



MISJA:
CZERWONA PLANETA™

ZASADY GRY

MISJA: CZERWONA PLANETA

Rok 1888. Zautomatyzowane sondy wysłane na Czerwoną Planetę przesyłały niezbite dowody na to, że pod powierzchnią planety kryją się bezcenne surowce. Pośród nich znajdują się dwa nowe rodzaje rudy: celerium oraz sylvanit. Celerium może zostać wykorzystane do budowy silników spalinyowych, które będą tysiąckrotnie silniejsze od nowoczesnych silników parowych, a tym samym umożliwią eksplorację pozostałej części Układu Słonecznego. Natomiast sylvanit to materiał o gęstości większej od wszystkiego, co można znaleźć na Ziemi, co samo w sobie niesie ogromny potencjał.

Sondy znalazły na powierzchni planety także ogromne ilości lodu, który może zostać wykorzystany do stworzenia atmosfery, niezbędnej do całkowitego skolonizowania planety. Jesteś liderem jednej z korporacji wydobywczych, a twoim celem jest przejęcie kontroli nad złożami rud zlokalizowanymi na Czerwonej Planecie, aby móc je później wydobywać. Nie ma czasu do stracenia... lecimy na Marsa!

OPIS GRY

W grze Misja: Czerwona Planeta 2-6 graczy wciela się w rolę kierownictwa korporacji wydobywczych, które w wiktoriańskim wieku pary ruszają na podbój Marsa. Gracze wysyłają tam swoich astronautów, którzy eksplorują różne strefy planety, walczą o przewagę w poszczególnych strefach oraz wydobywają drogie surowce ukryte pod powierzchnią czerwonego globu.



SKŁADANIE LICZNIKA RUND

Licznik rund należy złożyć tak, jak przedstawiono na poniższym rysunku.

CEL GRY

Gracze mogą zdobywać punkty na wiele sposobów, na przykład poprzez wydobywanie surowców czy realizowanie kart misji. Na koniec gry wygrywa gracz posiadający najwięcej punktów.

ELEMENTY

1 plansza Marsa



złożona z 4 części

1 księżyc Phobos



1 płytki „Zagubieni w przestrzeni”



132 plastikowych astronautów



po 22 każdego koloru

1 licznik rund

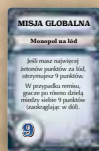


20 żetonów miejsc docelowych



po 2 dla każdej strefy

1 karta misji globalnej



1 platforma startowa



złożona z 3-6 doków

11 żetonów surowców



5x lód



3x sylvanit



3x celerium

86 żetonów punktów



40x lód



23x sylvanit



23x celerium

36 kart statków



54 karty postaci



po 9 w każdym kolorze

30 kart wydarzeń



13 misji



13 odkryć



4 akcje

DIAGRAM PRZYGOTOWANIA GRY (ROZGRYWKA DLA 4 OSÓB)



PRZYGOTOWANIE GRY

- Przygotowanie planszy:** Cztery elementy tworzące planszę Marsa należy złożyć razem i umieścić na środku obszaru gry. Księżyc Phobos oraz płytkę „Zagubieni w przestrzeni” należy umieścić w pobliżu Marsa.
- Zbudowanie platformy startowej:** Doki należy połączyć w taki sposób, aby liczba doków obecnych w grze była równa liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Na obu końcach platformy startowej należy umieścić doki końcowe.
- Przygotowanie puli:** Żetony miejsc docelowych należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy. Żetony punktów należy podzielić zgodnie z rodzajami. Kartę misji globalnej „Monopol na lód” należy umieścić odkrytą w pobliżu puli żetonów.
- Przygotowanie statków:** Karty statków należy potasować, tworząc w ten sposób talię statków. Talię tę należy umieścić obok platformy startowej. Następnie należy z niej odkryć karty statków w liczbie równej liczbie graczy biorących udział w rozgrywce i umieścić je odkryte tak, aby w każdym doku platformy startowej znalazł się jeden statek.

