

PIERWSI MARSJANIE

PRZYGODY NA CZERWONEJ PLANECIE

INSTRUKCJA

Patroni:



Patron medialny:

Urania

POSTĘPY ASTRONOMII

www.uraniamedia.pl

WSTĘP

Kiedy w 2029 waszą załogę wysłano na Marsa, misja wydawała się prosta. Dzięki ciężkiej pracy ludzi z MCEI* podróż minęła bez zakłóceń i wkrótce jako pierwsi ludzie w historii postawiliście stopę na marsjańskiej ziemi. Następnie, przy pomocy całej infrastruktury dostarczonej już na właściwe miejsca, mieliście położyć podwaliny pod kolejny etap programu kolonizacyjnego.

* MCEI [em-kej] – Inicjatywa na rzecz Kolonizacji i Rozwoju Marsa (ang.: Mars Colonization and Expansion Initiative). Międzynarodowa agencja powołana w 2016 roku do wysłania ludzkich kolonistów na powierzchnię Czerwonej Planety.

Witamy w grze „Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie”, fabularyzowanej, kooperacyjnej grze przygodowej dla 1-4 graczy, w której wszyscy gracze są członkami jednej drużyny. W każdej misji będziecie próbować osiągnąć wyznaczony cel w ciągu określonej liczby rund. Towarzysząca grze aplikacja postawi przed wami zadania do wykonania - i przeszkody, z którymi będziecie musieli się zmierzyć.

Z kolejnych rozdziałów niniejszej instrukcji dowiedziecie się, jak grać w tę grę: z czego składa się runda, jak wykonywać akcje, jak utrzymać swoją bazę i co musicie zrobić, by z powodzeniem zakończyć misję. Ikony użyte w grze zostały wyjaśnione na końcu instrukcji, znajdziecie tam też odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania dotyczące rozgrywki (FAQ). Odpowiedzi na pytania dotyczące poszczególnych misji znajdują się w aplikacji.

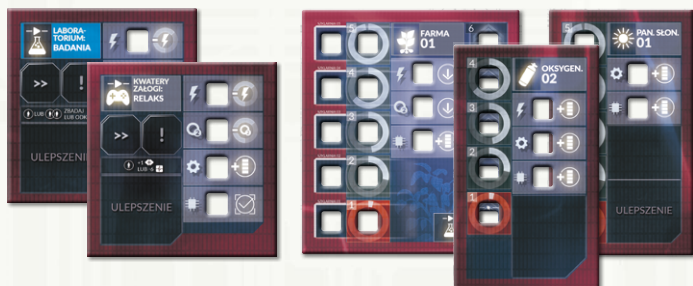
KOMPONENTY



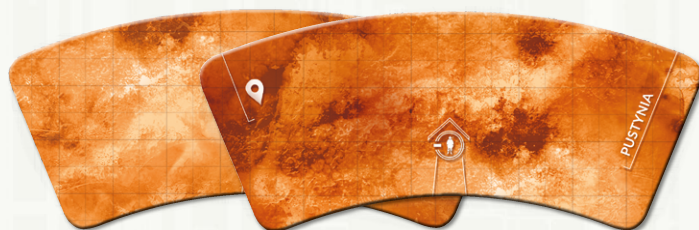
1 plansza gry



4 plansze gracza



13 kafli Obiektów



3 kafle kręgu 3



8 kafli kręgu 1

8 kafli kręgu 2

19 kafli Obszarów



38 żetonów Modyfikatorów



3 liczniki



18 żetonów Morale



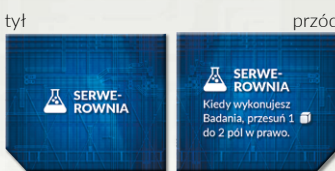
9 żetonów POI
(ang.: POI = Point of Interest, istotny punkt na mapie)



1 żeton Pierwszego Gracza



żetony Stanów



8 kafli Ulepszeń



4 żetony Wielokrotności



12 czerwonych



8 pomarańczowych



6 czarnych

28 żetonów Celu



8 kafli Przestoju (4 dot. energii i 4 dot. tlenu)



7 Żłaczy Elektrycznych



7 Filtrów Tlenowych



7 Sprzętów



7 Procesorów

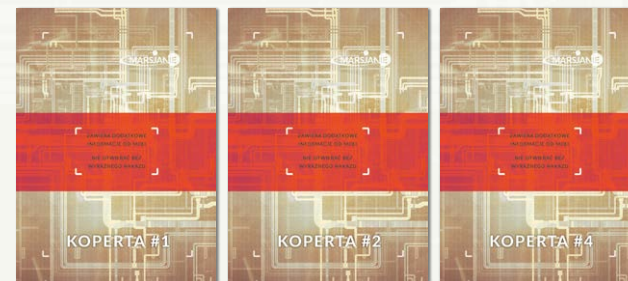
28 żetonów Części Zapasowych



3 dwustronne arkusze misji



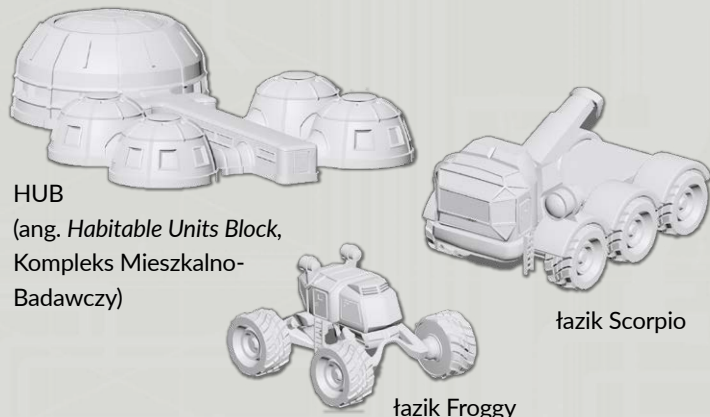
2 książeczki kampanii



4 koperty z tajnymi danymi

NIE OTWIERAĆ BEZ WYRAŻNEGO POLECENIA

KOMPONENTY



HUB
(ang. Habitable Units Block,
Kompleks Mieszkalno-
Badawczy)

łazik Scorpio

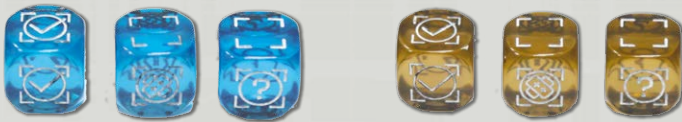
łazik Froggy

3 plastikowe modele



3 zielone kości Eksploracji

3 szare kości Pozyskiwania



3 niebieskie kości Badań

3 brązowe kości Budowy



3 kości Uszkodzeń (1 żółta, 1 czerwona, 1 pomarańczowa)

15 specjalnych kości

piony graczy:



piony
AMP:

12 pionów akcji



próbki
(14 niebieskich)

znaczniki statusu:
sprawne (44 zielone),
zepsute (28 czerwonych)

różnego przeznaczenia
(24 czarne, 15 białych)

co najmniej 125 plastikowych znaczników



40 kart Uszkodzeń
Sekcji Roboczej

28 kart Uszkodzeń
Sekcji Mieszkalnej

26 kart Uszkodzeń
Sekcji Systemowej



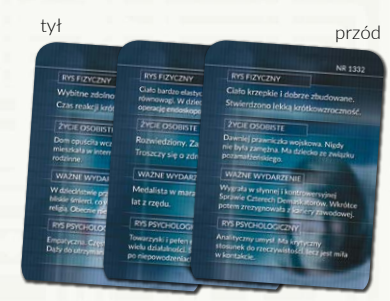
8 kart Ulepszeń



14 kart Obiektów



6 kart Badań



4 dwustronne karty Charakterystyk



8 kart Namiaru



12 kart Zdolności



4 karty AMP (AMP = Automatyczne Maszyny Pomocnicze)

Tryby rozgrywki

Kiedy rozpoczniecie swoją przygodę z grą, możecie wybrać albo **tryb kampanii**, albo **tryb pojedynczej misji**. Pojedyncze misje to samodzielne, lecz unikalne doświadczenia, które charakteryzują się ogromną regrywalnością.

Wybierzcie misję w zależności od tego, na jakich zdolnościach chcecie się skoncentrować: na eksploracji, badaniach czy budowaniu.

W pudełku z grą znajdziecie 3 dwustronne arkusze misji – każdy z nich dostarcza informacji na temat szczegółów danej misji.



Kampania to ciąg połączonych fabularnie misji – w miarę postępów w grze będziecie odkrywać szczegóły historii, podejmować decyzje i wykonywać różnorodne zadania. Dzięki towarzyszącej aplikacji możecie zapisać stan gry po każdej misji, aby łatwo powrócić do niego później. W ten sposób każda kolejna misja zachowuje ciągłość z poprzednimi.

Jedna z kampanii wykorzystuje elementy mechaniki *legacy* (zob. „Tryb kampanii” na str. 20).

W przypadku obu trybów gry „Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie” wykorzystują tę samą mechanikę, wyjaśnioną w niniejszej instrukcji. Zmiany w rozgrywce, jeśli dotyczą danej misji, są opisane na arkuszu tej misji.

Aplikacja

Towarzyszącą grze aplikację możecie pobrać za darmo. Obsługuje ona komputery PC, urządzenia pod kontrolą systemu Android oraz urządzenia firmy Apple. Pobierz swoją wersję ze strony www.portalgames.pl, ze sklepu Google Play lub z App Store.

W aplikacji znajdziecie informacje na temat korzystania z niej, a na naszej stronie możecie zarówno pobrać instrukcję w wersji PDF, jak i obejrzeć wideo przedstawiające sposób korzystania z tej aplikacji.

Cel gry

Bez względu na to, czy rozgrywacie pojedynczą misję czy kampanię, waszym celem jest zawsze spełnienie warunków zwycięstwa dla danej misji, przy czym macie na to określoną liczbę rund; ponadto wasi astronauta **muszą pozostać przy życiu**. Na każdym arkuszu misji, w części „Cele misji”, zawarte są informacje na temat tego, co powinniście zrobić, aby zwyciężyć w danej rozgrywce. Aplikacja śledzi wasze postępy w grze. W dowolnym momencie rundy możecie wywołać z menu Dziennik Misji.

W grze występują dwa rodzaje celów: cele **główne (obowiązkowe)** oraz **opcjonalne** – wszystkie są opisane w Dzienniku. Kiedy osiągniecie dany cel, należy zaznaczyć w Dzienniku, że został on wykonany. Aby wygrać daną misję, musicie wykonać wszystkie cele **główne (obowiązkowe)**, nim skończy się wam czas. Aplikacja informuje was, kiedy misja dobiegnie końca (nie później niż po ostatniej turze danej misji) – w tym

momencie cele obowiązkowe muszą być spełnione.

W misjach pojedynczych zadania opcjonalne przybliżają was do głównego celu lub poprawiają waszą sytuację (np. poprzez dostarczenie części zapasowych lub żywności). Znaczenie celów opcjonalnych w kampanii jest inne i zostało opisane w części „Tryb kampanii”.

Niektóre misje mają określony Próg Eksploatacji. Jeśli arkusz misji podaje tę wartość, jednym z obowiązkowych celów misji jest uwzględnienie tego Progu. Ta wartość może odnosić się do takich rzeczy, jak np. liczba zepsutych części w HUB-ie. W chwili końca misji nie możecie znajdować się powyżej tego Progu – inaczej misja zakończy się niepowodzeniem.

Zdrowie astronautów. Twój astronauta może otrzymać 5 ran, zanim zginie. Jeśli którykolwiek z astronautów umrze, misja natychmiast kończy się porażką graczy.

Astronauta

W trakcie gry astronauta reprezentowani są przez planszę gracza oraz 2 pionki wybranego koloru. Plansza gracza zawiera informacje na temat specjalizacji astronauty, jego zdolności bazowej, a także zdrowia.

Pionki akcji reprezentują czas poświęcony na wykonanie określonej czynności. Aby ich użyć, połóż je na akcji, którą chcesz wykonać. Szczegółowe informacje na ten temat – zob. ramka „Pionki akcji” na str. 11.

Zdolności umożliwiają odrzucanie żetonów Morale w zamian za wykonywanie specjalnych działań, takich jak przerzut kości czy zdobycie próbki. Każda zdolność może być użyta tylko raz na rundę.

Zdolność bazowa astronauty podana jest na jego planszy, a grający tym astronautą może użyć owej zdolności podczas każdej rozgrywki. Dodatkowo każdy astronauta ma swój zestaw 3 kart Zdolności. W misjach pojedynczych te karty są dostępne od początku gry; w trakcie kampanii należy je najpierw odblokować.

Zdrowie. Na twojej planszy gracza znajduje się tor zdrowia astronauty – użyj go, aby zaznaczać, ile ran zadano astronautce.



Rany i stany

Na początku misji umieść czerwony znacznik w lewym otworze toru zdrowia (na portrecie astronauty). Za każdym razem, gdy astronauta otrzyma ranę, przesunź znacznik na jego torze zdrowia o 1 pole w prawo.



