



JACOB FRYXELIUS

MARS: TERAFORMACE KOLONIE

Okraj Sluneční soustavy je naší novou hranicí! Na měsících Saturnu začínají vzkvétat kolonie. Oblaka Jupitera přestávají být mimo náš dosah. Dokonce i Pluto prokáže svůj užitek pro lidstvo. Před korporacemi se otvírají obrovské nové příležitosti k obchodu s koloniemi, získávání zdrojů a dokonce ke stavbě kolonií vlastních!

Úvod

Toho rozšíření přináší do hry destičku flotil a několik různých destiček kolonií. S koloniemi je možné obchodovat nebo na nich budovat svoje vlastní stanice a získávat tak cenné zdroje a jiné výhody. K dispozici budete mít jeden nový standardní projekt a jednu novou akci.

Popis herního materiálu

Úplný výčet herního materiálu najdete na zadní straně krabice a na poslední straně těchto pravidel.

Destička flotil



Destička kolonie



Příprava hry

Vyložte na stůl vedle herního plánu destičku flotil, na ni každý hráč položí jednu loď označenou svou obsazovací kostičkou. Na destičku se vejde neomezený počet lodí – když v průběhu hry získáte novou, hned ji položte na tuto destičku.

Zamíchejte všechny destičky kolonií a na stůl lícem nahoru jich vyložte o 2 více, než je počet hráčů (**pozor, při hře ve dvou hráčích jich vyložte 5**). Na zvýrazněné druhé pole listy položte ukazatel – bílou kostku. V případě kolonií Titan, Enceladus a Miranda kostku zatím na listu neumísťujte. Tyto kolonie nejsou zatím k dispozici, není možné zde zakládat stanice ani obchodovat. Přijdou do hry v okamžiku, kdy se do hry dostane první karta, která umožňuje **skladovat** zdroj, jež lze v dané kolonii získat. Dejte pozor, abyste takový okamžik zaznamenali a kolonii uvedli do hry správně. V takovém okamžiku umístíte ukazatel – kostku rovněž na zvýrazněné druhé pole listy jako u ostatních kolonií na začátku hry.

Nové karty projektů z tohoto rozšíření zamíchejte před začátkem hry mezi ostatní karty projektů a podobně naložte s novými kartami korporací.

Varianta: Dejte každému hráči před zahájením hry na výběr jednu kartu korporace ze základní hry a jednu z tohoto rozšíření.



Založení stanice

Založení stanice je nový standardní projekt, který máte k dispozici. Tento nový standardní projekt stojí 17 €. Založení stanice se provádí tak, že umístíte svou obsazovací kostičku na první volné pole zleva ze tří polí pro stanice hráčů na listě zvolené kolonie. Při tom máte nárok na bonus za postavení stanice uvedený přímo na daném poli listy (pole obsazené ukazatelem – kostkou se za obsazené nepovažuje, v případě potřeby posuňte kostku o jedno pole dále, tj. doprava). V každé kolonii mohou být postaveny maximálně 3 kolonie hráčů (na listě jsou pouze 3 pole pro stanice hráčů) a zároveň nesmí týž hráč mít v jedné kolonii více stanic než 1, není-li na nějaké kartě výslovně uvedeno něco jiného. (Založení stanice však můžete také provést v důsledku efektu určitých karet z tohoto rozšíření. V takovém případě o standardní projekt nejde – což má význam zase pro jiné karty – a je zdarma, pozor, aby se vám to nepletlo.)



Příklad: Obrázek na straně 3 zachycuje kolonii Callisto v probíhající 5. generaci (ukazatel – kostka je na poli s hodnotou 10). Zelený hráč zakládá stanici v kolonii, kde dosud žádná stanice není, a má nárok na bonus za založení stanice – zvýší svou produkci energie o 1.



Obchod s kolonií

Obchod s kolonií je novou akcí k dispozici, nejedná se ovšem o standardní projekt (což má význam pro určité kombinace efektů). Stojí 9 €, NEBO 3 J energie, NEBO 3 J titanu (POZOR: Zdroje nelze kombinovat. Není



možné zaplatit např. 6 € a 1 J titanu!) a provádí se tak, že přemístíte svou loď z destičky obchodních flotil na destičku zvolené kolonie (kamkoli mimo lištu, ta není pro loď určena), kde se zrovna nenachází žádná jiná loď (v jednom okamžiku smí být na destičce kolonie jen jediná loď). Poté obdržíte výnos z obchodu, který je určen hodnotou pole, na němž právě leží ukazatel – kostka, a každý majitel stanice v této kolonii obdrží ze všeobecné zásoby provizi uvedenou na destičce (za každou svou stanici – některé karty totiž umožňují postavit i více stanic v téže kolonii). Můžete obsadit svou loď i kolonii, jejíž zdroje nemáte kde skladovat, tudíž je získat nemůžete (třeba abyste ji zablokovali soupeři). Zdroje získané v důsledku jednoho efektu je vždy nutné umístit na jednu kartu, ne na více různých. Při souběhu více efektů (výnos z obchodu, provize) se ovšem nemusí jednat o tutéž jednu kartu.