Jeśli na wylosowanym statku nie ma wskazanego celu podróży, należy taką kartę zastąpić nową, a statek ten wtasować z powrotem do talii statków. Jeśli podczas przygotowania nie zostanie wylosowany statek kierujący się na Phobosa, na statku pierwszym od prawej należy umieścić żeton miejsca docelowego „Phobos”.
- Wybór kolorów:** Każdy gracz wybiera jeden kolor i bierze pięć kart postaci oraz wszystkich plastikowych astronautów w danym kolorze. Na jego początkowej ręce znajduje się wszystkie pięć kart postaci.
- Rozmieszczenie początkowych astronautów:** Od każdego gracza należy wziąć po jednym astronauta, a następnie zebrane w ten sposób figurki rozmieścić losowo na platformach startowych (po jednym astronauta na każdym statku). Gracz, którego astronauta znajduje się w doku pierwszym od lewej, zostaje pierwszym graczem – bierze licznik rund i ustawia go tak, aby wskazywał „1”.
- Rozmieszczenie surowców:** W każdej strefie Marsa oraz na Phobosie należy losowo rozmieścić po jednym zakrytym żetonie surowców. Niewykorzystany zostanie jeden żeton, który należy umieścić zakryty obok puli.
- Rozdanie początkowych misji:** Karty misji należy potasować i rozdać każdemu z graczy po dwie. Każdy gracz wybiera jedną misję, którą zatrzyma, i kładzie ją zakrytą na swoim obszarze gry. Niewybrane karty są odkładane zakryte na spód talii kart misji. Misje wybrane przez graczy pozostają zakryte do końca rozgrywki.
- Przygotowanie talii wydarzeń:** Karty odkryć, akcji oraz wszystkie pozostałe karty misji należy razem potasować, tworząc w ten sposób talię wydarzeń, którą należy następnie umieścić zakrytą obok puli żetonów.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z serii rund, pomiędzy którymi w określonych momentach występują dodatkowe fazy. Kolejność przebiegu rund i faz jest wskazywana przez wskaźnik rund.

RUNDA GRY

Podczas rozgrywki przeprowadza się 10 rund, oznaczonych kolejnymi cyframi na wskaźniku rund. W czasie jednej rundy każdy gracz wybiera w tajemnicy jedną kartę postaci ze swojej ręki i później rozpatruje jej efekt. Każda karta postaci posiada unikatowy efekt, którym może być umieszczenie astronautów na statkach, dobranie kart wydarzeń, a nawet zniszczenie zadokowanego statku.

Runda składa się z następujących sześciu kroków:

1. Wybór postaci
2. Rozpatrzenie efektów postaci
3. Lądowanie odpalonych statków
4. Dobranie nowych zadokowanych statków
5. Wybranie nowego pierwszego gracza
6. Przesunięcie wskaźnika rund

1. WYBÓR POSTACI

Wszyscy gracze równocześnie wybierają po jednej karcie postaci ze swojej ręki i kładą je zakryte przed sobą. Kiedy wszyscy wybiorą po jednej karcie, należy przejść do kolejnego kroku.

2. ROZPATRZENIE EFEKTÓW POSTACI

W tym kroku gracze odkrywają swoje postaci i rozpatrują ich efekty. Ponadto w tym kroku zadokowane statki mogą zostać zapełnione i odpalone.

W lewym górnym rogu karty postaci znajduje się wartość wskazująca moment odkrycia karty. Pierwszy gracz zaczyna „odliczanie do startu” i na głos wypowiada numer każdej postaci, počawszy od „9” (Rekruter). Każdy gracz, którego zakryta karta posiada wskazany właśnie numer, ujawnia ją – odwraca i rozpatruje jej efekt. Jeśli dwóch lub więcej graczy odkryje tę samą postać, zdolności rozgrywane są w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.



Numer kolejności postaci

Kiedy wszyscy gracze, którzy ujawnili swoją postać, rozpatrzą jej efekt lub żaden z graczy nie odkryje postaci o ogłoszonym numerze, pierwszy gracz wypowiada następny numer (odliczając w dół). Odliczanie trwa do chwili odkrycia postaci wszystkich graczy.

Podczas rozpatrywania efektów postaci polecenia wydrukowane na karcie należy wykonywać od góry do dołu, w kolejności wydrukowanej na karcie. Karty postaci wybrane przez graczy pozostają odkryte przed właścicielami i powinny być widoczne dla wszystkich graczy.

