

# ПОСІБНИК ДЛЯ ШВИДКОГО СТАРТУ

Цей посібник створений для того, щоб допомогти вам швидко почати грати в “Експедицію Арес”. Якщо ви знаєте правила “Тераформування Марса”, ви впізнаєте більшість символів та термінології. Якщо у вас виникнуть питання, відповідей на які тут нема, шукайте їх у правилах. Номери сторінок у цьому посібнику посилаються на відповідні місця в правилах гри.

## ПОДІБНО ДО “ТЕРАФОРМУВАННЯ МАРСА”

- Ви — корпорація, що розіграє карти проектів за мегакредити (МК).
- Ви просуваєте тераформівні параметри, підвищуючи температуру і кисень та перевертаючи океани. Просуваючи параметр, ви отримуєте 1 РТ (рейтинг тераформування).
- У грі є три ресурси: тепло, рослини та МК. Зелені карти проектів допомагають виробляти ці ресурси. Ви також виробляєте МК відповідно до вашого РТ. Ви використовуєте планшет гравця, щоб відслідковувати ресурси та рівень їхнього виробництва під час фази виробництва.
- Сині карти проектів дають вам дії та ефекти, а червоні карти — події.
- Усі карти можуть мати мітки, які згадуються у тексті різних карт для ефектів або ПО (переможних очок).
- Гра закінчується тоді, коли шкали кисню та температури сягають максимуму і всі океани перевернуто.

## НА ВІДМІНУ ВІД “ТЕРАФОРМУВАННЯ МАРСА”

- Перебіг гри відбувається раундами. Існує 5 різних фаз, але лише обрані гравцями фази будуть розіграні за раунд. Ви не завжди зможете розігравати карти чи виробляти ресурси!
- Ви не викладаєте жетони на ігрове поле. Вони використовуються лише для позначення глобального параметра та ваших РТ. Натомість ви отримуєте жетони лісу у свою ігрову зону, а також перевертаєте жетони океану, щоби отримати нагороду, вказану на звороті.
- **Етапи та фази розігруються одночасно.** Для того, щоб гра була швидшою, усім гравцям слід розігравати етапи та фази гри одночасно.
- Коли параметр сягнув максимуму, усі гравці можуть продовжувати отримувати за нього РТ, однак лише впродовж тієї фази, у якій максимум було досягнуто. Коли перевернуто останній океан, гравці можуть продовжувати його “перевертати” впродовж тієї (і лише тієї) фази, щоб отримувати його нагороду та 1 РТ.
- Ви не платите за те, що берете карти проектів в руку і можете в будь-який час скинути карти проектів з руки, отримавши по 3 МК за кожну.
- Сталь та титан не є фізичними ресурсами. Натомість вони надають знижку на ціну розіграшу карт із пов’язаними мітками. Також немає ресурсів енергії та жетонів міст.
- Карти виробництва, прив’язані до певної вашої мітки, завжди оновлюють ваш рівень виробництва, якщо ви розіграєте більше таких міток (тоді як у “Тераформуванні Марса” враховувалися мітки лише на момент розіграшу).

## ШВИДКА ПІДГОТОВКА (СТОР. 8)

- Викладіть компоненти на стіл. Покладіть ігрове поле посередині стола та випадковим чином розмістіть жетони океанів помаранчевою стороною догори на ділянки в центрі поля.
- Роздайте кожному гравцеві планшет і такі компоненти кольору цього гравця: 5 карток фаз (колір гравця на сорочці карти) та 13 кубиків. Кожен гравець кладе по одному кубику на “0” кожної зі шкал виробництва на своєму планшеті.
- Кожен гравець стартує з 5 РТ, отримує 2 карти корпорації (залишає 1) та 8 карт проектів (залишає всі). Не тасуйте колоду для першої гри. Колода вже перетасована. **Зауважте:** для простішої вступної гри роздайте гравцям по одній корпорації із ★ поряд із номером карти в нижньому правому куті. Також знайдіть 16 зелених карт проектів із ★ поряд із номером карти, перетасуйте їх та роздайте кожному гравцеві по 4. Скиньте решту. Тоді гравці беруть ще по 4 карти з колоди в руку. Виконайте ці кроки замість роздачі корпорацій та карт, описаних вище.
- Отримайте стартові ресурси з обраної карти корпорації.

**Зауважте:** повний перелік компонентів, анатомію компонентів та деталі підготовки шукайте на стор. 3–9 “Правил гри”.

# ХІД ГРИ (СТОР. 10)

Гра триває впродовж декількох раундів. Кожен етап та фазу гравці розігрують одночасно. Кожен раунд поділений на три етапи:

- A. Планування**
- B. Розіграш фаз**
- B. Кінець раунду**

## A. ПЛАНУВАННЯ (СТОР. 10)

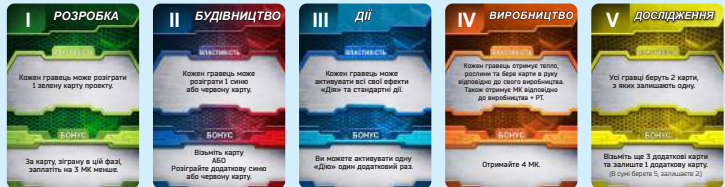
Кожен гравець одночасно з іншими обирає одну з доступних карток фаз та кладе її перед собою долілиць. Гравець не може обирати одну й ту саму фазу двічі підряд. **Залишайте останню обрану вами картку фази на столі, обираючи нову. Після розкриття обраної картки, заберіть попередню картку фази на руку.**

Щойно усі гравці вибрали фазу, розкрийте всі картки фаз. Ці карти визначають, які фази будуть розіграватись у поточному раунді. За кожну обрану фазу переверніть відповідний жетон фази горілиць.

