następna runda, aplikacja powie, czy misja się zakończyła. Jeśli nie, rozpoczyna się nowa runda.

- W fazie czyszczenia gracze nie usuwają żetonów modyfikacji z kafli Obszarów (chyba, że specjalne efekty gry lub zasady z arkusza misji nakazują ich usunięcie).
- Jeżeli na Obiekcie znajduje się kafel Przestoju, nie przesuwajcie, ani nie usuwajcie żadnych żetonów z tego obiektu. Pozostają one na swoim miejscu.

Żetony Modyfikatorów

Żetony Modyfikatorów wywołują różne efekty w grze. Mogą na przykład nakazać użycie dodatkowego piona lub przerzut kości sukcesu.

Wszystkie ikony użyte na żetonach Modyfikatorów są wyjaśnione w tabeli na końcu instrukcji.

Ilekroć jakiś efekt wprowadza do gry nowy żeton Modyfikatora, efekt ten wyjaśni, gdzie położyć dany żeton. Żetony Modyfikatorów nie działają wstecz – nie mogą wpływać na akcje już zadeklarowane, nawet jeśli te akcje nie zostały rozpatrzone. Stosują się natomiast do wszystkich przyszłych akcji – aż do końca rundy, w której zostały odrzucone.

- Jeżeli żeton znajduje się w Obiekcie na polu >> lub **!**, a efekt gry nakazuje położenie żetonu na jednym z tych pól, połóż go na szczycie już obecnego żetonu.

Żetony - opis

Blokada.

- **OBIEKT** Nie może być używany w tej rundzie.
- **ŁAZIK** Nie może być używany, aż zostanie naprawiony.

Każdy taki żeton zwiększa koszt wykonania akcji o 1 pion.

Kiedy podejmujesz tę akcję, rozpatrz odpowiednią Przygodę (nie dotyczy graczy wspomagających).

- Zielona: Eksploracja
- Szara: Pozyskiwanie
- Niebieska: Badania
- Brązowa: Budowa

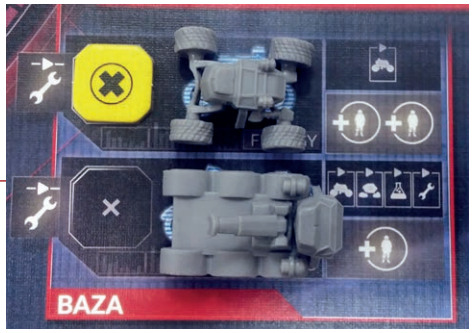
Jeśli dla potrzeb tej akcji musiałeś rzucić kością Sukcesu i wypadł , musisz przerzucić tę kość. Tylko wynik drugiego rzutu się liczy.

Kiedy podejmujesz tę akcję, otrzymujesz 1 ranę (nie dotyczy graczy wspomagających).

Ilekroć używasz łazika, rzuć zieloną kością Rany na końcu fazy Akcji. Jeśli wyrzuciłeś , ten łazik jest uszkodzony – połóż 1 żeton Blokady na pole x tego łazika. Aby naprawić to uszkodzenie, wykonaj na łaziku akcję Budowy.

Efekty Obszarów

Ilekroć łazik dociera do tego Obszaru lub przezeń przejeżdża, rzuć zieloną kością Rany na końcu fazy Akcji. Jeśli wyrzuciłeś , ten łazik jest uszkodzony – połóż 1 żeton Blokady na polu x tego łazika. Aby naprawić to uszkodzenie, wykonaj na łaziku akcję Budowy.



Zewnętrzna krawędź tego Obszaru jest nieprzejezdna – możesz przemieścić się w lewo lub w prawo, ale nie bezpośrednio do bardziej zewnętrznego kręgu.

Ilekroć docierasz do tego Obszaru lub przezeń przejeżdżasz, rozpatrz **PRZYGODĘ** (nie dotyczy graczy wspomagających).

Ilekroć docierasz do tego Obszaru lub przezeń przejeżdżasz, obniż **MORALE** o 1.

Ilekroć docierasz do tego Obszaru lub przezeń przejeżdżasz, otrzymujesz 1 **RANĘ** (nie dotyczy graczy wspomagających).

Potrzeba 1 piona więcej na każdą akcję uwzględniającą ten Obszar.

Koniec gry

Gracze wygrywają i przegrywają jako jedna drużyna. Jest kilka możliwości:

Wygrana

- Wygrywacie, jeśli wszystkie **OBOWIĄZKOWE (GŁÓWNE) CELE MISJI** zostały wykonane przed końcem czasu misji.
- Jeśli misja ma podaną wartość **PROGU EKSPLOATACJI**, na końcu gry musicie być na poziomie tego progu lub poniżej. Aplikacja poinformuje was, że zwyciężyliście.