Zwróć uwagę, że na torze zdrowia narysowano ikony. Za każdym razem, gdy znacznik zdrowia mija taką ikonę w wyniku ruchu w prawo, oprócz tej rany astronauta otrzymuje także stan: dobierz ze stosu 1 losowy żeton Stanu i rozpatrz jego działanie (astronauta może otrzymać więcej niż 1 stan w ciągu rundy). Kiedy się leczysz (i znacznik przesuwa się w lewo), nie rozpatruj żadnych efektów, kiedy znacznik zdrowia mija ikonę.



Każda runda składa się z 6 faz, a żetony Stanu możesz otrzymać w fazach 1-5. Jeśli otrzymasz żeton w fazie Akcji (np. w wyniku nieudanego rzutu kością), efekt tego żetonu nie odnosi się do innych twoich akcji w tej fazie, ale może odnosić się do następnych faz tej samej rundy. Na przykład jeśli otrzymasz żeton w fazie Morale (ponieważ nie masz dość żetonów Morale do odrzucenia), efekt tego żetonu będzie odnosić się do akcji w tej rundzie. Moment otrzymania żetonu ma więc znaczenie. Jeśli otrzymałeś żeton w fazie N, jego efekt obowiązuje w fazie N+1 i późniejszych.

Astronauta może znajdować się pod wpływem kilku stanów naraz, ale nigdy nie może mieć więcej niż 1 żeton danego rodzaju (nie może mieć, na przykład, dwóch żetonów Migreny). Jeśli dobrałeś żeton, którego kopię już masz, dobieraj kolejne, aż natrafisz na inny od tych, które masz obecnie – pozostałe z dobranych żetonów wtasuj z powrotem do stosu.

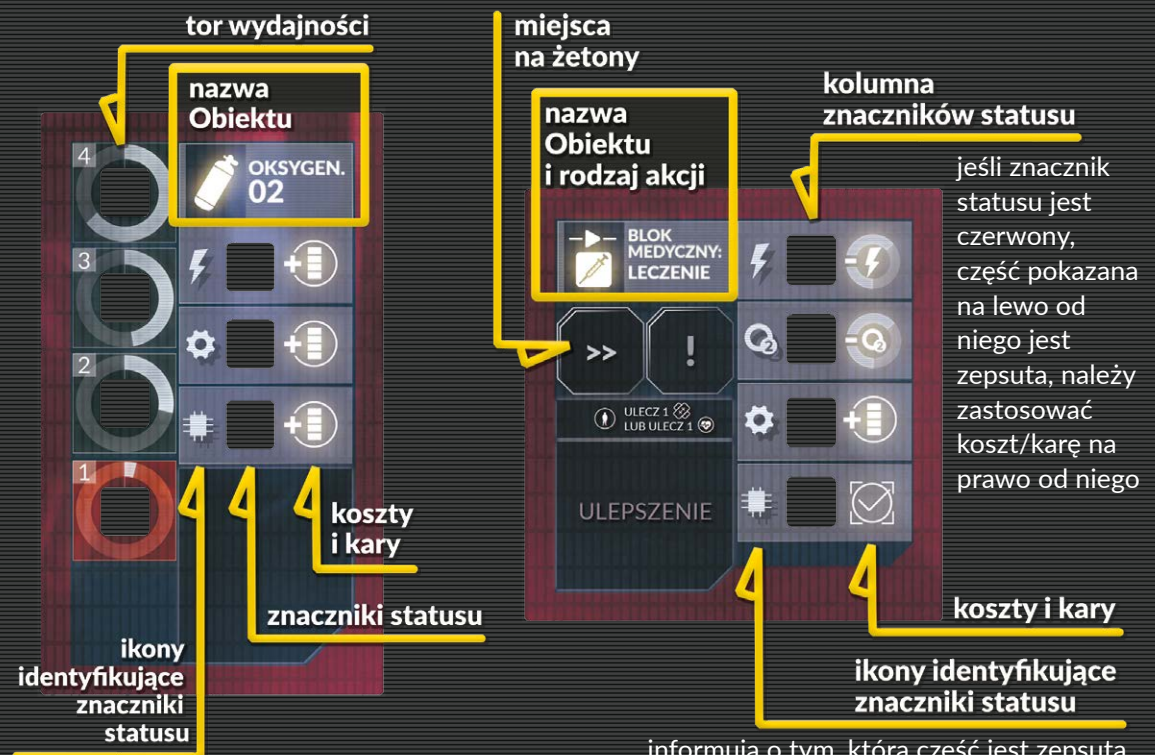
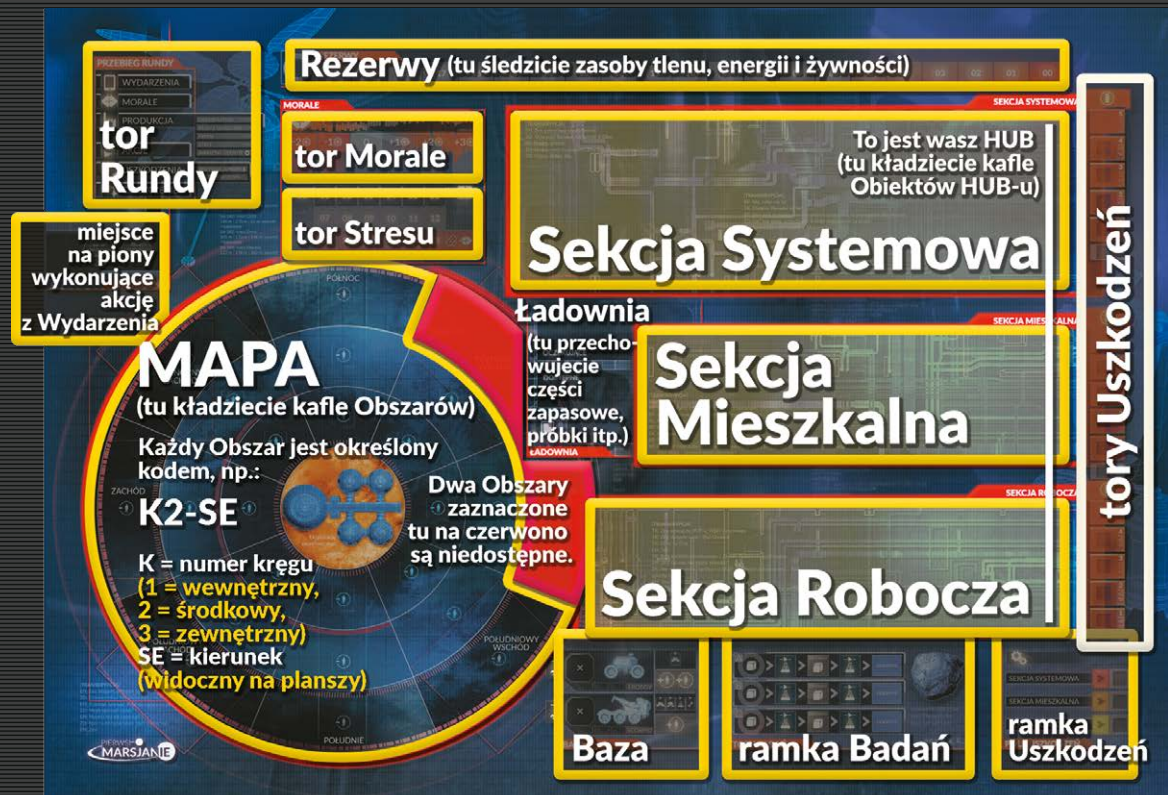
Zdolności

Każdy astronauta ma zdolność bazową i 3 karty Zdolności. Każda zdolność może być użyta tylko raz na rundę, ale w dowolnym momencie tej rundy. Kiedy używasz zdolności bazowej, połóż na niej czarny znacznik, aby zaznaczyć, że została wykorzystana. Kiedy używasz zdolności z karty Zdolności, odwróć tę kartę.

Działanie zdolności jest natychmiastowe – na przykład kiedy Geolog odrzuca 2 żetony Morale, aby zdobyć próbkę, ta próbka jest natychmiast dostępna do Badań.

Aby odblokować zdolność w trybie kampanii, musisz dokonać Odkrycia. Kiedy przesuniesz badaną próbkę na pole Odkrycia, każdy gracz wybiera jedną z kart Zdolności swojego astronauty i kładzie ją obok karty gracza. Ta zdolność jest od razu gotowa do użycia.

Opis planszy i kafli Obiektów



informują o tym, która część jest zepsuta (i jakiej części potrzeba do naprawy): ⚡ Złącza Elektryczne, 🌬️ Filtry Tlenowe, ⚙️ Sprzęt, 🖨️ Procesor.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każda z misji pojedynczych należy do jednej z trzech kategorii: misji eksploracyjnych, badawczych lub budowlanych. Na początku gry zdecyduj, na czym chcesz się skupić i na podstawie tego dokonaj wyboru misji.

Dla każdej misji (łącznie z tymi, które są częścią kampanii) możesz wybrać preferowany poziom trudności. Ten wybór wpływa na to, jak szkodliwe (lub nagradzające) są konsekwencje różnych Wydarzeń.

Ustaw preferencje rozgrywki, aby dostosować grę do własnych potrzeb i oczekiwań.

Sugerujemy, aby swoją przygodę rozpocząć od misji szkoleniowej „Witajcie w domu”.




Poniższe instrukcje zawierają ogólne wskazówki dotyczące przygotowania gry (jeśli jest mniej niż 4 graczy, zob. str. 19). Szczegóły będą się różnić między misjami (przede wszystkim w trakcie kampanii, w której przygotowanie następnej misji zależy od tego, co wydarzyło się wcześniej).

Upewnijcie się, że zgodnie z opisem danej misji wprowadziliście wszelkie niezbędne zmiany w opisanych poniżej krokach – zawsze przestrzegajcie instrukcji podanych przez aplikację.

Szczególne zasady misji mają pierwszeństwo przed podanymi tu regułami ogólnymi.

1. Przygotowanie planszy

- Położcie planszę na środku obszaru gry.
- Położcie 1 biały znacznik na polu 0 toru Morale.
- Położcie 1 biały znacznik na polu 00 toru Stresu.
- Położcie 1 biały znacznik na ikonie  toru Rundy.

2. Rozstawienie modeli

Położcie model HUB-u w centrum mapy. Położcie oba modele łażników na odpowiednich miejscach w Bazie.

3. Wybór astronautów

Każdy gracz wybiera, kim chce grać (Naukowcem, Geologiem, Inżynierem czy Medykiem). Weź odpowiednią planszę gracza i dwa pionki akcji w wybranym kolorze. Umieść 1 czerwony znacznik w otworze na portrecie astronauty.

4. Przygotowanie aplikacji i misji

- Uruchomcie aplikację na wybranym urządzeniu. Możecie je położyć na wyznaczonym miejscu na planszy (URZĄDZENIE).

- Wprowadźcie do aplikacji informację o tym, czy rozgrywacie misję pojedynczą, czy też rozpoczynacie/kontynuujecie kampanię. Wybierzcie rodzaj misji (dla misji pojedynczych) oraz preferowany poziom trudności.

- W panelu wyboru załogi dodajcie swoich astronautów (nie dotyczy kontynuowania kampanii). Imiona nadawane są losowo, ale możecie je zmienić.

- Kliknijcie *Dalej* i wybierzcie misję z listy.
- Znajdźcie odpowiedni arkusz misji i położcie go obok planszy. Położcie 1 biały znacznik na skrajnym lewym polu licznika solów.

