

ЭРРАТА «ПОКОРЕНИЯ МАРСА»

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

В течение каждого поколения вы можете выполнить неограниченное количество действий, но за ход вы выполняете только одно или два действия. Если вы не выполняете никаких действий (пасуете), то до конца поколения лишаетесь возможности выполнять действия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки одновременно выбирают карту корпорации и начальные карты проектов. Но при этом взять карту начинающей корпорации можно только до получения начальных карт проектов.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

- При игре по обычным правилам вы не используете карты дополнения «Эпоха корпораций» (с белым треугольником внутри красного круга в левом нижнем углу) и начинаете игру с производством каждого ресурса, равным 1.
- При использовании варианта «Эпоха корпораций» во время подготовки к игре добавьте все карты корпораций и проектов с символом «Эпохи корпораций» в колоду корпораций и колоду проектов. При этом начальное производство каждого ресурса равно 0.
- Начинаящие корпорации — это не вариант игры, поэтому новички могут использовать их как в обычной, так и в режиме «Эпоха корпораций», получая 42 М€ и 10 карт проектов.
- Драфт можно использовать как в обычной, так и в расширенной версии игры. Драфт не распространяется на 10 начальных карт проектов и не действует при игре в одиночку.
- При игре в одиночку всегда используется вариант «Эпоха корпораций», поэтому вы начинаете со всеми картами этого дополнения в колодах и без производства (за исключением того, которое может принести вам ваша карта корпорации).

СИНИЕ КАРТЫ С ДЕЙСТВИЯМИ

Каждую синюю карту с действием можно использовать не более 1 раза за поколение (для этого кладите на использованную карту свой маркер игрока). Если на синей карте указано несколько действий, то при её использовании выбирайте, какое именно действие хотите использовать. Выполняя действие синей карты, первым делом выплатите его стоимость, указанную слева от стрелки (если есть), затем получите всё, на что указывает стрелка. На действия синих карт распространяются правила применения немедленных эффектов: вы обязаны выполнить эффекты в полной мере, за исключением увеличения глобальных параметров (температура, кислород, океаны) выше целевого значения, удаления ресурсов соперников, добавления ресурсов (животных, микробов и др.), которых у вас нет (см. «Требования для розыгрыша карт» ниже). Иначе, если вы не можете полностью выполнить эффект, то не можете использовать это действие.

МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ПРОЕКТОВ

Если в ячейке условия в верхнем левом углу карты проекта нет слова *max*, то это условие стоит читать как «не менее». Например, 3 символа океана означают, что вы можете сыграть эту карту проекта, только если разыграно не менее 3 жетонов океана.

РОЗЫГРЫШ КАРТ – ТРЕБОВАНИЯ

Для розыгрыша карты должны выполняться все её требования и у вас должна быть возможность применить её эффекты. При этом учитываются перечисленные ниже исключения. Вы можете сыграть карту, которая:

- увеличивает глобальные параметры, уже достигшие целевых значений;
- приносит ресурсы, которые вы не можете получить (например, микробов, когда у вас нет проектов с меткой микроба, на которые их можно было бы добавить);
- убирает ресурсы другого игрока, а вы не можете или не хотите этого делать.

Даже если подобные эффекты нельзя применить, вы всё равно можете сыграть карту, выполняя остальные эффекты.

НИЖНИЙ ПРЕДЕЛ СКИДКИ

Скидки суммируются, но стоимость карты не может быть ниже 0. Если вы получаете скидку в 2 М€ на карту стоимостью 1 М€, вы заплатите за неё 0 М€, а не -1 М€ (что бы это ни значило).

СРАБАТЫВАНИЕ КАРТ ОТ САМИХ СЕБЯ

Эффекты карт, реагирующие на наличие определенных меток, реагируют на метки, находящиеся на самой разыгрываемой карте. Например, при розыгрыше карты «Редуценты» вы добавляете на неё 1 микроба, потому что на ней есть метка микроба.

ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

Когда одновременно срабатывают несколько эффектов, порядок их применения выбирается активным игроком, даже если эти эффекты связаны с другими игроками. Если это произошло не в фазу действий, то порядок применения эффектов выбирается первым игроком.

МЕТКИ НА КАРТАХ СОБЫТИЙ

Метки, указанные на картах событий, действуют только в момент розыгрыша карты, и после этого нигде не учитываются. Метки на картах событий не учитываются ни во время игры, ни во время финального подсчёта очков. Если на карте события был изображен символ ПО, то в конце игры вы получите за неё ПО.

ОБЯЗАТЕЛЬНОСТЬ УДАЛЕНИЯ РЕСУРСОВ

Эффекты, требующие удаления ваших ресурсов, обязательны к применению, но при этом эффекты, позволяющие удалить ресурсы у любого игрока (обведённые красной рамкой), не обязательны к применению, поэтому вы можете как выполнить их частично, так и не выполнять их вовсе. Подобный эффект карты действует только на одного игрока. Уменьшение производства всегда обязательно к применению.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

От одного действия могут сработать эффекты нескольких карт; от одного действия может сработать несколько эффектов одной карты.