Uwaga: Po wykorzystaniu postaci nie można jej wykorzystać ponownie aż do czasu zagrania Rekrutera, który cofa na rękę wszystkie karty zagrane przez gracza.

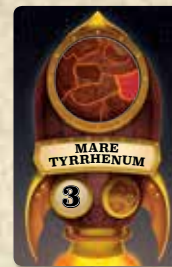
Statek jest zapełniony, kiedy liczba astronautów znajdujących się na jego pokładzie jest równa wartości pojemności danego statku. Kiedy zadokowany statek zostanie zapełniony, zostaje odpalony. Aby to zaznaczyć, pierwszy gracz przesuwając kartę danego statku nad platformę startową.



Pojemność statku



Zadokowany



Odpalony

Statki zostają odpalone tylko wtedy, kiedy się zapełnią lub kiedy zmusza je do tego efekt gry (np. zdolność Tajnego agenta). Statki, które nie są zapełnione, pozostają zadokowane na platformie startowej.

3. LĄDOWANIE ODPALONYCH STATKÓW

Każdy odpalony statek ląduje na Marsie, a wszyscy astronauta, znajdujący się na jego pokładzie, wysiadają we wskazanej na nim strefie Marsa. Jeśli żeton miejsca docelowego zakrywa miejsce wydrukowane na karcie statku, to statek ląduje w strefie wskazanej przez żeton miejsca docelowego.

Kiedy astronauta zostaje umieszczony w strefie, w której znajduje się zakryty żeton surowca, wówczas żeton surowca jest odkrywany, ujawniając w ten sposób surowiec obecny w danej strefie.

Po wylądowaniu statku jego kartę należy umieścić odkrytą obok talii statków, tworząc w ten sposób stos zużytych statków. Jeśli na karcie znajdował się żeton miejsca docelowego, należy odłożyć go do puli.

4. DOBRANIE NOWYCH ZADOKOWANYCH STATKÓW

W tym kroku na platformie startowej zadokowane zostają nowe statki. Dla każdego pustego doku na platformie startowej pierwszy gracz dobiera jedną kartę z talii statków i umieszcza ją odkrytą w pustym doku. Jeśli talia statków ulegnie wyczerpaniu, w celu przygotowania nowej należy potasować stos zużytych statków i umieścić (zakryty) obok platformy startowej.

5. WYBRANIE NOWEGO PIERWSZEGO GRACZA

Gracz, który w obecnej rundzie rozpatrzył zdolność swojej postaci jako ostatni, bierze wskaźnik rund, stając się w ten sposób nowym pierwszym graczem.

6. PRZESUNIĘCIE WSKAŹNIKA RUND

Pierwszy gracz przesuwa wskazówkę w kierunku ruchu wskazówek zegara, dopóki nie zrówna się ona z kolejnym zębem na obudowie. Symbol widoczny w okienku wskazuje, co wydarzy się jako następne (runda czy faza).



FAZA PRODUKCJI

W trakcie rozgrywki mają miejsce trzy fazy produkcji, odpowiednio oznaczone na liczniku rund. Podczas fazy produkcji każda strefa, w której znajduje się odkryty żeton surowca, produkuje żetony punktów dla surowca swojego rodzaju w liczbie równej liczbie kropek wskazanych na symbolu fazy produkcji.



Podczas pierwszej fazy produkcji każda strefa produkuje jeden żeton punktów.



Podczas drugiej fazy produkcji każda strefa produkuje dwa żetony punktów.



Podczas trzeciej fazy produkcji każda strefa produkuje trzy żetony punktów.

Następnie gracze otrzymują wyprodukowane żetony punktów w zależności od przewag posiadanych w każdej strefie. Jeśli jeden gracz ma w danej strefie najwięcej astronautów, to właśnie on otrzymuje wszystkie żetony punktów za tę strefę. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w największej liczbie astronautów w danej strefie, remisujący gracze dzielą się po równo żetonami punktów za tę strefę. Wszelkie pozostałe żetony punktów pozostają w danej strefie i mogą zostać zdobyte przez graczy w późniejszym etapie rozgrywki. Jeśli w danej strefie nie ma żadnych astronautów, wówczas żetony punktów pozostają w tej strefie.