5. Przygotowanie Obiektów i zasobów

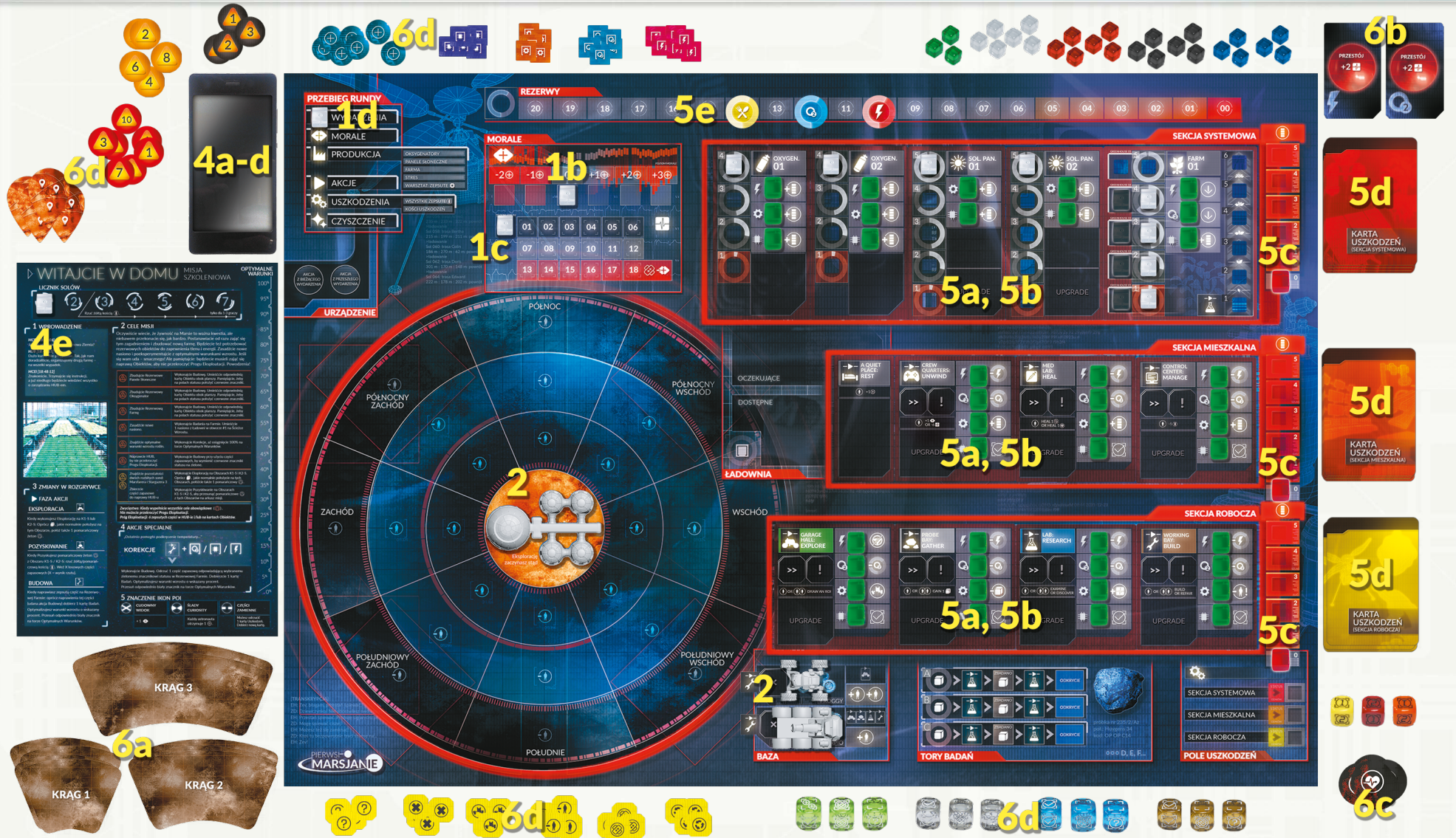
- Położcie wszystkie 13 kafli Obiektów na odpowiednich miejscach na planszy. W górnym rzędzie (od lewej): *Oksygenator 01, Oksygenator 02, Panele Słoneczne 01, Panele*

Słoneczne 02, Farma. W środkowym rzędzie (od lewej): *Ciche Miejsce, Kwatery Załogi, Blok Medyczny, Centrum Sterowania.* W dolnym rzędzie (od lewej): *Hala Garażowa, Pokój Próbek, Laboratorium, Warsztat.*

- Umieśćcie po 1 białym znaczniku w górnym otworze toru wydajności obu Oksygenatorów oraz Paneli Słonecznych. Umieśćcie po 1 czarnym znaczniku w kolumnie Szklarni za każdego



PRZYGOTOWANIE DO GRY



astronautę w grze - tyle Szklarni macie obecnie zbudowanych. Następnie umieśćcie 1 biały znacznik obok każdej wybudowanej Szklarni. Umieśćcie po 1 zielonym znaczniku w każdym otworze kolumny znaczników statusu (w każdym Obiekcie).

c. Połóżcie po 1 czerwonym znaczniku na polach 0 każdego toru Uszkodzeń.

d. Rozdzielcie karty Uszkodzeń na 3 osobne talie (według rewersów).

Potasujcie oddzielnie każdą talię i połóżcie ją obok odpowiedniego toru Uszkodzeń.

e. Połóżcie liczniki tlenu, energii i żywności na odpowiednich miejscach w Rezerwach. Aplikacja podaje dokładne ilości startowe tlenu, energii i żywności dla danej misji.

6. Przygotowanie żetonów, kafli i kości

a. Podzielcie kafle Obszarów na 3 zakryte stopy (według

wielkości). Potasujcie każdy stos i połóżcie je obok planszy.

b. Podzielcie kafle Przejścia na 2 zakryte stopy (według rewersów). Potasujcie każdy stos i połóżcie je obok planszy.

c. Pomieszajcie żetony Stanów i ułóżcie je w jeden zakryty stos. Połóżcie go obok planszy.

d. Połóżcie pozostałe kafle, żetony, znaczniki i kości w zasięgu graczy – to jest pula ogólna.

7. Wybór Pierwszego Gracza
Ustalcie, kto będzie Pierwszym Graczem w czasie pierwszej rundy gry. Jeśli nie możecie się zdecydować, wybierzcie Pierwszego Gracza losowo.

8. Już prawie gotowe!
Upewnijcie się, że zgodnie z opisem danej misji wprowadziliście wszelkie

niezbędne zmiany w opisanych powyżej krokach – zgodnie z instrukcjami podanymi przez aplikację.

Przeczytajcie wprowadzenie fabularne (z arkusza misji lub aplikacji).

Przejdźcie do fazy 1 rundy 1 (faza Wydarzeń) i... powodzenia!

Inne komponenty

Jak zauważycie, po przygotowaniu gry niektóre komponenty nadal pozostają w pudełku. Nie martwcie się tym – aplikacja powie wam, kiedy ich użyć.

ROZGRYWKA: WYDARZENIA

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).



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 przesunie żetony i znaczniki na planszy.

Kiedy faza Czyszczenia dobiegnie końca, żeton Pierwszego Gracza przekazuje się kolejnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przesuniecie znacznik na liczniku solów na kolejne pole, a znacznik na torze Rundy z powrotem do góry. Rozpoczyna się nowa runda.

Następne rozdziały szczegółowo opisują poszczególne fazy.

I. Wydarzenia

Najpierw należy rozpatrzyć postęp Uszkodzeń (zob. niżej).

Następnie aplikacja wyświetli Wydarzenie.

Od jego typu zależy, w jaki sposób je rozpatrzyć.

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. Przesuń odpowiedni znacznik o 1 pole w górę i rozpatrz ewentualne konsekwencje (zob. str. 18).

Wydarzenia misji

Wydarzenia misji mają decydujące znaczenie dla rozgrywki i popychają fabułę naprzód. Przeczytajcie tekst fabularny i opis Wydarzenia; natychmiast rozpatrzenie jego efekty. Następnie zobaczcie akcję z Wydarzenia – jeśli nie wykonacie jej w tej rundzie, narażacie się na wystąpienie negatywnych konsekwencji Wydarzenia (więcej w rozdziale „Akcje” na str. 14).

Po tym, jak przeczytaliście informacje dostarczone przez aplikację, faza dobiega końca; przesuniecie biały znacznik na torze Rundy o 1 pole w dół i przejdźcie do fazy Morale.



Przygody i Kontynuacja 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. Przyczyna ich pojawiania się wyjaśniona jest na str. 13-14. 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.

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.



Podczas rozpatrywania wpływu Morale Pierwszy Gracz zyskuje lub odrzuca żetony Morale w liczbie wskazanej przez aktualną wartość Morale (na przykład zyskuje 2 żetony Morale, jeśli Morale jest na poziomie +2, lub odrzuca 1 żeton Morale, jeśli Morale jest na poziomie -1).



Jeśli Pierwszy Gracz musi odrzucić więcej żetonów Morale niż aktualnie posiada, odrzuca tyle, ile może, a potem otrzymuje 1 ranę za każdy brakujący żeton. Nie wolno zdecydować się na otrzymanie ran zamiast odrzucenia żetonów Morale.

Jeśli Morale jest na poziomie 0, nic się nie dzieje.

Po tym, jak konsekwencje Morale zostały rozpatrzone, przesuniecie biały znacznik na torze Rundy o 1 pole w dół i przejdziecie do fazy Produkcji.

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.

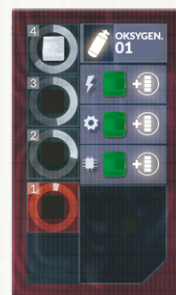
III. Produkcja

W tej fazie policzycie i dostosujecie ilość tlenu, energii i żywności, poziom Stresu, a także rozpatrzyć efekty zepsutych części Sekcji Roboczej.



Tlen, energia i żywność

Tlen, energia i żywność to wasze najbardziej istotne zasoby. Żywność produkowana jest na *Farmie* (Szkłarnie 01-05), tlen przez *Oksygenatory* 01 i 02, zaś energia – przez *Panele Słoneczne* 01 i 02. Zasoby te są produkowane w każdej rundzie; dodatkowo gracze mogą mieć do dyspozycji pewne zasoby znajdujące się w Rezerwach od początku misji (podczas przygotowywania rozgrywki aplikacja wyszczególnia, ile i jakie zasoby należy umieścić w Rezerwach).

Następnie powyższe zasoby są zużywane: tlen napełnia HUB, energia jest potrzebna do zasilenia Obiektów, a żywność jest zjadana.





Oksygenatory

HUB wyposażony jest w dwa Oksygenatory. Biały znacznik wskazuje bieżącą wydajność każdego z nich (min. = 1, maks. = 4). Dodaj te wartości obu Oksygenatorów – suma mówi wam, ile tlenu produkujecie w tej rundzie, czyli ile Obiektów można wypełnić powietrzem zdatnym do oddychania. Obiekty, które wymagają stałego dopływu tlenu, mają ikonę  na lewo od kolumny znaczników statusu. Są to: *Farma*, *Kwatery Załogi*, *Blok Medyczny*, *Centrum Sterowania*, *Hala Garażowa*, *Pokój Próbek*, *Laboratorium* i *Warsztat*. Zielone/czerwone znaczniki statusu  w tych Obiektach nie wskazują na to, czy dany Obiekt wymaga czy nie wymaga tlenu (tylko na to, czy dostarczony tlen może, czy nie może być wykorzystany – na przykład czerwony znacznik może oznaczać, że do Obiektu dostarczono tlen, ale nastąpił wyciek).

Jeśli produkujecie więcej tlenu niż zuzywacie, dodajcie połowę tej nadwyżki do Rezerw (zaokrąglając w górę) – odpowiednio przesuniecie licznik tlenu. Jeśli produkujecie nie dość dużo tlenu, niektóre Obiekty staną się niedostępne. Zob. ramka „Za mało tlenu/energii” na str. 10 – zawarte są tam informacje na temat postępowania w takich przypadkach.

Panele słoneczne

HUB wyposażony jest w dwa zestawy Paneli Słonecznych. Biały znacznik wskazuje bieżącą wydajność każdego z nich (min. = 1, maks. = 5). Dodaj te wartości obu Paneli Słonecznych – suma mówi wam, ile energii produkujecie w tej rundzie, czyli ile Obiektów można zasilic. Obiekty, które wymagają ciągłego dopływu energii, mają ikonę  na lewo od kolumny znaczników statusu: oba Oksygenatory, *Farma*, *Kwatery Załogi*, *Blok Medyczny*, *Centrum Sterowania*, *Hala Garażowa*, *Pokój Próbek*, *Laboratorium* i *Warsztat*. Zielone/czerwone znaczniki statusu  w tych Obiektach nie wskazują na to, czy energia jest wymagana czy nie (tylko na to, czy dostarczona energia może, czy nie może być wykorzystana – na przykład czerwony znacznik może oznaczać, że do Obiektu dostarczono energię, ale nastąpiło zwarcie).

Jeśli produkujecie więcej energii niż zuzywacie, dodajcie połowę tej nadwyżki do Rezerw (zaokrąglając w górę) – odpowiednio przesuniecie licznik energii. Jeśli produkujecie nie dość dużo energii, niektóre Obiekty staną się niedostępne. Zob. ramka „Za mało tlenu/energii” na str. 10 – zawarte są tam informacje na temat postępowania w takich przypadkach.

ROZGRYWKA: PRODUKCJA

Za mało tlenu/energii

Jeśli produkujecie mniej tlenu/energii niż obecnie potrzeba, będziecie musieli wprowadzić przestój w pracy niektórych Obiektów. Czasami gra powie wam dokładnie, jakich Obiektów ma to dotyczyć, czasami będziecie musieli zdecydować sami – nigdy nie można mieć więcej funkcjonujących Obiektów niż pozwala na to bieżąca produkcja tlenu/energii. Na przykład: 10 Obiektów wymaga stałego dopływu energii. Jeśli łączna wydajność Paneli Słonecznych wynosi 8, na 2 Obiektach w HUB-ie muszą się znaleźć kafle Przejścia dotyczące energii. Na danym Obiekcie może leżeć co najwyżej 1 kafel Przejścia dotyczący energii i 1 kafel Przejścia dotyczący tlenu. Takie Obiekty nie mogą być używane do czasu zdjęcia owych kafli – jedyne, co można tam zrobić, to zdjąć kafel Przejścia.

Kiedy wprowadzasz przestój w pracy Obiektu, umieść na Obiekcie losowy kafel Przejścia dotyczący odpowiednio tlenu lub energii. Dopóki ten kafel znajduje się na planszy, musicie w fazie Produkcji każdej rundy rozpatrywać widniejący na rewersie efekt +2 do Stresu. Jeśli na powrót chcecie uczynić ten Obiekt funkcjonalnym, musicie w fazie Akcji położyć na tym kafli 1 pion – na koniec fazy Akcji obrócić kafel. Natychmiast rozpatrzenie efektu opisany na awersie. Każdy kafel Przejścia zawiera opis tego, co trzeba zrobić, aby go odrzucić. Odrzucony kafel wtasujecie z powrotem do właściwego stosu.

WAŻNE: Kiedy na Obiekcie leży kafel Przejścia dotyczący tlenu, ten Obiekt może wciąż zużywać energię.