Porażka

Wszyscy przegrywacie, jeśli:

- co najmniej jeden z astronautów zginął.
- zabrakło wam czasu: nie udało się wam ukończyć wszystkich obowiązkowych (głównych) celów misji przed końcem czasu.
- na końcu misji nie spełniacie kryterium Progu Eksploatacji (jeśli dla tej misji podano wartość Progu).

1-3 graczy

Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 astronautów, należy wprowadzić poniższe zmiany:

- W grze od początku dostępny jest Auto-skaner. Odrzućcie kartę Ulepszenia „Auto-skaner”, aby nie wylosować jej ponownie podczas przygotowania do gry.
- Auto-skaner nie jest traktowany jako Ulepszenie i nie może być usunięty przez żadne wydarzenie w grze.
- Jeśli w grze jest 3 astronautów, dla każdej misji możecie wybrać 1 AMP do pomocy. Weźcie jej kartę i pion.
- Jeśli w grze jest 2 astronautów, dla każdej misji możecie wybrać 2 AMP do pomocy. Weźcie ich karty i piony.
- Jeśli grasz w pojedynkę, użyj 2 wybranych astronautów. Wszystkie AMP są dostępne przez całą grę, ale w danej rundzie możesz użyć nie więcej niż 2 z nich. W każdej rundzie wybierz takie, jakie uznasz za stosowne.

Ponadto, wiele misji ma inną liczbę rund dla mniej niż 4 graczy.

INDEKS

Cel Gry **2**
Żetony celu 4
Karty Namiaru **5**
Karty Badań **5**
Karty Obiektów **6**
Astronauci **7**
Zdolności 7
Zdrowie 8
Rany 8
Żetony Stanów 8
Efekty żetonów Stanów 9
Rezerwy **10**
Znaczniki i ikony 10
Przebieg rundy **11**
Segmenty czasowe 12
I. Wydarzenia **13**
1. Postęp Uszkodzeń 13
2. Rozpatrzenie przygody 14
3. Rozpatrywanie Wydarzeń misji 14
4. Otrzymanie akcji z Wydarzenia 15
II. Morale **16**
Pierwszy Gracz 16
III. Produkcja **17**
Tlen, energia i żywność 17
Oksygeneratory 18
Budowa Oksygeneratora 18
Zużycie tlenu 19
Panele słoneczne 20
Budowa Paneli słonecznych 20
Wykorzystanie energii 21
Kafle Przestoju 22
Brakujący tlen/energia 22
Efekt żetonów Przestoju 22
Dodatkowe informacje 23
Usuwanie Kafli Przestoju 23
Farma 24
Ścieżka wzrostu 24
Rosnące nasiona 24
Więdnięcie 26
Zapobieganie więdnięciu 26
Rezerwowa Farma 26
Stres 27
Podnoszenie poziomu Stresu 27
Obniżanie poziomu stresu 27
Sekcja Robocza: zepsute 28
Uszkodzone części – Kary 29
Ikony rozpatrywane w fazie Produkcji 29
IV. Akcje **30**
Jak wykonywać akcje 30
Akcje z typem/bez typu 30
Możesz przypisać swoje piony do 31
Rozpatrywanie Akcji 31
Piony Akcji 32
Umieszczanie pionów 33
Tworzenie stosów 33
Stawianie pionów dla przypomnienia 33
Koszty i kary akcji 35
Przedmioty wymagane do akcji 36
AMP 37
Rzucanie Kośćmi 39
Przygody 40
Rozpatrywanie Akcji 41
1. Wydarzenia **42**
2. Ciche miejsce (ODPOCZYNEK) **43**
3. Kwatery załogi (RELAKS) **44**
4. Blok Medyczny (LECZENIE) **45**
5. Centrum Sterowania (PRZEGLĄD) **46**
6. Hala Garażowa (EKSPLORACJA) **47**
Żetony POI 48
Odległości i ruch 49
Drogi 49
7. Pokój Próbek (POZYSKIWANIE) **51**
8. Laboratorium **52**
Akcja Badań 52
Sadzenie nasion 53
9. Warsztat (BUDOWA) **54**
Naprawa zepsutych części 54

INDEKS

Naprawa łazików 55
Ulepszenia 56
Rozmontowanie 56
Odrzucanie Kafli Przestoju 57

V. Uszkodzenia 58
Rozpatrywanie słów kluczowych 59

VI. Czyszczenie 60

Żetony Modyfikatorów 61

Żetony – opis 61

Efekty Obszarów 62

Koniec gry 63

1-3 graczy 64

Wszystkim graczom, którzy przeżyli przygody na Czerwonej Planecie i podzielili się z nami swoimi opiniami - dziękujemy wam bardzo za pomoc w stworzeniu tego Almanachu.

Tom i Ben, dzięki za nieocenioną pomoc.