Na koniec każdej fazy produkcji pierwszy gracz przesuwając wskazówkę na wskaźniku rund o jeden żąb.

Przykład: Dwóch graczy remisuje w największej liczbie astronautów w strefie z trzema żetonami punktów. Każdy z nich otrzymuje po jednym żetonie punktów, a trzeci pozostaje w tej strefie.

Przykład: Trzech graczy remisuje w największej liczbie astronautów w strefie z dwoma żetonami punktów. Nikt nie otrzymuje żadnych żetonów i pozostają one w danej strefie.

FAZA UJAWNIECIA ODKRYĆ

Pierwszy gracz odkrywa wszystkie obecne w grze karty odkryć. Każda karta odkrycia jest rozpatrywana w fazie wskazanej przez symbol wydrukowany w prawym dolnym rogu karty (tak jak to pokazano poniżej).

Symbol i umieszczenie w tej strefie.



Faza ujawnienia odkryć

Symbol punktów.



Trzecia faza produkcji



Faza końcowego podliczania punktów

Na koniec fazy ujawnienia odkryć pierwszy gracz przesuwając wskazówkę na wskaźniku rund o jeden żąb.

FAZA KOŃCOWEGO PODLICZANIA PUNKTÓW

Gracze ujawniają swoje karty misji i sprawdzają, czy zostały one zrealizowane. Gracz (lub gracze) z największą liczbą żetonów punktów za lód otrzymują punkty za zrealizowanie globalnej misji „Monopol na lód”. Potem każdy gracz ustala swój ostateczny wynik w następujący sposób:

- ◆ Gracz sumuje punkty za swoje zrealizowane misje.
- ◆ Do powyższego wyniku gracz dodaje wartości wszystkich swoich żetonów punktów.

- ◆ Do swojego wyniku gracz dodaje lub odejmuje od niego punkty za odkrycia, które na niego działają.

Gracze porównują swoje ostateczne wyniki, a gracz z najwyższym rezultatem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada większą liczbę żetonów punktów (niezależnie od ich wartości). Jeśli gracze nadal remisują, wówczas wspólnie cieszą się odniesionym zwycięstwem.

KARTY WYDARZEŃ

W grze występują trzy rodzaje kart wydarzeń: odkrycia, misje oraz akcje. Karty wydarzeń są dobierane podczas rozdawania początkowych misji oraz w wyniku działania zdolności Naukowca.

Odkrycia to naukowe fenomeny lub konkretne miejsca, które można znaleźć na Marsie. Kiedy gracz dobierze kartę odkrycia, spogląda na nią i przydziela ją zakrytą do dowolnej zewnętrznej strefy Marsa, wsuwając część karty pod planszę. Na koniec gry karty odkryć zapewniają efekty pozytywne lub negatywne (np. strefa może produkować więcej żetonów punktów).



Karta odkrycia przydzielona do Hellas

Misje to tajne cele, które zapewniają właścicielowi więcej punktów, jeśli je zrealizuje. Kiedy gracz dobierze kartę misji, spogląda na nią i zatrzymuje ją zakrytą na swoim obszarze gry. Pozostaje ona zakryta aż do fazy końcowego podliczania punktów.

Akcje to specjalne efekty, które mogą wystąpić w różnych momentach rozgrywki. Kiedy gracz dobierze kartę akcji, spogląda na nią i zatrzymuje ją zakrytą na swoim obszarze gry. Pozostaje ona zakryta, dopóki jej treść nie nakazuje jej odkryć.

ŻETONY MIEJSC DOCELOWYCH

Żetony miejsc docelowych są używane w momencie rozpatrzenia efektu Pilota oraz przez gracza, który jako pierwszy umieści astronautę w statku o nieznanym miejscu docelowym. Kiedy zachodzi jedna z tych dwóch sytuacji, aktywny gracz bierze dowolny żeton miejsca docelowego z puli i umieszcza go na wydrukowanym na karcie statku oznaczeniu miejsca docelowego. Od teraz statek kieruje się do strefy wydrukowanej na danym żetonie.



Symbol nieznanego miejsca docelowego

Pula żetonów miejsc docelowych jest ograniczona do dwóch żetonów na strefę. Jeśli statek z żetonem docelowym wyląduje, żeton jest wraca do puli.