Kiedy na Obiekcie leży kafel Przejścia energii, ten Obiekt może wciąż zużywać tlen.

PAMIĘTAJCIE: Taki kafel to inny efekt niż czerwony znacznik statusu ⚡ / ⚙️, który, na przykład, nakazuje zużycie porcji energii/tlenu z Rezerw jako dodatkowy koszt wykonania akcji!

Uwaga: Nigdy nie wolno samowolnie wprowadzić przestoju w pracy Obiektu, aby zwiększyć ilość energii/tlenu w Rezerwach, zapobiec negatywnym skutkom Uszkodzeń itd.

Uwaga: Obiekty, w których trwa przestój, nie mogą być ani pośrednim, ani bezpośrednim celem innych efektów (na przykład: jeśli słowem kluczowym na karcie Uszkodzeń jest Pokój Próbek, ale w Obiekcie tym trwa przestój, odrzuć tę kartę bez rozpatrywania jej).

Ścieżka Wzrostu

Szklarnie (w każdej może się znajdować roślina lub rosnące nasiono)

dojrzałe rośliny (każda zapewnia 1 porcję żywności w każdej fazie Produkcji)

rosnące nasiona (więcej nie można już zasadzić (na Farmie nigdy nie może być więcej białych znaczników niż czarnych))

Farma

Jeśli na Farmie znajdują się jakieś rosnące nasiona (zob. „Sadzenie nowych nasion” na str. 17), najpierw ma miejsce wzrost – przesun znacznik każdego nasiona o 1 pole w górę. Jeśli znacznik był już na najwyższym, szóstym polu, przenieście go do pustej Szklarni.

Następnie produkujecie tyle żywności, ile roślin znajduje się w Szklarniach. Wreszcie każdy astronauta **musi zjeść 1 porcję żywności**. Jeśli nie produkujecie wystarczająco dużo żywności, musicie zużyć zapasy z Rezerw, aby nadrobić braki. Jeśli żywności nadal nie wystarczy dla wszystkich, gracze muszą zdecydować, kto nie będzie jadł. 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 przesuniecie licznik żywności.

Wiednięcie

Jeśli na Farmie nie działają Złącza Elektryczne lub Filtry Tlenowe (jest przy nich czerwony znacznik statusu), twoje rośliny i nasiona wędną. W takim przypadku wzrost nie odbywa się. Zamiast tego należy przesunąć wszystkie znaczniki na ścieżce Wzrostu o 1 pole w dół (odrzuci znacznik, jeśli nie można było przesunąć go już niżej), a następnie umieścić 1 żywność ze Szklarni w otworze #6 na ścieżce Wzrostu.

Wiednięcie szybko może okazać się zabójcze, więc aby mu zapobiec, możecie w fazie Produkcji danej rundy wydać 1 energię i/lub 1 tlen z Rezerw (w zależności od tego, czego potrzeba na Farmie) – w tej rundzie wiednięcie nie będzie rozpatrywane.

Stres

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



Do śledzenia narastającego napięcia służy tor Stresu. W fazie Produkcji przesuniecie 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 wybuchają bójki. Należy rozpatrzyć poniższe konsekwencje:

- Każdy astronauta otrzymuje 1 ranę.
- Morale spada o 1.

Następnie cofnijcie znacznik na pole 00 tego toru.

Sekcja Robocza: zepsute ⚙️

Rozpatrzenie skutki **aktywnych kar** wskazanych przez czerwone znaczniki statusu ⚙️ w Sekcji Roboczej (jeśli w Obiekcie trwa przestój, kara nie jest aktywna):

- 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 (zob. „Naprawa łazików” na str. 17).
- Odrzućcie 1 wybraną 🧱 z dowolnego Obszaru.
- Stres roślin o 1.
- Połóżcie żeton 🧑 na polu ! Warsztatu.

Po tym, jak faza Produkcji została rozpatrzona do końca, przesuniecie biały znacznik na torze Rundy o 1 pole w dół i przejdźcie do fazy Akcji.

Rezerwy

W Rezerwach trzymane są wasze zapasy tlenu, energii i żywności. Połóżcie liczniki na odpowiednich polach, żeby zaznaczyć, czym dysponujecie. Kiedy otrzymujecie lub zużywacie zasoby, odpowiednio przesuniecie liczniki.



IV. Akcje

Podjęmowanie działań w HUB-ie oraz poza nim (podczas tzw. spacerów kosmicznych, z ang. EVAs – *extravehicular activities*) to zasadnicza część gry. Gracze najpierw wspólnie decydują, jakie akcje wykonać, następnie przypisują swoje pionki do wybranych akcji.

Akcja z danego Wydarzenia może być wykonana tylko raz. Inne akcje mogą być wykonywane wielokrotnie. Następnie gracze wykonują wybrane akcje w poniższej kolejności.

Możesz przypisać swoje pionki do więcej niż jednej akcji. O ile efekt w grze nie mówi inaczej, *musisz* wykorzystać oba swoje pionki. Możesz wykorzystać dodatkowe pionki, jeśli jakieś masz.

Przypisanie pionków do akcji odbywa się poprzez położenie ich na odpowiednim miejscu planszy lub arkusza misji.

Możesz przypisać swoje pionki 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. KWATER 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.

Po tym, jak wszystkie pionki zostały przypisane do akcji, następuje rozpatrzenie akcji w podanej wyżej kolejności, następnie zaś przesuniesz biały znacznik na torze Rundy o 1 pole w dół i przejdziesz do fazy Uszkodzeń.

Uwaga: 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).

Pionki akcji


Pionki akcji przedstawiają sposób wykonywania czynności przez astronautów.

Kiedy wykonujesz akcję, możesz przeznaczyć na nią oba swoje pionki – 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.

Akcje: rodzaje, koszty i kary

Podstawowe wymagania akcji (opisane w następnych rozdziałach) często są modyfikowane przez koszt lub karę – na przykład z powodu czerwonych znaczników statusu w Obiekcie.

Koszt akcji to to, co należy mieć, aby móc ją zadeklarować (na przykład trzeba mieć tlen, jeśli wydanie 1 tlenu z Rezerw jest kosztem akcji). Kara to konsekwencja rozpatrzenia akcji (na przykład otrzymanie rany). Jeśli nie możesz zapłacić kosztu akcji (na przykład nie masz tlenu w Rezerwach) lub nie możesz przyjąć kary (na przykład otrzymanie rany zabiłoby astronautę), nie możesz wykonać tej akcji.

Czasami gra odnosi się do akcji poprzez typ, na przykład kiedy nakazuje: „wykonaj Badania”. Należy wówczas zastosować określone koszty i kary tej konkretnej akcji oraz dodatkowo koszty i kary danego typu akcji. Na przykład: sadzenie nasiona na Farmie jest akcją Badań (ponieważ oznaczone jest ikoną: ). Zatem, aby wykonać tę akcję, należy zastosować wszystkie koszty i kary aktualnie obowiązujące w Laboratorium – Obiekcie dla akcji „Badania”.

W PRZYPADKU ŻETONÓW LEŻĄCYCH NA KAFLACH OBIEKTÓW:

Jeśli wykonujesz akcję w danym Obiekcie lub akcję danego typu charakterystycznego dla tego Obiektu, uwzględnij tylko koszty/kary z żetonów leżących na polu ! tego Obiektu.

W PRZYPADKU ŻETONÓW LEŻĄCYCH OBOK ŁAZIKÓW:

Jeśli używasz łazika, uwzględnij koszty/kary z żetonów leżących na polu x tego Obiektu.

Akcje z arkusza misji

Arkusz misji może zawierać opis specjalnych akcji, które można wykonać w trakcie trwania tej misji. Na arkuszu będzie opisane, gdzie, kiedy i w jaki sposób wykonać określoną akcję, oraz jakie skutki ona przyniesie; uwzględnij wszystkie modyfikatory wpływające na typ tej akcji (na przykład: jeśli wykonujesz specjalną akcję Budowy, musisz uwzględnić wszystkie efekty wpływające na Warsztat lub Budowę bezpośrednio).

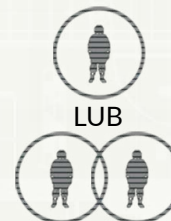


Ile pionków potrzeba do wykonania akcji?
Dodatkowe wymagania


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



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



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

Przedstawione na obrazku liczby pionków to podstawowe wymagania dla danej akcji. Często będą one modyfikowane przez różne efekty działające w grze. Na przykład: potrzeba 1 dodatkowego pionka za każdy żeton  wpływający na daną akcję.

ROZGRYWKA: AKCJE



AMP

AMP (Automatyczne Maszyny Pomocnicze) to dodatkowe pionki do wykorzystania na określone akcje. Pionki te oznaczone kolorami i mogą być one użyte tylko do określonych działań.

Mogą być wykorzystywane samodzielnie, mogą również wspomagać astronautów przy akcjach przez nich wykonywanych. Gracz, który korzysta z AMP, bierze kartę używanej Maszyny, aby zaznaczyć, że to on nią steruje.

Jeśli zachodzi taka potrzeba, to operator danej maszyny rzuca za nią kośćmi akcji i rozpatruje rezultaty.

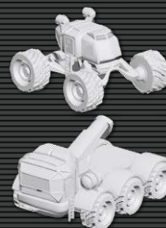
Do wykonania tej samej akcji można użyć zarówno AMP, jak i łożaka.

WAŻNE: Jeśli akcja nie ma typu (na przykład jest tylko oznaczona ikoną , również można do niej przypisać AMP.

Łaziki

Do swojej dyspozycji macie dwa łożaki, które mogą wesprzeć was w działaniach. Same nie wykonują żadnej akcji, potrzebny jest co najmniej jeden pionek do ich obsługi (może być to pionek astronauty, jak i pionek AMP). Kiedy łożak towarzyszy ci w akcji, weź jego model i połóż obok pionków zadeklarowanych do wykonania tej akcji. Nie można łączyć obu łożaków przy wykonywaniu tej samej akcji.

Łazika można natomiast połączyć z kilkoma pionkami przypisanymi do tej akcji. Liczba pionków, które można wystać razem z łożakiem, nie jest ograniczona, jednak tylko pionek na górze stosu rozpatruje konsekwencje akcji; pozostałe są tylko wsparciem.



FROGGY. Froggy może być użyty w zastępstwie 2 pionków przeznaczonych na akcję Eksploracji.

Te dwa pionki nie mogą zostać rozdzielone na dwie różne akcje.

SCORPIO. Scorpio daje 1 dodatkowy pionek do wykorzystania na dowolną akcję Eksploracji/Pozyskiwania/Badań/Budowy, o ile ta akcja podejmowana jest poza HUB-em (nie można jeździć łożakiem po Obiektach!).

Po rozpatrzeniu akcji, do której użyto łożaka, z powrotem połóżcie jego model w Bazie.

Jeśli łożak ma na sobie żeton Blokady, nie można go użyć, póki nie zostanie naprawiony (zob. str. 17).




Łazik może mieć na sobie więcej niż 1 żeton Blokady – potrzeba oddzielnych akcji Budowy, żeby usunąć każdy z nich.



Jeśli akcja wymaga czegoś jeszcze, musisz mieć ten dodatkowy element już w chwili deklarowania akcji:

- Jeśli potrzebujesz części zapasowej, umieść ją wraz z pionkami. Jeśli akcja się powiedzie, odrzuć tę część. Jeśli akcja się nie powiedzie, odłóż tę część tam, skąd ją wzięłeś.
- Jeśli musisz użyć czegoś z Rezerw, odpowiednio przesunąć liczniki, kiedy deklarujesz akcję. Te zasoby przepadają bez względu na to, czy akcja była udana, czy nie.

DMUCHAĆ NA ZIMNE

Budowa + 

Sprawa może wyglądać na przegraną, ale zawsze masz plan B.


Wydadź 1  i wykonaj Budowę. Wybierz 1 kość  z puli tej rundy. Nie rzucaj wybraną kością w


PRZYGOTUJ SPOIWO

  #1-4

Wykonaj Badania z wykorzystaniem  #1-4. Połóż tu czerwony  #6.

SZUKANIE ŻWIRU

Odrzuć 1  z diagramu i wykonaj Badania.

Dobierz 1 kartę Badań. Otrzymujesz tyle procent żwiru. Jeśli masz co najmniej 100%, połóż tu czerwony  #6.

Umieszczanie pionów

Podczas deklarowania tej samej akcji można użyć pionów pochodzących od więcej niż jednego gracza – w takiej sytuacji pionki ustawia się jeden na drugim, tworząc stos. To pion na szczycie tego stosu wskazuje, kto wykonuje daną akcję (otrzymuje profity, ponosi konsekwencje itp.); pozostałe pionki pełnią jedynie rolę wspomagającą.

Poniższe ilustracje pokazują kilka przykładów akcji Budowy.



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



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

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



PAMIĘTAJcie: Każdy stos pionków to odrębne wykonanie akcji!

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

Na przykład:

- Kiedy wykonujecie specjalną akcję Badań z arkusza misji, połóżcie pionki i ewentualne dodatkowe zasoby na arkuszu misji (zamiast na Laboratorium – typowym miejscem dla akcji Badań).
- 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 pionków.
- Kiedy naprawiacie zepsutą część HUB-u, połóżcie pionki obok znacznika statusu, który chcecie wymienić (zamiast na Warsztacie – typowym miejscu dla akcji Budowy).