НА КАКИХ КАРТАХ МОГУТ ХРАНИТЬСЯ РЕСУРСЫ

Ресурсы могут храниться только на картах, которые взаимодействуют с ресурсами этого вида (например, используют их в качестве платы за выполнение действия или дают за них ПО). Например, на карту «Вирусные векторы» нельзя выкладывать никакие ресурсы, потому что она не дает возможности их использовать. Поэтому, как описано в эффекте карты, получаемый ресурс кладётся на разыгрываемую карту.

Дополнение «Проект „Венера“»: если в эффекте карты сказано «положите ресурс на любую карту», то вы можете положить его только на карту, на которой может храниться этот ресурс.

ЖЕТОНЫ НЕЛЬЗЯ КЛАСТЬ ДРУГ НА ДРУГА

Вы ни при каких условиях не можете положить один жетон поверх другого жетона.

ПЕРЕМЕШИВАНИЕ КОЛОДЫ

Если колода проектов закончилась, перемешайте сброс и используйте его как новую колоду.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ОЗЕЛЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

После завершения фазы производства во время последнего поколения игроки получают ещё одну возможность превратить растения в жетоны озеленения. В порядке очереди, начиная с первого игрока, заплатите 8 ресурсов растений и выложите 1 жетон озеленения рядом с одним или несколькими своими жетонами. Если игрок больше не может выложить жетоны озеленения, ход переходит следующему игроку. После того, как все игроки получают возможность превратить растения в жетоны озеленения, начинается финальный подсчёт очков.

КОНЕЦ ИГРЫ ПРИ ИГРЕ В ОДИНОЧКУ

Игра длится 14 поколений. Для победы вам необходимо успеть терраформировать планету до дополнительного раунда, во время которого вы можете превратить растения в жетоны озеленения. Вы считаете очки, только если успели терраформировать Марс к концу 14-го поколения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ В ОДИНОЧКУ

Случайным образом выложите 2 нейтральных жетона города и жетона озеленения. Ваш начальный рейтинг терраформирования равен 14 вместо 20. При игре в одиночку действуют правила «Эпохи корпораций»: вы начинаете со всеми картами этого дополнения в колодах и без производства (за исключением того, которое может принести вам ваша карта корпорации).

КАРТЫ

ДЕЙСТВИЕ КОРПОРАЦИИ «МАРСИАНСКАЯ ИНИЦИАТИВА ОБЪЕДИНЁННЫХ НАЦИЙ»

Карта корпорации МИОН действует как синяя карта с действием, поэтому это действие можно использовать не более одного раза за поколение.

КОРПОРАЦИЯ «ЭКОЛАЙН»

Эффект корпорации «Эколайн» уменьшает расход растений при создании жетонов озеленения. Это эффект, а не действие, поэтому вы можете пользоваться им сколько угодно раз за поколение.

«МЕЛКИЙ АСТЕРОИД»

Ошибка в 1-м издании игры: перед символами растений должен стоять знак минуса. В тексте ошибок нет. Это промокарта, которая не входит в состав основной игры.

ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ КОРПОРАЦИИ

Вместе с начальными условиями на картах некоторых корпораций указано действие, которое игроки должны выполнить в качестве своего первого действия. Второе действие за ход можно использовать как угодно.

ПЕРВОЕ ДЕЙСТВИЕ КОРПОРАЦИИ «СЕЛЕСТИК»

Первое действие на карте корпорации «Селестик» должно читаться как «Первым действием раскрывайте карты из колоды, пока не раскроете 2 карты с **иконками** аэроставтов. Возьмите их на руку и сбросьте остальные».

«РОБОТЫ-САМОРЕПЛИКАНТЫ»

Карты проектов, лежащие на карте «Роботы-саморепликанты» не считаются разыгранными, и ресурсы на этих картах не учитываются при подсчёте ресурсов для награды «Эксцентрик» на карте Эллады. Добавить ресурсы на эти карты можно только при помощи действия «Роботов-саморепликантов». С точки зрения игры эти «ресурсы» не считаются ресурсами, они лишь используются для отражения прогресса выполнения проекта.

СТОЛИЦА (БЕЛЫЙ ЖЕТОН)

Этот особый жетон выкладывается на поле при розыгрыше карты «Столица». В отличие от неё, карты «Ноктис-Сити», «Космопорт на Фобосе» и «Колония на Ганимеде» добавляют на поле обычные жетоны города. Жетон столицы считается обычным городом и приносит ПО, как любой город, но также учитывает и соседние жетоны океана.

«ТРУД РОБОТОВ»

Позволяет скопировать производственную клетку на одной из своих карт с меткой здания. Если в производственной клетке было указано уменьшение производства, вы должны его выполнить. Если на карте были другие эффекты, они игнорируются.

Эффект «Труда роботов» не может копировать производственную клетку, если она указана в качестве действия или эффекта на верхней половине синей карты.