„ZAGUBIENI W PRZESTRZENI”

Płytką „Zagubieni w przestrzeni” to miejsce pamięci dzielnych astronautów, którzy zginęli w dowolnym momencie swojej ekspedycji. Efekty postaci takich jak Femme fatale i Żołnierz bezpośrednio zabijają astronautów, którzy są natychmiast wysłani na płytkę „Zagubieni w przestrzeni”. Ponadto wszyscy astronauty znajdujący się na pokładzie zadokowanego statku zniszczonego przez Sabotażystę także zostają zabici i wysłani na płytkę „Zagubieni w przestrzeni”. Płytką „Zagubieni w przestrzeni” nie jest strefa.

PHOBOS

Phobos to posterunek dla kolonistów kierujących się na Marsa. Phobosa należy traktować tak, jak każdą inną strefę, z tą różnicą, że nie sąsiaduje on z żadną inną strefą i nie można do niego przydzielać kart odkryć.

MISJA „MONOPOL NA LÓD”

Misja „Monopol na lód” to misja globalna. Oznacza to, że może ona zostać zrealizowana przez dowolnego gracza. Podczas końcowego podliczania punktów gracz, który posiada najwięcej żetonów punktów za lód, realizuje tę misję i otrzymuje za to 9 punktów. W przypadku remisu w największej liczbie żetonów lodu, remisujący gracze dzielą pomiędzy siebie te 9 punktów (zaokrąglając w dół).

WYJAŚNIENIE KART

W tej części zostały opisane odpowiedzi na pytania, które mogą pojawić się podczas rozgrywki.

KARTY POSTACI

- ◆ Wszystkie efekty postaci są obowiązkowe i muszą być rozpatrzone w pełni, jeśli to możliwe. Jeśli nie jest możliwe pełne rozpatrzenie efektu, wówczas należy rozpatrzyć go możliwie najpełniej. Efekt Agenta podróży, który musi być rozpatrzone w pełni lub wcale, jest wyjątkiem do tej reguły.
- ◆ Gracz musi w całości rozpatrzyć efekt swojej postaci, zanim jakiegokolwiek zapełnione statki będą mogły zostać odpalone.
Przykład: Czerwony gracz wybiera Sabotażystę. Kiedy ujawnia go podczas następnego kroku, na platformie startowej zadokowany jest tylko jeden statek. Gracz musi umieścić swojego astronautę na zadokowanym statku, który w ten sposób zostaje zapełniony. Następnie musi zniszczyć dany statek, zanim zostanie on odpalony.
- ◆ **9 Rekruter:** Gracz bierze z powrotem do ręki wszystkie leżące przed nim karty postaci, włącznie z Rekruterem.
- ◆ **8 Badacz:** W celu wykonania ruchu gracz porusza jednego ze swoich astronautów ze strefy, w której znajduje się obecnie, do sąsiedniej strefy. Ten sam astronauta może zostać poruszony kilka razy. Kiedy gracz porusza astronautę do strefy z zakrytym żetonem surowców, odkrywa ten żeton.
- ◆ **7 Naukowiec:** Po podejrzeniu zakrytej karty odkrycia gracz odkłada ją zakrytą z powrotem do strefy, do której została przydzielona. Jeśli do wszystkich zewnętrznych stref już przydzielono karty odkryć, a gracz wylosuje nową kartę odkrycia, to odrzuca ją odkrytą obok talii wydarzeń i podgląda jedną ze znajdujących się w grze kart odkryć.
- ◆ **6 Tajny agent:** Gracz może wymusić odpalenie statku, na którego pokładzie nie ma żadnych astronautów.
- ◆ **5 Sabotażysta:** Wszyscy astronauta, znajdujący się na zniszczonym statku, zostają zabici i należy odłożyć ich na płytkę „Zagubieni w przestrzeni”, a kartę zniszczonego statku odłożyć na stos zużytych statków.
- ◆ **4 Femme fatale:** Efekt „zastąpienia” może działać na astronautów znajdujących się w zadokowanym statku, odpalonym statku lub w dowolnej strefie Marsa (z Phobosem włącznie), w której gracz zagrywający tę postać ma co najmniej jednego astronautę. Zastąpiony astronauta zostaje zabity i należy odłożyć go na płytkę „Zagubieni w przestrzeni”.
- ◆ **3 Agent podróży:** Jeśli na żadnym zadokowanym statku nie ma miejsca dla co najmniej trzech astronautów, gracz ignoruje ten efekt i pomija swoją turę.