PAMIĘTAJcie: Bez względu na to, gdzie znajdują się pionki, akcje zawsze wykonuje się w ustalonej kolejności (punkty 1-9 na str. 11): jeśli położyliście pionki 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”.

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 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) i 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 (na przykład: jeśli wyrzucisz sukces, akcja jest udana, nawet jeśli musisz rozpatrzeć Przygodę; jeśli wyrzucisz ranę, musisz ją otrzymać, nawet jeśli akcja się powiodła itd.). Nim przejdziesz dalej, rozpatrz skutki rzutu w dowolnej kolejności.

Przygody

Niektóre z efektów gry, na przykład wyrzucenie (⊙) na kości, skutkują koniecznością rozpatrzenia Przygody. Przygody podobne są do Wydarzeń (muszą być rozpatrzone w momencie wystąpienia i mogą mieć negatywne skutki). Różnią się jednak tym, że każda Przygoda dotyczy tylko jednego gracza, a w danej rundzie może wystąpić więcej niż jedna Przygoda.

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. Przygody są symbolizowane przez ikonę (⊙). Kiedy musisz rozpatrzeć Przygodę, kliknij w aplikacji przycisk Przygody w odpowiednim kolorze – w zależności od tego, jaką akcją wykonywałeś. Rozpatrz Przygodę, wykonując działania podane przez aplikację.

Przygody mogą mieć konsekwencje jednorazowe, rozpatrywane w chwili ich wystąpienia, albo skutki opóźnione, które wydarzą się w przyszłych rundach misji (lub nie – ich pojawienie się jest losowe). Jeśli pojawią się opóźnione skutki Przygody, rozpatrz je, kierując się instrukcjami podanymi przez aplikację.

Rozpatrywanie akcji

Jeśli akcja była udana, zabierzcie swoje pionki i odrzućcie dodatkowe elementy zużyte na tę akcję. Wprowadźcie w życie efekt danej akcji.

Jeśli akcja nie powiodła się, zabierzcie swoje pionki, a wszelkie niezaużyte 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.

Szczegółowy opis akcji

Następne podrozdziały opisują możliwe do wykonania akcje. Pamiętajcie, że w tej grze gracze nie mają swoich tur. Wspólnie decydujecie, jakie akcje chcecie wykonać.

Znajdziecie tutaj również szczegółowy opis wymagań, które trzeba spełnić, aby ZADEKLAROWAĆ daną akcję. Po tym, jak wybrane akcje zostały zadeklarowane, należy je ROZPATRZYĆ w podanej kolejności, zgodnie z instrukcjami podanymi w opisie tych akcji:

1. Wydarzenia

Aby podjąć akcję z Wydarzenia, wykonaj kroki podane przez aplikację. Każde Wydarzenie wyszczególnia liczbę pionów oraz ewentualne dodatkowe wymagania (np. zużycie części zapasowych), które trzeba spełnić, aby wykonać jego akcję. Akcje z Wydarzenia mogą nagrodzić cię żetonami Morale, podniesieniem poziomu Morale itp. Wykonanie takiej akcji zapobiega również przyszłym konsekwencjom Wydarzenia.

Przyszłe konsekwencje Wydarzenia

Kiedy decydujecie, czy chcecie podjąć tę akcję, czy ją pominąć, pamiętajcie, że w przypadku jej pominięcia wystawiacie się na ewentualne wystąpienie przyszłych konsekwencji. Gra zachowuje każde Wydarzenie przez trzy kolejne rundy – dopóki znajduje się ono w Dzienniku Misji i akcja tego Wydarzenia nie została podjęta, mogą wystąpić przyszłe konsekwencje. Wydarzenie znika z Dziennika po trzech rundach lub po tym, jak nastąpiły jego przyszłe konsekwencje (w zależności od tego, co stanie się najpierw); kiedy aplikacja odrzuci Wydarzenie, nie będzie już można podjąć powiązanej z nim akcji, ale jesteście również zabezpieczeni przed przyszłymi konsekwencjami tego Wydarzenia.

Mechanizm Kontynuacji Wątków

Oprócz zwykłych przyszłych konsekwencji niektóre Wydarzenia mają również swoją Kontynuację. Kontynuacja Wątku to unikalne, powiązane z konkretnym graczem Wydarzenie, mogące wystąpić na skutek Wydarzenia z przeszłości. Akcje graczy nie wpływają na to, czy się ono pojawi, czy nie. Kontynuacja Wątku nie jest podana przy wystąpieniu wywołującego ją Wydarzenia, ale zawsze będzie to kolejna, związana z nim (pozytywna lub negatywna) część historii – służy to wciągnięciu graczy w przestawioną opowieść.

DEKLAROWANIE.

Weź wymaganą liczbę pionów oraz ewentualnie inne wymagane elementy, po czym połóż je na planszy, na polu „Akcja z bieżącego Wydarzenia” (w ramce URZĄDZENIE). Jeśli postanowiliście nie wykonywać tej akcji w tej rundzie, kliknijcie *Pomiń*. Będziecie mieli jeszcze dwie szanse na ukończenie tej akcji w przyszłych rundach.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy z powodzeniem rozpatrujesz tę akcję, wykonaj polecenia podane przez aplikację w opisie akcji z Wydarzenia, następnie kliknij *Gotowe*.

Akcje z Wydarzeń, które ani nie zostały jeszcze odrzucone, ani podjęte, można obejrzeć w Dzienniku Misji. Każdy wpis na znajdującej się tam liście przypomina o tym, co trzeba zrobić w ramach danej akcji oraz ile rund jeszcze pozostało do odrzucenia danego Wydarzenia. Jeśli zdecydujecie się na podjęcie akcji z przeszłego Wydarzenia, weź wymaganą liczbę pionów oraz ewentualnie inne wymagane elementy, po czym połóż je na planszy na polu „Akcja z przeszłego Wydarzenia” (jest tylko jedno takie pole, ale można podjąć więcej niż jedną akcję z przeszłego Wydarzenia w ciągu danej rundy). Kiedy pomyślnie rozpatrzysz taką akcję, kliknij *Gotowe*.



2. Ciche Miejsce (ODPOCZYNEK)

Dzięki tej akcji zdobywasz żetony Morale, którymi płaci się za użycie zdolności. Ponadto Pierwszy Gracz może być zmuszony do odrzucenia tych żetonów w fazie Morale.

DEKLAROWANIE.

Akcja Odpoczynku wymaga 1 piona. Połóż go na Cichym Miejscu.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, weź 1 żeton Morale. Połóż go obok swojej planszy gracza.

Uwaga: Żaden efekt w grze nie może spowodować, aby gracz znajdujący się w Cichym Miejscu musiał rzucać kośćmi lub rozpatrywać Przygody.

3. Kwatery Załogi (RELAKS)

Akcja Relaksu w Kwaterach Załogi pozwala podnieść Morale lub obniżyć Stres.

DEKLAROWANIE.

Akcja Relaksu wymaga 1 piona. Połóż go na Kwaterach Załogi.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, zdecydujcie, czy podnieść Morale o 1, czy raczej obniżyć Stres o 6.

4. Blok Medyczny (LECZENIE)

W Bloku Medycznym będziecie leczyć rany i stany. Jeśli nie zostało zainstalowane ulepszenie „Auto-skaner”, przy leczeniu musi być obecny Medyk.

DEKLAROWANIE.

Umieść 1 ze swoich pionów (oraz 1 pion Medyka jako wspomagający) na Bloku Medycznym. Jeśli macie zainstalowany Auto-skaner, Medyk nie jest potrzebny. Medyk leczy się sam – wystarczy sam 1 pion Medyka, aby go uleczyć.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, wybierz, czy leczysz ranę czy stan. Jeśli leczysz ranę, przesun 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.



5. Centrum Sterowania (PRZEGLĄD)

Dzięki tej akcji możesz – do pewnego stopnia – kontrolować zagrożenie płynące ze strony Uszkodzeń.

DEKLAROWANIE.

Akcja Przeglądu wymaga 1 pionu. Połóż go na Centrum Sterowania.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, przesunij czerwony znacznik na 1 wybranym torze Uszkodzeń o 1 pole w dół.

6. Hala Garażowa (EKSPLOMACJA)

Hala Garażowa pozwala na wykonywanie akcji Eksploracji i na odkrywanie nowych Obszarów na mapie. Odkrywać można tylko dostępne miejsca: dostępne są wszystkie tereny wokół HUB-u oraz tereny przylegające do Obszarów już odkrytych. Tereny/Obszary przylegające to takie, które mają wspólną krawędź.

Ile razy chcesz odkryć nowe miejsca na mapie, musisz ustanowić ciąg dostępnych Obszarów wiodących do tego miejsca. Jeśli jest kilka możliwych dróg, sam wybierzesz, którą pojedziesz. Zawsze, kiedy akcja wykonywana jest na zewnątrz HUB-u, wpływają na ciebie wszystkie Obszary, miejsca i efekty po drodze – łącznie z miejscem, z którego zaczynasz ruch i miejscem, które chcesz eksplorować (zob. pasek boczny „Odległości i ruch”).

DEKLAROWANIE.

Akcja Eksploracji wymaga **1 pionu** (jeśli chcesz rzucać zielonymi kośćmi, by określić wynik) **albo 2 pionów** (wówczas akcja będzie automatycznie udana). Dolicz dodatkowe pionki za odległość (zobacz „Odległości i ruch” po prawej). Połóż pionki na miejscu, które chcesz eksplorować.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy dane miejsce na mapie udało się pomyślnie odkryć, weź 1 losowy kafel Obszaru odpowiedniej wielkości (krąg 1, 2, lub 3) i połóż go (odkryty) na tym miejscu. Każdy kafel może przynieść nowe możliwości (np. próbki do zebrania), jak i zagrożenia (np. typ terenu utrudniający ruch). Połóż na odkrytym kafelku tyle próbek, ile jest na nim ikon 📄. Jeśli jest na nim narysowana ikona POI, weź 1 losowy żeton POI i połóż go w Dostępnym obszarze Ładowni. Efekt Obszaru (jeśli jakiś jest - niebieskie pole w górnej części kafela) nie dotyczy cię, kiedy ten Obszar został dopiero co odkryty (kiedy położono kafel). Będzie jednak obowiązywał we wszystkich przyszłych rundach.

Ikona 📄 znajdująca się na niektórych kafelkach odnosi się do niektórych szczególnych efektów związanych z konkretnymi misjami.

żetony POI

Żeton POI (z ang.: *Point of Interest*, miejsce szczególne, istotny punkt na mapie) to szczególne znaleziska, które możesz odkryć na własnie 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.

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

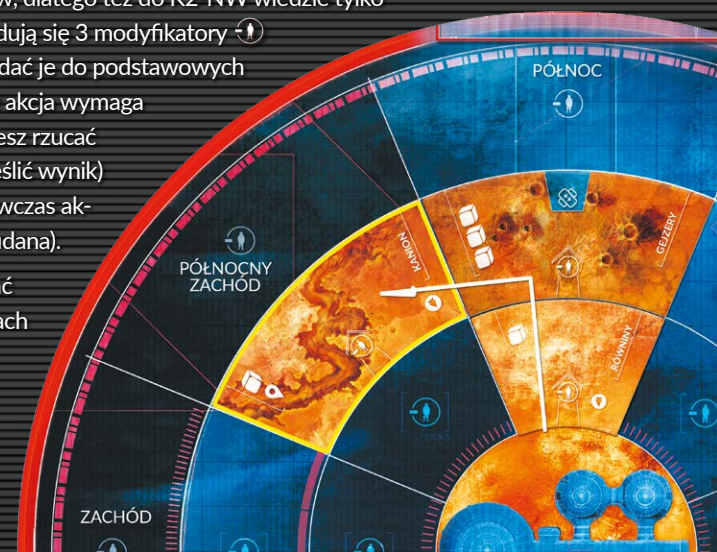
W czasie misji możesz chcieć lub potrzebować poruszać się po mapie. Nie musisz się ruszać, aby wykonywać akcje wewnątrz HUB-u. Jeśli jednak, na przykład, chcesz zebrać próbki lub odkryć nowy teren, musisz najpierw dotrzeć w to miejsce. Chociaż ruch nie jest odrębną akcją, dostanie się w odległe miejsca nie przychodzi łatwo.

Jeśli inny efekt gry tego nie zmienia, twój ruch zawsze rozpoczyna się w HUB-ie. Dostać się na konkretny teren/Obszar możesz tylko po ciągłej ścieżce wiodącej przez wcześniej odkryte Obszary. Jeśli do jednego miejsca wiedzie kilka możliwych dróg, sam wybierzesz, którą pojedziesz. Koszt ruchu i ewentualnie jego dodatkowe wymagania zależą od wybranej trasy. Każdy teren/Obszar wymaga użycia dodatkowego pionu, ponadto na kafelku mogą leżeć żetony 📍 oraz niektóre Obszary (jak Góry) w niebieskim polu mają wpisany dodatkowy wymóg użycia kolejnego pionu podczas przekraczania lub wykonywania akcji na tym Obszarze. Każda z powyższych kar wymaga użycia dodatkowego pionu by dotrzeć do wybranego Obszaru.