Pokračování příkladu: Modrý hráč provádí akci Obchod s kolonií na Callistu. Po zaplacení nákladů obdrží 10 J energie (ukazatel je na poli s hodnotou 10) a zelený hráč, majitel jediné stanice na této kolonii, obdrží ze všeobecné zásoby provizi – 3 J energie. Pokud by na této kolonii mělo stanic více hráčů, obdrželi by plnou provizi všichni, případně včetně modrého hráče.

Bezprostředně poté posuňte ukazatel – kostku na liště kolonie, kde se prováděla akce Obchod s kolonií, tak daleko zpět doleva, jak je to možné. Například není-li v dané kolonii dosud žádná stanice, pak na úplně první pole lišty (bez ohledu na to, kde byl ukazatel na začátku hry).

Pokračování příkladu: Na destičce kolonie Callisto posune modrý hráč ukazatel – kostku na druhé pole lišty – těsně vedle kostičky zeleného hráče.

Na konci generace pak proběhne Solární fáze včetně jejího kroku 3, viz dále.

Poznámka ke kartám: Dále platí, že máte-li nějaký zdroj položit na jakoukoli kartu, musí samozřejmě taková karta skladování tohoto zdroje umožňovat.

Obrázky vesmírných těles na destičkách kolonií jsou všechny ve stejném měřítku, ale toto měřítko je přibližně 3× menší než měřítko, v němž je zachycen Mars na herním plánu! Například Ganymedes ve skutečnosti téměř dosahuje velikosti Marsu.



Nová fáze průběhu hry: Solární fáze

Po ukončení 4. fáze hry – produkční fáze se v každé generaci nově zařazuje ještě 5. fáze – solární fáze.

Krok 1

V prvním kroku této fáze zjistíte, zda nastal konec hry podle obvyklých pravidel (tj. tři původní hlavní faktory dosáhly své maximální hodnoty). Pokud ano, nastává rovnou závěrečné vyhodnocení (vč. možnosti transformovat rostliny na destičky zeleně), žádný další krok solární fáze se nekoná.

Krok 2

Pokud nenastal konec hry a vy hrajete s rozšířením Venuše, proveďte akci Světové vlády dle pravidel rozšíření Venuše.

Krok 3

Všechny kolonie ve hře produkují nové zdroje. Vraťte loď všech hráčů z kolonií zpět na destičku flotil (připomínáme, že loď se nemohou z kolonie před tímto krokem na konci generace nikam přemístit) a ukazatel – kostku na liště každé kolonie posuňte o 1 pole doprava (dosáhne-li posledního pole lišty, nikam dále se neposouvá). Dále připomínáme, že u těch kolonií, které dosud nejsou ve hře, se ukazatel nemůže posouvat, protože zatím vůbec není na liště.

V dalších rozšířeních může mít tato solární fáze ještě více kroků.

Sólová varianta

Sólová varianta se hraje podle všech pravidel sólové hry základu a případně příslušného rozšíření. Svůj počáteční příjem však snižte o 2 € oproti obvyklým pravidlům. Náhodně určete 4 destičky kolonií, z nichž do hry vyberte 3, zbylou odhďte.



Hra obsahuje

- 49 karet projektů
- 5 karet korporací
- 11 destiček kolonií
- destičku flotil
- přehledovou destičku
- 8 lodí
- 8 ukazatelů – bílých kostek
- pravidla hry

AUTOŘI:

Vývoj hry: Jacob Fryxelius a Jonathan Fryxelius

Grafický design: Isaac Fryxelius

Obrázky na obálce pravidel: Garret W. Kaida

Vydalo nakladatelství FryxGames

Český překlad: Karel Vlasák, Martin Čepelík

Pomoc s českými názvy karet: Božena Žaludová a Filip Gotfrid

Korektury a odborné konzultace: Petr Stadlbauer

PODĚKOVÁNÍ:

Velké poděkování patří kolegům v našich partnerských vydavatelstvích a všem, kdo se podíleli na testování hry. Byli to: Florian Ruckeisen, Sebastian Stückl, Jorrit Sminia, Mikael Hansson, Jan-Fredrik Wahlin, Cornelius Cremin, Trollet Eriksson, Kalle Palm, Tomas Gjäls a Mikael Wictor, jakož i členové jejich herních skupin.

Tisíce díky za vaše podněty a zpětnou vazbu! Osobně děkujeme Billu Brickerovi a Garretu W. Kaidovi za nádherné obrázky.

MEGAPODĚKOVÁNÍ:

Stvořiteli nebes. Kéž jsme vždy dobrými správci jeho světů!

FRYXGAMES

www.fryxgames.se

MINDOK

www.mindok.cz