- ◆ **2 Żołnierz:** Efekt „zabicia” może działać na astronautów znajdujących się w dowolnej strefie **za wyjątkiem** Syrtis Major oraz Valles Marineris. Gracz może zabić swoich własnych astronautów. Astronauta są poruszani równocześnie, ale nie muszą udawać się do tej samej strefy. Gracz musi poruszyć co najmniej jednego astronautę.
- ◆ **1 Pilot:** Efekt „umieszczenia żetonu miejsca docelowego” może działać na zadokowany lub odpalony statek. Żetony miejsc docelowych mogą być umieszczane na innych żetonach miejsc docelowych, ponownie zmieniając cel podróży statku.

KARTY WYDARZEŃ

KARTY AKCJI

- ◆ Karty akcji są trzymane zakryte razem z kartami misji.

KARTY ODKRYĆ

- ◆ Karty odkryć mogą być przydzielane do wszystkich stref **za wyjątkiem** Phobosa, Syrtis Major oraz Valles Marineris.
- ◆ Do każdej strefy (z Tritonis Sinus włącznie) można przydzielić nie więcej niż jedną kartę odkrycia, a przydzielone karty odkrycia nie mogą być usuwane, zmieniane ani zastępowane.
- ◆ Karty odkryć posiadają efekty, które mogą być rozpatrywane w momencie ich odkrycia (w fazie ujawnienia odkryć), podczas trzeciej fazy produkcji lub podczas końcowego podliczania punktów.
- ◆ **Równa ziemia i Nierówna ziemia:** Efekty tych kart działają tylko podczas trzeciej fazy produkcji. Podczas fazy końcowego podliczania punktów, każdy gracz jest traktowany odpowiednio do faktycznej liczby astronautów posiadanych w danej strefie.
- ◆ **Tapnięcie a Synergia:** Kiedy „Tapnięcie” działa na strefę, na którą działa także „Synergia”, to „Tapnięcie” ma pierwszeństwo. W takiej strefie nie umieszcza się żadnych żetonów punktów.
- ◆ **Fortel:** W przypadku remisu w drugiej największej liczbie astronautów, remisujący gracze po równo dzielą się żetonami punktów. W przypadku remisu w największej liczbie astronautów, remisujący gracze normalnie dzielą się żetonami punktów. Jeśli tylko jeden gracz ma swojego astronautę w danej strefie, żetony punktów pozostają w tej strefie.

KARTY MISJI

- ◆ Kilka kart misji nagradza właściciela „1/2/4/7 punktami” za posiadanie „co najmniej 1 astronauty w 1/2/3/4 czerwonych strefach”. W zależności od liczby stref, w których obecni są jego astronauta, gracz otrzymuje punkty odpowiednio do karty (gracz, który jest obecny tylko w jednej czerwonej strefie otrzymuje 1 punkt; jeśli gracz jest obecny we wszystkich 4 czerwonych strefach, wówczas otrzymuje 7 punktów).



- ◆ Kilka kart misji nagradza właściciela, jeśli ten ma czegoś „najwięcej”. Jeśli właściciel takiej karty **remisuje** w największej liczbie, uznaje się, że misja została zrealizowana, a gracz otrzymuje punkty zgodnie z tym, co opisano na karcie.
- ◆ **Strefy strategiczne:** Właściciel otrzymuje punkty za tę misję jeśli ma największą łączną liczbę astronautów w Syrtis Major oraz Valles Marineris. Nie musi jednak posiadać większości w żadnej z tych stref.