Na kafelkach terenów/Obszarów mogą się również znajdować dodatkowe kary, które mogą np. ranić astronautę (📄) lub obniżyć Morale. Jeśli jesteś w stanie, musisz rozpatrzyć efekty wszystkich już odkrytych kafelków/miejsc po drodze - łącznie z miejscem, na którym kończysz ruch i miejscem, z którego ten ruch zaczynasz (chyba że jest to HUB). Kary te nie są kosztem i jeśli nie możesz np. z poziomu -3 obniżyć Morale o -1, akcja nadal może zakończyć się sukcesem. Pamiętaj, że kara 📄 została rozpatrzona podczas deklarowania akcji ruchu.

W poniższym 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 pionki (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 Scorpia do pomocy w akcjach Budowy poza HUB-em – z łazikiem potrzebujesz odpowiednio 3 lub 4 pionów.



ROZGRYWKA: AKCJE

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 otrzymaniem 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).



Karty Namiaru

Talia 8 kart Namiaru jest używana do generowania losowych kierunków. Można jej użyć na przykład do określenia miejsca, w którym wykryto sygnał. Ilekroć masz dobrać kartę Namiaru, weź wierzchnią kartę i sprawdź kierunek wskazany na jej awersie. Następnie wtasuj ją z powrotem do talii. O ile nie zaznaczono inaczej, ilekroć masz dobrać kilka kart, weź pierwszą z nich, sprawdź kierunek, wtasuj do talii i dopiero wtedy dobrać kolejną kartę.



Nie przejmuj się oznaczeniami „Łatwy”, „Średni” i „Trudny”. Odnoszą się do rzadko występujących efektów i zostaniesz poinstruowany, jak ich użyć, kiedy zajdzie taka potrzeba.

7. Pokój Próbek (POZYSKIWIANIE)

Pokój Próbek umożliwia podjęcie akcji Pozyskiwania, dzięki czemu zbierasz próbki, przenosząc je z Obszaru na mapie do Ładowni. Niektóre misje mogą także wymagać od ciebie Pozyskiwania, abyś otrzymał zasoby, części zapasowe i inne przydatne materiały. Nie można wykonywać Pozyskiwania z nieodkrytych miejsc.

DEKLAROWANIE.

Akcja Pozyskiwania wymaga **1 pionu** (jeśli chcesz rzucać szarymi kośćmi, by określić wynik) **albo 2 pionów** (wówczas akcja będzie automatycznie udana). Dolicz dodatkowe pionu za odległość, jeśli akcja wykonywana jest poza HUB-em. Połóż pionu obok tego, co chcesz pozyskać.

ROZPATRYWANIE.

Kiedy pomyślnie rozpatrujesz tę akcję, weź wszystko, co zebrałeś i połóż to w Oczekującym obszarze Ładowni. Te rzeczy staną się dostępne na koniec rundy.

8. Laboratorium (BADANIA i SADZENIE)

Laboratorium umożliwia podjęcie akcji Badań – w ten sposób bada się wcześniej pozyskane próbki. Akcja Badań pozwala także zasadzić nowe nasiono.

Karty Badań

Talia 6 kart Badań jest używana do generowania losowych wartości liczbowych: procentów z zakresu 15-50% i liczb z zakresu 01-06. Mogą one na przykład wskazać numer żetonu Celu albo ilość tego, co udało ci się wyekstrahować. Ilekroć masz dobrać kartę Badań, weź wierzchnią kartę i sprawdź liczbę lub procent (z efektu, który nakazał ci dobranie karty, zawsze wynika, o którą wartość chodzi). Następnie wtasuj ją z powrotem do talii. O ile nie zaznaczono inaczej, ilekroć masz dobrać kilka kart, weź pierwszą z nich, sprawdź wartość, wtasuj do talii i dopiero wtedy dobrać kolejną kartę.

Akcja Badań

Kiedy wykonujesz Badania z użyciem próbki, badasz ją lub dokonujesz Odkrycia.

DEKLAROWANIE.

Akcja Badań wymaga **1 pionu** (jeśli chcesz rzucać niebieskimi kośćmi, by określić wynik) **albo 2 pionów** (wówczas akcja będzie automatycznie udana). Dolicz dodatkowe pionu za odległość, jeśli akcja wykonywana jest poza HUB-em. Jeśli deklarujesz tę akcję, aby zbadać próbkę, użyj torów Badań na planszy:

- jeśli chcesz zbadać próbkę po raz pierwszy: Weź 1 próbkę z Ładowni i połóż ją na skrajnym lewym polu najwyższego niezajętego toru Badań, razem z pionami użytymi do tej akcji.
- jeśli chcesz zbadać próbkę po raz drugi: Połóż pionu na torze Badań, tam gdzie znajduje się ta próbka.

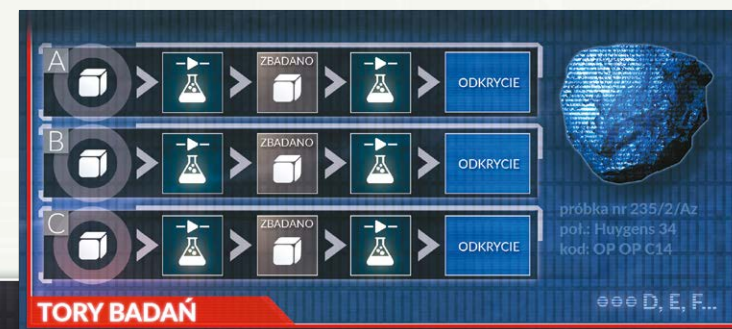
ROZPATRYWANIE.

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.

Uwaga: liczba torów Badań nie jest ograniczona.

Jeśli potrzebujecie więcej niż trzech, kładźcie pionu poniżej ramki Badań.



Sadzenie nowych nasion

Farma składa się z maksymalnie 5 Szklarni – czarny znacznik w otworze Szklarni oznacza, że została ona zbudowana. 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.

Jeśli Farma nie jest jeszcze wypełniona (jest tam mniej białych znaczników niż czarnych), możesz zasadzić nowe nasiono. Po pewnym czasie wyrośnie z niego dojrzała roślina, która zapewni dodatkowe porcje żywności.

DEKLAROWANIE.

Ta akcja wymaga **1 pionia** (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.

Naprawianie zepsutych części

Jeśli chcesz naprawić zepsutą część (wymienić jej czerwony znacznik statusu na zielony), możesz to zrobić na dwa sposoby: możesz albo użyć części zapasowej, albo 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 pionia** (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. Przykład takiej akcji opisano w ramce po prawej.

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 wzięłeś część działającą. Połóż zielony znacznik (ten, który leżał razem z pionami) w miejscu naprawy.

Rozmontowanie

Każda karta Ulepszeń (zob. str. 18) 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.

Przykład: Przepięcie części między Obiektami

Chcesz zastąpić zepsute Złącza Elektryczne w Hali Garażowej działającymi Złączami wziętymi z Laboratorium. Kiedy deklarujesz tę akcję, kładziesz dwa piony i zielony znacznik statusu ⚡ z Laboratorium na Hali Garażowej. Kiedy w tej rundzie rozpatrywane są inne akcje, Hala Garażowa nie jest jeszcze naprawiona (nie można użyć dostarczonej doń energii i łaziki nie mogą pomagać w akcji Eksploracji w tej rundzie), natomiast Laboratorium jest już zepsute (wyjąłeś zielony znacznik, więc ono również wymaga 1 ⚡, ilekroć jest używane). Kiedy pomyślnie rozpatrujesz akcję naprawy w Hali Garażowej, weź z niej czerwony znacznik statusu ⚡ i przesuń go do Laboratorium, wstawiając zielony znacznik w pustą teraz otwór w Hali. Złącza Elektryczne w Hali Garażowej zostaną uruchomione na końcu tej fazy Akcji.

Jeśli zdecydowałeś się użyć 1 pionia mniej i rzucać brązowymi kośćmi w celu ustalenia wyniku: jeśli nie wypadł sukces, po prostu odłóż zielony znacznik (działające Złącza Elektryczne) tam, skąd je wzięłeś.

Naprawa łazików

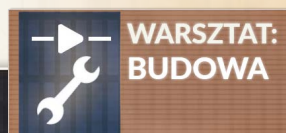
Możesz użyć akcji Budowy do odrzucenia 1 żetonu z Bazy.

DEKLAROWANIE.

Ta akcja wymaga **1 pionia** (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 wybrany żeton z pola x tego łazika.



WARSZTAT:
BUDOWA

ROZGRYWKA: USZKODZENIA

Ulepszenia

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

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.



V. Uszkodzenia

W fazie Uszkodzeń rzućcie kośćmi Uszkodzeń i, dodawszy wyniki do bieżących wartości, rozpatrzyć 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): czerwony znacznik = dodajcie tę kość; zielony znacznik = nie dodawajcie tej kości.

Rzućcie wszystkimi kośćmi z tej puli.

Następnie dla każdej Sekcji: za każdą aktywną karę (+E) 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 +E dla tej Sekcji.

Dalej: przesuniecie odpowiednio znaczniki na torach Uszkodzeń o wskazaną liczbę pól w górę.



I wreszcie rozpatrzyć efekty Uszkodzeń (jeśli jakieś zostały wywołane). Ilekroć Uszkodzenia dotrą na pole 5 (lub miałyby je przekroczyć), dobierzcie 1 kartę Uszkodzeń z odpowiedniej talii Uszkodzeń, rozpatrzyć jej efekt i odłóżcie tę kartę odkrytą na stos kart odrzuconych obok odpowiedniej talii; następnie cofnijcie znacznik na tym torze Uszkodzeń na 0. 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. Na przykład: jeśli Uszkodzenie osiągnie wartość 5 na torze Uszkodzeń Sekcji Mieszkalnej, a Sekcja Systemowa ma zielony znacznik w ramce Uszkodzeń, wymieńcie ten znacznik na czerwony.

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



Rozpatrywanie słów kluczowych

Każda karta Uszkodzeń zawiera parę słów kluczowych (na 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.

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

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 przesuniecie wierzchni żeton z pola >> na pole !.
- Przesuniecie wszystkie elementy znajdujące się w Oczekującym obszarze Ładowni do Dostępnego obszaru Ładowni. Jeśli znajdują się tam jakieś kafle Ulepszeń, przesuniecie je teraz do właściwych Obiektów.
- Przesuniecie 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 awerssem do góry.
- Przekażcie żeton Pierwszego Gracza kolejnej osobie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Przesuniecie 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.

Żetony Modyfikatorów

Żetony Modyfikatorów wywołują różne efekty w grze. Mogą na przykład nakazać użycie dodatkowego pionu lub przerzut kości sukcesu. Wszystkie ikony użyte na żetonach Modyfikatorów są wyjaśnione w tabeli na końcu instrukcji.

Ileokroć 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.



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).

Żetony Celów

Żetony Celów mają znaczenie charakterystyczne dla danej misji. Używa się ich do śledzenia postępów w grze. Co do zasady czerwone żetony oznaczają cele obowiązkowe, pomarańczowe żetony – cele opcjonalne, natomiast czarne żetony są używane w innych przypadkach.

Kiedy zdobywasz żeton Celu, połóż go tam, gdzie nakazuje arkusz misji. Jeśli nie ma takiej informacji, połóż go w Oczekującym obszarze Ładowni i traktuj jak inne Pozyskiwane elementy.

Jeśli żeton Celu coś ci daje – na przykład próbki lub części zamienne – możesz wymienić go na ten element w dowolnym momencie po uzyskaniu tego żetonu, o ile nie zaznaczono inaczej.

Uwaga: Liczby na tych żetonach nie odzwierciedlają hierarchii celów.



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.
- 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 pion.
- 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.

Tryb kampanii

Przez pierwsze miesiące wykonywaliście swoje zadania mniej więcej planowo. Jednak utrzymanie wszystkich obiektów w sprawności i ich konserwacja okazały się trudniejsze na Marsie niż podczas testów na Ziemi.

Lecz przecież astronautom nie brak wytrwałości. Zdwoiliście wysiłki, żeby utrzymać HUB w dobrym stanie, z drugiej strony kontynuowaliście misję, z powodu której was tu przysłano.

Mijały tygodnie. Drobne, nieoczekiwane przeciwności i napięcia dnia codziennego stawały się coraz bardziej nie do zniesienia. To, co zaplanowano jako misję eksploracyjno-badawczą powoli stawało się *survivalem*. Ale najdramatyczniejsze wydarzenia miały się dopiero rozegrać.

MOŻECIE CZYTAĆ TYLKO INFORMACJE NA OKŁADCE KSIĄŻECZEK KAMPANII.

JEŚLI NIE CHCECIE ZEPSUĆ SOBIE WRAŻEŃ Z ROZGRYWKI, NIE PRZEGLĄDAJCIE KSIĄŻECZEK, DOPÓKI NIE ZAMIERZACIE ZASIAĆ DO KONKRETNEJ KAMPANII.

Oprócz pojedynczych misji *Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie* oferują emocjonujący tryb kampanii. Kampanią nazywamy ciąg pięciu misji, połączonych fascynującą historią, którą odkryjecie w trakcie gry.