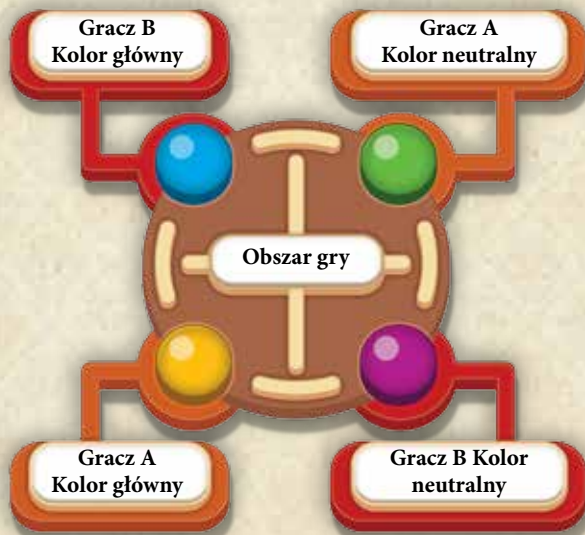
WARIANT DWUOSOBOWY

Podczas rozgrywki dwuosobowej obowiązują następujące zmiany w zasadach.

PRZYGOTOWANIE

Grę dla 2 graczy należy przygotować tak jak grę dla 4 graczy z kilkoma małymi zmianami w poniższych krokach oraz jednym dodatkowym krokiem:

- Wybór kolorów oraz kolejność:** Gracze siadają obok siebie. Każdy gracz wybiera jeden kolor, który będzie jego **GŁÓWNYM KOLOREM**, oraz drugi kolor, który będzie jego **NEUTRALNYM KOLOREM**. Gracz bierze dziewięć kart postaci oraz plastikowych astronautów dla obu swoich kolorów. Gracz umieszcza elementy swojego głównego koloru przed sobą, a komponenty swojego neutralnego koloru naprzeciw siebie (patrz poniższy rysunek).



Rozstawienie graczy przy stole podczas rozgrywki dwuosobowej

- Rozdanie początkowych misji:** Karty misji należy oddzielić, potasować, a następnie rozdać po dwie dla każdego **głównego koloru**. Każdy gracz wybiera jedną kartę, którą zatrzyma, i kładzie ją zakrytą przed sobą. Drugą, niewybraną kartę odkłada zakrytą obok kart misji. Wybrana karta misji pozostaje zakryta do końca rozgrywki.
- Przygotowanie talii postaci neutralnych:** Każdy gracz przygotowuje swoją talię postaci neutralnych. Najpierw usuwa z niej Rekrutera, Odkrywcę, Femme Fatale, Żołnierza oraz dwie losowe karty postaci. Sześć usuniętych kart należy potasować i położyć je zakryte przed graczem. Następnie, bez podglądania, gracz kładzie trzy pozostałe karty postaci zakryte na swojej talii neutralnych postaci.

PRZEBIEG ROZGRYWKI DWUOSOBOWEJ

Rozgrywka dla 2 graczy jest bardzo podobna do normalnej, jednak wyróżnia ją kilka pomniejszych zmian.

ZAGRYWANIE KOLORU NEUTRALNEGO

W każdej rundzie, zanim gracz wybierze postać dla swojego głównego koloru, dobiera kartę z wierzchu swojej talii neutralnych postaci i ją podgląda, nie pokazując jej przeciwnikowi. Następnie kładzie zakrytą kartę neutralną obok jej talii, a następnie wybiera postać dla swojego głównego koloru i kładzie ją zakrytą przed sobą.

ROZPATRYWANIE POSTACI NEUTRALNYCH

Podczas rozpatrywania efektu postaci w kolorze neutralnym gracz kontrolujący dany kolor podejmuje wszystkie decyzje dla danego koloru neutralnego (wybiera, gdzie należy umieścić astronautów, który statek zniszczyć itd.). Gracz kontrolujący kolor może dokonywać decyzji, które sprawiają, że neutralny kolor zabije lub zastąpi jego astronautów.

Podczas rozpatrywania neutralnego Naukowca gracz kontrolujący jego kolor dobiera kartę wydarzenia. Jeśli jest to karta odkrycia, może przydzielić ją do dowolnej dostępnej strefy zewnętrznej. Jeśli jest to karta misji lub karta akcji, gracz odkłada ją do pudełka, nie ujawniając jej przeciwnikowi.

Podczas rozpatrywania neutralnego Rekrutera gracz kontrolujący jego kolor najpierw odkłada daną kartę Rekrutera do pudełka. Następnie tasuje pozostałe osiem neutralnych kart postaci i kładzie je zakryte w celu stworzenia nowej talii postaci dla danego koloru neutralnego.