W pudełku znajdują się dwie kampanie. Zalecamy, aby w pierwszej kolejności rozegrać „Labirynt Nocy”. Druga kampania, „Witamy na Marsie”, zawiera elementy mechaniki *legacy*: niektóre z jej komponentów są jednorazowego użytku. Na rozegranie każdej misji potrzeba około 60-90 minut. Kampanie są od siebie niezależne – każda opowiada odrębną historię.

Kiedy będziecie gotowi rozpocząć kampanię, przygotujcie jej pierwszą misję. Rozważnie dobierzcie astronautów, ponieważ nie będziecie mogli ich zmienić w trakcie dalszych misji. Misje będące częścią kampanii rozgrywa się według zasad misji pojedynczych. Jeśli w rozgrywce wprowadzone są jakieś zmiany, zostały one wyszczególnione na arkuszu misji lub zostaną podane przez aplikację.

Zwycięstwo i porażka w kampanii

Kiedy przegracie misję należącą do kampanii „Labirynt Nocy”, aplikacja da wam możliwość rozegrania tej misji od początku lub rozpoczęcia kampanii na nowo. „Witamy na Marsie” jest kampanią *legacy* i żadna z jej misji nie może zostać rozegrana ponownie.

Kiedy wygracie misję w trakcie kampanii, aplikacja nagrodzi was premiami, zależnie od tego, ile celów udało się wam wypełnić na czas. Strategicznym posunięciem jest ukończyć tak wiele celów, jak się da. W przeciwnym razie przyszłe misje mogą okazać się większym wyzwaniem.

Zapisywanie stanu gry

Skutki waszych akcji podjętych w poprzednich misjach przenoszą się do kolejnych, więc aby kontynuować kampanię, musicie zapisać bieżący stan gry. Kiedy aplikacja poprosi o zapisanie stanu gry po zakończonej powodzeniem misji, kliknijcie *Rozpocznij* i postępujcie dokładnie według wyświetlanych instrukcji.

Kiedy zapiszecie już wszystkie potrzebne informacje, możecie przejść do następnej misji – albo od razu, albo później, kiedy będziecie gotowi. Zapis pozwala w dowolnym momencie odtworzyć stan kampanii.

Kontynuowanie gry

Po kliknięciu *Kontynuuj kampanię* w menu głównym aplikacji zobaczycie listę wcześniej zapisanych stanów gry. Wybierzcie ten, od którego chcecie kontynuować. Postępując zgodnie z instrukcjami na kolejnych ekranach, odtworzycie układ z końca wybranej misji – następnie możecie przejść do kolejnej.

Przygotowanie następnej misji w kampanii różni się od przygotowania misji pojedynczej; ustawienie początkowe zależy teraz bowiem od tego, co działo się w poprzednich misjach. Jeśli gra wyraźnie nie nakazuje zmiany jakiegoś elementu, należy pozostawić go tak, jak był (nie odrzucajcie stanów; nie naprawiajcie Obiektów; odkryte Obszary pozostają odkryte; odblokowane zdolności są wciąż dostępne; zużytych Rezerw nie odnawia się itd.). Przygody, których skutki nie zostały jeszcze rozpatrzone, mogą pojawić się w tej misji.

O kampaniach

Pierwsi Marsjanie: Przygody na Czerwonej Planecie oferują dwie kampanie, zdecydowanie różniące się od misji pojedynczych. Nie możemy tu podać zbyt wielu szczegółów, ale chcemy, byście pamiętali o kilku sprawach.


1. Przede wszystkim kampanie zostały zaprojektowane z myślą o zapewnieniu fascynującego, emocjonalnie angażującego doświadczenia. Mechanika znana z misji pojedynczych została rozszerzona tak, aby można ją było dopasować do opowieści, którą ma przedstawić. Fabuła i wasze wybory to najważniejsze elementy kampanii.
2. Będziecie musieli podejmować więcej decyzji niż w trakcie misji pojedynczych. Na przykład teraz opieka nad astronautami nabiera nowego znaczenia. Nie wystarczy ostatkiem sił przeczłapać się do kolejnej misji – wasi astronauta nie mogą być ledwie żywi, skoro przed nimi jeszcze więcej zadań! Jeśli nie zadbacie o ich zdrowie i samopoczucie, prawdopodobnie zginą oni w kolejnych misjach.
3. Nie zużywajcie od razu posiadanych rezerw, zasobów ani części zapasowych. Pamiętajcie, mogą przydać się w późniejszym etapie gry. To, co dostaliście na początku, musi wam wystarczyć na całą kampanię, więc rozważnie decydujcie o tym, co zużyć, a co zostawić.
4. Planujcie na przyszłość. Nasiono potrzebuje czasu, by wyrosnąć. Odblokowanie nowych zdolności wymaga Odkryć (zob. ramka „Zdolności” na str. 5). Często okaże się, że macie mniej czasu, niż wam potrzeba, ale pewne istotne działania opłaca się wykonać na początku. Im dalej zaszłście, tym bardziej druzgocące mogą okazać się konsekwencje przeszłych zaniedbań.
5. Wszystkie misje jednej kampanii najlepiej rozegrać w tym samym gronie. Dzięki temu gracze mają poczucie, że wybory wcześniej podjęte są rzeczywiście rezultatem ich działań.






Pytania i odpowiedzi

Pyt.: Kiedy przy żetonach Celów podany jest zakres (np. #1-3), to chodzi o cele „#1, #2 i #3” czy o „#1, #2 lub #3”?

Odp.: Od sformułowania danego zdania zależy, czy chodzi o jeden cel, czy o kilka. „Wybierz cel #1-3” oznacza, że chodzi o jeden (#1, #2 lub #3), natomiast „Odrzuć żetony celów #1-3” oznacza, że chodzi o wszystkie trzy.

Pyt.: Jeśli kilka efektów powieła jeden skutek, to czy muszę ten skutek rozpatrywać kilka razy?

Odp.: Tylko żetony  się sumują. Wszystkie inne żetony, karty, koszty i kary nie mogą powiełać jednego efektu (na przykład nigdy nie można rozpatrzeć więcej niż 1 Przygody z danej akcji, nie można też zostać zmuszonym do przerwania kości Sukcesu więcej niż raz).

Kilka przykładów: Jeśli masz położyć żeton  na Rozpadlinie, zignoruj to polecenie – Rozpadlina ma już efekt . Jeśli miałbyś położyć żeton  na określonym polu !, a leży tam już żeton , zignoruj to polecenie. Jednak jeśli miałbyś położyć żeton  na polu >>, musisz to uczynić – jest tak dlatego, że żaden z leżących tam żetonów nie wywiera na razie efektu; kiedy przesuniesz wierzchni żeton na pole !, tylko jeden z nich będzie aktywny.


Pyt.: Kiedy jakiś efekt pozwala mi pociągnąć nową kartę w miejsce wcześniej wylosowanej, co dokładnie mam zrobić?

Odp.: Jeśli jesteś niezadowolony z tego, co wylosowałeś, możesz odrzucić tę kartę na stos kart odrzuconych i dobrać kolejną. Musisz rozpatrzyć nowo dobraną kartę.

Pyt.: Kiedy w Obiektie trwa przestój, czy nadal mogę korzystać z ulepszenia tego Obiektu?

Odp.: Nie. Dopóki na tym Obiektie znajduje się kafel Przejścia, nie wolno używać ani akcji tego Obiektu, ani jego ulepszenia (na przykład: jeśli w Laboratorium trwa przestój, nie można sadzić nowych nasion; jeśli w Kwaterach Załogi trwa przestój, nie zdobywa się dodatkowego żetonu Morale w fazie Produkcji).

Pyt.: Problemy z koncentracją. Jeśli do jednej akcji przypisanych jest kilka pionów, a wśród nich dwa należące do różnych astronautów, z których obaj mają Problemy z koncentracją, czy muszę rozpatrzyć efekt tego stanu dwukrotnie?

Odp.: Nie, ponieważ tylko efekty  się sumują.

Pyt.: Odwróciłem kafel Przejścia i nakazuje mi on podnieść produkcję energii/tłenu o 1, ale moja bieżąca produkcja jest już maksymalna. Co mam zrobić?

Odp.: Nic. Kafle Przejścia mogą podnieść produkcji powyżej dopuszczalnego maksimum.


Pyt.: Czy jeśli wykonujemy kilka akcji w Centrum Sterowania, to każda z nich może brać na cel inny tor Uszkodzeń?


Odp.: Tak.


Pyt.: Jeśli mam zainstalowane ulepszenie „Generator rezerwowy”, czy mogę użyć go do zignorowania jednego czerwonego znacznika na koniec misji (ma znaczenie przy liczeniu zepsutych części w HUB-ie)?

Odp.: Nie. Generator rezerwowy dotyczy jedynie kary – sama część pozostaje zepsuta i liczy się do Progu Eksploatacji.


Najnowsza wersja FAQ (zestawu pytań i odpowiedzi) dostępna jest w aplikacji. Łatwo znajdziesz odpowiedzi dotyczące twoich wątpliwości na swoim urządzeniu.

Pyt.: Co mam zrobić, jeśli gra nakazuje mi położyć żeton , ale one się już skończyły?



Odp.: Znaczniki i żetony (z wyjątkiem żetonów Stanu) nie są ograniczone liczbą komponentów w pudełku. Jeśli na przykład masz umieścić na planszy żeton , ale nie ma już żadnych wolnych żetonów, użyj żetonu Wielokrotności. Jeśli musisz użyć czerwonego znacznika, aby zaznaczyć zepsutą część, ale nie ma już wolnych czerwonych znaczników, użyj zamiennika. Brak żetonów czy znaczników danego typu nie zwalnia z konieczności zastosowania ich efektów.

Pyt.: Jeśli otrzymam stan na skutek przesunięcia znacznika przez ikonę  na torze zdrowia, potem się ulecę, a następnie dostanę kolejną ranę, to czy otrzymuję drugi stan za ponowne przeskoczenie tej samej ikony?

Odp.: Tak. Instrukcja mówi „Za każdym razem, gdy...”, nie: „Za pierwszym razem, gdy...”.

Pyt.: Jeśli dana akcja ma karę , czemu miałbym wykorzystać do

jej wykonania więcej pionów niż niezbędne minimum?

Odp.: Załóżmy, że obecnie nie ma żadnych innych modyfikatorów, więc 1 pion oznacza rzut kośćmi a 2 pionów to akcja automatycznie udana. Kara, której dotyczy pytanie, odnosi się tylko do kości , więc jeśli użyjesz 2 pionów, musisz rzucić tylko tą kością; jeśli użyjesz 1 pionów, musisz rzucić wszystkimi trzema kośćmi (ryzykując ranę i/lub Przygodę) – rzecz jasna, kością  nie rzucasz dwukrotnie.

Pyt.: Jeśli chcę odwrócić kafel Przejścia, czy muszę wziąć pod uwagę kary/koszty Obiektu, na którym ten kafel leży?

Odp.: Nie, odwrócenie kafela Przejścia zawsze wymaga tylko 1 pionów.

Pyt.: Jak dokładnie działają karty „Komplikacja”?

Odp.: Jeśli wyciągniesz kartę „Komplikacja”, sprawdź drugie słowo kluczowe, abyś wiedział, do jakiego Obiektu karta się odnosi. Ikona na karcie informuje o tym, jaka część ma zostać zepsuta. Wymień odpowiedni zielony znacznik statusu w tym

Obiektie na czerwony. Jeśli dana część już była zepsuta, po prostu odrzuć tę kartę.

Pyt.: Kiedy czerwony znacznik ran znajduje się w ostatnim otworze na torze zdrowia, to mój astronauta jeszcze żyje czy właśnie umarł?

Odp.: Jeszcze żyje. Astronauta ginie, jeśli miałbyś przesunąć znacznik poza planszę gracza.

Pyt.: Jeśli produkuję mniej energii/tłenu niż potrzebuję, ale mam jeszcze zapas w Rezerwach, czy mogę go użyć, aby zniwelować niedobór?

Odp.: Nie. Jeśli produkujesz mniej, niż wynosi zapotrzebowanie, musisz użyć kafli Przejścia, aby wyłączyć Obiekty, których nie możesz zaopatrzyć w energię/tlen – te Obiekty stają się niedostępne. Rezerwy są używane tylko do płacenia za koszt zepsutej części Obiektu: jeśli obok danego kosztu znajduje się czerwony znacznik, a chcesz użyć akcji tego Obiektu, musisz zapłacić ten koszt, wydając zapasy z Rezerw.

PROJEKT GRY: Ignacy Trzewiczek

ILUSTRACJE: Katarzyna Kozackiewicz, Piotr Foksowicz, Aga Jakimiec, Rafał Szyma

Grafiki w grze wykorzystują materiały NASA, ESA i innych dostawców umieszczone przez nich w domenie publicznej.

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Aurelien Fournier

PROJEKT GRAFICZNY: Rafał Szyma

DODATKOWE PROJEKTY GRAFICZNE: Maciej Mutwil, Aga Jakimiec

INSTRUKCJA: Piotr Wiśniewski



© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Pierwsi Marsjanie & Portal Games (wydawca).

Wszystkie prawa zastrzeżone. Reprodukacja jakiegokolwiek części niniejszej pracy przy użyciu jakichkolwiek środków bez pisemnej zgody wydawcy jest zabroniona.

USŁUGA WYMIANY: Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością.

Jeśli jednak w twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki, serdecznie za nie przepraszamy.

Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

Ekipa Portal Games życzy wielu wspaniałych godzin spędzonych przy tej grze.

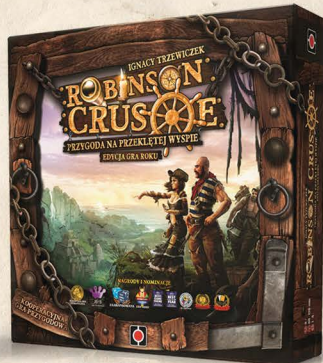
Korektorzy wersji polskiej: Robert Deninis, Grzegorz Polewka.

Szczególne podziękowania dla Merry Trzewiczek i Marka Spychalskiego za ich wybitny wkład w rozwój gry.

Chciałbym również podziękować następującym osobom, które grały w grę na różnych etapach jej powstawania oraz pomagały mi w różny sposób: Piotr, Asia, Szymek, Greg, Aga, Kamil, Marjan, Senior, Darek, Multi, Scorn, Jacek, Kuba, oraz wielu innych – Ignacy.



Tworzymy gry z charakterem.



PREMIERA:
jesień 2017



Poznaj nasze największe hity!

www.portalgames.pl

/portalpublishing /portalpublishing

@trzewik /portal games

Indeks

A

akcje 8, 11
 akcje z arkusza misji 11
 nieudane akcje 13
 Przygody 13
 rozpatrywanie akcji 13
 szczegółowy opis akcji 14
 udane akcje 13

AMP 12

aplikacja 4
 astronauta 4

B

Badania 16
 badania i sadzenie 16
 karty Badań 16
 Blok Medyczny 11, 14
 Budowa 17
 naprawianie zepsutych części 17
 ulepszenia 18

C

cele 4
 Centrum Sterowania 11, 15
 Ciche Miejsce 11, 14
 czyszczenie 8, 19

E

Eksploatacja 15
 energia 9, 10

F

FAQ (pytania i odpowiedzi) 21
 Farma 10, 17
 nasiona 17
 sadzenie nowych nasion 17
 Szklarnie 10, 17
 ścieżka Wzrostu 10
 wędnięcie 10

H

Hala Garażowa 11, 15

K

kafle Przystoju 10
 kampania 4, 20
 książeczki kampanii 20
 karty Namiaru 16
 karty za akcje 10, 11
 Kontynuacji Wątków, mechanizm 14
 koszty akcji 11
 kości 11, 13
 kość Przygody 13
 kość Rany 13
 kość Sukcesu 13
 Kwatery Załogi 11, 14

L, Ł

Laboratorium 11, 16
 Leczenie 14
 Łaziki 12
 naprawa łazików 17

M

misja pojedyncza 4
 Morale 8, 9

O

Obiekty 9, 10, 11, 17
 Obszary 10, 15
 Odkrycia 5, 16
 odległości 15
 Odpoczynek 14
 Oksygenatory 9

P

Panele Słoneczne 9
 Pierwszy Gracz 7, 9, 19
 piony akcji 4, 11
 piony akcji (umieszczanie) 12
 plansze graczy 4
 Pokój Próbek 11, 16
 porażka 19
 Pozyskiwanie 16
 produkcja 8, 9
 Próg Eksploatacji 4
 Przegląd 15

R

rany 5
 Relaks 14
 Rezerwy 10, 13
 rozmontowanie 17
 ruch 15
 runda 8

S

słowa kluczowe (karty Uszkodzeń) 18
 Stany 5
 Stres 9, 10
 poziom Stresu 9
 tor Stresu 10

T

tlen 9, 10

U

ulepszenia 18
 urządzenie 14
 Uszkodzenia 8, 15, 18
 postęp Uszkodzeń 8
 tory Uszkodzeń 18

W

Warsztat 11, 17
 naprawianie zepsutych części 17
 Wydarzenia 8, 11, 14
 Kontynuacja Wątku 8
 opóźnione skutki Wydarzeń 14
 Przygody 8
 wygrana 19

Z, Ż

zasoby 13
 zdolności 4, 5
 zdrowie 4, 5
 żeton Blokady 12
 żetony Celów 19
 żetony Modyfikatorów 19
 żetony Morale 4, 9, 14
 żetony POI 15
 żywność 9, 10

Podsumowanie rundy



I. WYDARZENIA

1. Pierwszy Gracz zwiększa Uszkodzenia.
2. Gracze rozpatrują swoje Przygody (jeśli występują).
3. Pierwszy Gracz odczytuje na głos opis fabularny i rozpatruje Wydarzenie misji.



II. MORALE

Pierwszy Gracz odrzuca/zyskuje żetony Morale zgodnie z aktualnym poziomem Morale. Jeśli nie ma wystarczającej liczby żetonów, które mógłby odrzucić, otrzymuje 1 ranę za każdy brakujący żeton.



III. PRODUKCJA

1. Sprawdźcie wartości produkcji tlenu i energii. Jeśli produkujecie mniej niż potrzeba, użyjcie kafli Przystojny, by wyrównać różnicę. Jeśli produkujecie więcej niż zużywacie, dodajcie połowę tej nadwyżki do Rezerw (zaokrąglając w górę).
2. Przesuńcie nasiona o 1 pole w górę. Produkujecie tyle porcji żywności, ile macie dojrzałych roślin. Spożywacie tyle porcji żywności, ilu jest astronautów. Jeśli żywności nie wystarczy dla wszystkich, decydujecie, kto nie będzie jadł i otrzyma 1 ranę za każdą brakującą porcję.
3. Zwiększcie Stres o liczbę astronautów (inne efekty też mogą wpływać na poziom Stresu).
4. Rozpatrzenie kary wynikające z zepsutych w Sekcji Roboczej.



IV. AKCJE

Gracze wspólnie decydują, jakie działania podjąć. Wybrane akcje zawsze rozpatruje się w tej kolejności:

1. Wydarzenia: Wymagania dla akcji z Wydarzenia są podane w aplikacji. Podejmij akcję z bieżącego Wydarzenia lub jedną z akcji z przeszłych Wydarzeń, o ile wciąż znajdują się one w Dzienniku Misji. Każda akcja z Wydarzenia może być podjęta tylko raz.
2. Ciche Miejsce: 1 -> 1 +.
3. Kwatery Załogi: 1 -> +1 Morale lub -6 Stresu.
4. Blok Medyczny: 1 + Medyk/Auto-skanner -> ulecz 1 ranę lub 1 stan. Medyk leczy się sam.
5. Centrum Sterowania: 1 -> -1 Uszkodzenie na dowolnym torze

Uszkodzeń.

6. Hala Garażowa: 1 i zielone kości lub 1 -> odkryj nowy Obszar. Potóż na Obszarze próbki i żetony POI (zgodnie z oznaczeniem). Efekt terenu tego Obszaru nie obowiązuje w tej rundzie.
7. Pokój Próbek: 1 i szare kości lub 1 -> weź 1 próbkę z miejsca, z którego ją zbierałeś i umieść ją w Oczekującym obszarze Ładowni. Stanie się dostępna na końcu rundy.
8. Laboratorium: 1 i niebieskie kości lub 1 -> użyj torów Badań na plan-szy, aby zbadać próbkę lub dokonać Odkrycia. W trybie kampanii Odkrycia służą do odblokowania zdolności.
9. Warsztat: 1 i brązowe kości lub 1 -> napraw części HUB-u (wymień czerwone znaczniki statusu na zielone), napraw łożyska (odrzuci żetony z pola obok łożyska) lub zainstaluj ulepszenia (połóż kafel Ulepszenia na planszy i odrzuci jego kartę).

Minimalne wymagania podane powyżej są modyfikowane przez odpowiednie żetony, przez odległość itp. Możesz podjąć akcję tylko wtedy, kiedy jesteś w stanie opłacić jej koszt i ponieść związaną z nią karę.



V. USZKODZENIA

Pierwszy Gracz:

1. Zbiera pulę kości Uszkodzeń dla tej rundy.
2. Rzuci kośćmi Uszkodzeń. Dodaje +1 do wyniku danej Sekcji za każdą czerwoną karę w tej Sekcji.
3. Odpowiednio przesuwają znaczniki w górę torów Uszkodzeń.
4. Rozpatruje efekty Uszkodzeń.



VI. CZYSZCZENIE

1. W każdym Obiekcie: Odrzuci żetony z pola !, przesunij wierzchni żeton z pola >> na pole !.
2. Przesunij wszystkie elementy z Oczekującego do Dostępnego obszaru Ładowni.
3. Przesuń białą znacznik z powrotem na górę toru Rundy.
4. Odrzuć czarne znaczniki z użytych zdolności. Odkryjcie użyte karty Zdolności.
5. Przesuń białą znacznik na następne pole licznika solów.
6. Przekażcie żeton Pierwszego Gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Lista ikon

Koszty i kary akcji

- W fazie Uszkodzeń: przesunij znacznik na odpowiednim torze Uszkodzeń o 1 pole w górę.
- Rośliny usychają – rozpatrz efekty wędnięcia (zob. str. 10).
- 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.
- Nawet jeśli użyjesz dość pionów, by akcja była automatycznie udana, musisz rzucić odpowiednią kością . Jeśli nie wyrzucisz , akcja jest nieudana. Zielona: Eksploracja; szara: Pozyskiwanie, Relaks; niebieska: Badania, Leczenie; brązowa: Budowa, Przegląd.
- (w Hali Garażowej) Ilekoć używasz Froggy'ego, rzuć zieloną kością Rany. Jeśli wyrzucisz , 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 łożyska, należy wykonać na nim akcję Budowy (zob. „Naprawa łożysk” na str. 17).
- Odrzuci 1 wybraną z dowolnego Obszaru.
- Stres rośnie o 1.
- Połóż żeton na polu ! Warsztatu.

Efekty Obszarów

- Ilekoć łożyska dociera do tego Obszaru lub przezeń przejeżdża, rzuć zieloną kością Rany na końcu fazy Akcji. Jeśli wyrzucisz , ten łożyska jest uszkodzony – połóż 1 żeton Blokady na polu x tego łożyska. Aby naprawić to uszkodzenie, wykonaj na łożysku akcję Budowy.
- Zewnętrzna krawędź tego Obszaru jest nieprzejezdna – możesz przemieścić się w lewo lub w prawo, ale nie bezpośrednio do bardziej zewnętrznego kręgu.
- Ilekoć docierasz do tego Obszaru lub przezeń przejeżdżasz, rozpatrz Przygodę (nie dotyczy graczy wspomagających).

- Ilekoć docierasz do tego Obszaru lub przezeń przejeżdżasz, obniż Morale o 1.
- Ilekoć docierasz do tego Obszaru lub przezeń przejeżdżasz, otrzymujesz 1 ranę (nie dotyczy graczy wspomagających).
- Potrzeba 1 pion więcej na każdą akcję uwzględniającą ten Obszar.

Żetony

- Blokada. Ten Obiekt lub łożyska nie może być używany w tej rundzie.
- 1 żeton tego rodzaju anuluje 1 pion przeznaczony na tę akcję.
- Kiedy podejmujesz tę akcję, rozpatrz odpowiednią Przygodę (nie dotyczy graczy wspomagających). Zielona: Eksploracja; szara: Pozyskiwanie, Relaks; niebieska: Badania, Leczenie; brązowa: Budowa, Przegląd.
- 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).
- Ilekoć używasz łożyska, rzuć zieloną kością Rany na końcu fazy Akcji. Jeśli wyrzucisz , ten łożyska jest uszkodzony – połóż 1 żeton Blokady na pole x tego łożyska. Aby naprawić to uszkodzenie, wykonaj na łożysku akcję Budowy.

Części (elementy) Obiektów

- Złącza Elektryczne
- Filtry Tlenowe
- Sprzęt
- Procesory

Inne ikony

- stan
- Morale
- Stres
- próbka

- Uszkodzenia
- żeton Morale
- rana
- energia/tlen/żywność z Rezerw
- żetony części zapasowych (Złącza Elektryczne / Filtry Tlenowe / Sprzęt / Procesory)
- używane do różnych celów charakterystycznych dla misji

Stany

ANEMIA

W każdej rundzie w fazie Produkcji ten astronauta musi zjeść 2 porcje żywności zamiast 1. Zgodnie z normalnymi zasadami otrzymuje 1 ranę za każdą porcję, którą powinien był zjeść, a nie mógł.

NAPADY LĘKU

Obniż Morale o 1. Rozpatrz ten efekt natychmiast, następnie wtasuj żeton z powrotem do stosu.

ZABURZENIA PRACY SERCA

Jeden pion tego astronauty może być wykorzystywany tylko do akcji Leczenia (w celu uleczenia tego stanu). Drugi pion tego astronauty jest normalnie dostępny.

PROBLEMY Z KONCENTRACJĄ

Jeśli astronauta z tym stanem wykonuje jakąś akcję, musi rozpatrzeć odpowiednią Przygodę. Jeśli pion tego astronauty tylko wspomaga innego astronautę podczas wykonywania akcji, Przygodę rozpatruje ten astronauta, którego pion leży na wierzchu stosu.

MIGRENY

Astronauta nie może używać zdolności, ale może odrzucać żetony Morale w innych celach.

ZATRUCIE

Ilekoć astronauta miałby otrzymać dowolną liczbę ran, otrzymuje ich dwa razy tyle.