W związku z tym, że wszystkie efekty są obowiązkowe, mogą pojawić się sytuacje, w których kolor neutralny nie będzie pomocny (czasami wręcz będzie szkodliwy) dla kontrolującego go gracza (np. neutralny Żołnierz oraz kontrolujący go gracz będą jedynymi, którzy mają swoich astronautów w zewnętrznych strefach Marsa).

PUNKTY ZA KOLORY NEUTRALNE

Podczas rozpatrywania kart wydarzeń, na potrzeby podliczania surowców oraz punktowania, kolory neutralne należy traktować jako osobnych graczy. Neutralne kolory mogą zrealizować globalną misję „Monopol na lód”.

Kiedy **kolor** otrzymuje żeton punktów, jest on umieszczany **na obszarze gry danego koloru**. Kolory neutralne otrzymują żeton punktów dla siebie i nie są one współdzielone z głównym kolorem kontrolujących ich graczy.

ZWYCIĘSTWO

Kiedy gracze porównują swoje wyniki końcowe, robią to dla każdego koloru osobno. Rozgrywkę wygrywa kolor z najwyższym wynikiem. Jeśli neutralny kolor ma najwyższy wynik, wówczas obaj gracze przegrywają. W przeciwnym wypadku wygrywa gracz, którego kolor główny zgromadził najwięcej punktów.

W przypadku remisu pomiędzy kolorem głównym a kolorem neutralnym wygrywa kolor główny.

W przypadku remisu pomiędzy obydwojema kolorami głównymi wygrywa kolor, który ma więcej żetonów punktów (niezależnie od ich wartości). Jeśli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się odniesionym zwycięstwem.

TWÓRCY GRY

Projekt gry: Bruno Faidutti i Bruno Cathala

Rozwinięcie: Steven Kimball

Produkcja: Steven Kimball

Redakcja i korekta: Christopher Meyer i Sean O'Leary

Projekt graficzny: Samuel Shimota

Kierownik projektu graficznego: Brian Schomburg

Okładka i grafiki postaci: Andrew Bosley

Grafika planszy: Alyn Spiller

Grafiki platformy startowej i statków: Samuel Shimota

Kierownictwo artystyczne: Andy Christensen

Koordynacja produkcji: John Britton, Jason Glawe i Johanna Whiting

Zarządzanie produkcją: Megan Duehn i Simone Elliott

Projektant wykonawczy: Corey Konieczka

Producent wykonawczy: Michael Hurley

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk

Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych: Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

Testerzy: Samuel Bailey, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Frank Brooks, Josh Callaway, Vince Creer, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Steven Duff, Julia Faeta, Silvia Faeta, Derrick Fuchs, Deb Godley, Grace Holdinghaus, Alex Ortloff, Mark Larson, Adam Laughton, Julia Laughton, Thomas Laughton, Harrison Lavin, James Meier, Martin Scrase, Mark Underwood i Jason Walden

Składamy specjalne podziękowania francuskim graczom testującym prototyp tej produkcji, którzy przyczynili się do jej dopracowania.



SKRÓT ZASAD

PRZEBIEG RUNDY

1. Wybór postaci
2. Rozpatrzenie efektów postaci
3. Ładowanie odpalonych statków
4. Dobranie nowych zadokowanych statków
5. Wybranie nowego pierwszego gracza
6. Przesunięcie wskaźnika rund

SYMBOLE FAZ



Pierwsza faza produkcji
(jeden żeton)



Druga faza produkcji
(dwa żetony)



Trzecia faza produkcji
(trzy żetony)



Faza ujawniania
odkryć



Faza końcowego
podliczania punktów

ROZKŁAD ŻETONÓW SUROWCÓW

5



Lód

3



Sylvanit

3



Celerium

ROZKŁAD KART W TALII WYDARZEŃ

ODKRYCIE

13

MISJA

13

AKCJA

4



© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej, pisemnej zgody. Misja: Czerwona Planeta oraz Fantasy Flight Supply są znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games i logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Faktycznie elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ, PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

DOWÓD
ZAKUPU

Misja: Czerwona
Planeta PL-VA93

841333100025