## B. РОЗІГРАШ ФАЗ (СТОР. 11)

На цьому етапі гравці розігрують обрані під час планування фази. Обрані фази завжди розігруються у такому порядку:

- I. Фаза розробки**
- II. Фаза будівництва**
- III. Фаза дій**
- IV. Фаза виробництва**
- V. Фаза дослідження**



Усі гравці розігрують кожну з обраних (і **лише** обраних) фаз один раз за раунд. Ви отримаєте бонус фази, якщо обрали саме її в цей раунд. Бонус описаний у нижній частині картки фази.

### I. ФАЗА РОЗРОБКИ (СТОР. 11)

Під час цієї фази кожен гравець може розіграти 1 зелену карту проекту з руки, заплативши її ціну.

**Бонус:** якщо ви обрали цю фазу, за зіграну в цій фазі карту заплатіть на 3 МК менше.

### II. ФАЗА БУДІВНИЦТВА (СТОР. 12)

Під час цієї фази кожен гравець може розіграти 1 синю або 1 червону карту проекту з руки, заплативши її ціну.



**Бонус:** якщо ви обрали цю фазу, можете зробити одне з двох: узяти карту в руку до або після розіграшу карти у цій фазі АБО ви можете розіграти додаткову синю або червону карту в цій фазі.



## РОЗІГРАШ КАРТ ПРОЕКТІВ (СТОР. 12)

Щоб розіграти карту, ви маєте заплатити її ціну в МК. Ви також повинні виконати вимоги карти. Якщо ці вимоги стосуються глобальних параметрів, вони повинні бути виконані до початку фази, у якій ви хочете розіграти карту з такими вимогами.

**Пам'ятайте, ви можете скидати карти проектів з руки за 3 МК кожна у будь-який момент гри.**

### Сталь і титан

 Сталь: кожна сталь знижує ціну розіграшу карти з міткою будівництва () на 2 МК.

 Титан: кожен титан знижує ціну розіграшу карти з міткою космосу () на 3 МК.

**Приклад розіграшу карти див. на стор. 13 “Правил гри”.**

## ІІІ. ФАЗА ДІЙ (СТОР. 14)

Кожен гравець може один раз виконати “Дію” () на кожній зі своїх розіграних карт.

Кожен гравець може також виконати скільки завгодно стандартних дій будь-яку кількість разів (дії наведені на планшетах гравця).

**Бонус: якщо ви обрали цю фазу, ви можете виконати “Дію” () однієї зі своїх карт додатковий раз.**

Важливе правило: наприкінці фази дій, якщо у вас достатньо ресурсів тепла або рослин для стандартної дії, ви повинні максимально використати їх, за винятком тієї ситуації, коли відповідний параметр уже сягнув останньої поділки.

## ІV. ФАЗА ВИРОБНИЦТВА (СТОР. 15)

Під час цієї фази кожен гравець отримує МК відповідно до свого РТ, а також усі ресурси (включно з МК) відповідно до рівня виробництва, вказаного на зелених картах та корпораціях. Рівень виробництва слід відмічати на планшеті гравця.

**Виробництво завжди вказане на помаранчевому тлі в нижньому лівому куті карт проектів.**



**Бонус: якщо ви вибрали цю фазу, отримайте 4 МК.**

## V. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ (СТОР. 15)

Кожен гравець бере дві карти проектів, з них залишає 1 і скидає інший.

**Бонус: якщо ви вибрали цю фазу, ви берете ще 3 додаткові карти і залишаєте 1 додаткову карту. Тобто загалом ви берете 5 карт і залишаєте 2, скидаючи 3 у відбій.**

Якщо у будь-який момент гри гравець повинен узяти карту, а колода проектів порожня, перетасуйте весь відбій і сформуєте нову колоду карт проектів.

## VI. КІНЕЦЬ РАУНДУ (СТОР. 16)

На цьому етапі гравці скидають карти з руки, щоб залишилось не більше 10 карт. За кожну скинуту карту гравець отримує 3 МК, як зазвичай. Переверніть назад усі жетони обраних фаз зачиненими дверима догори. Почніть новий раунд.

## КІНЕЦЬ ГРИ (СТОР. 16)

Кінець гри настає тоді, коли виконуються всі три умови:

1. Усі дев'ять океанів перевернуто блакитною стороною догори.
2. Температура сягнула +8° С.
3. Кисень сягнув 14 %.

Щойно виконано всі три умови, гравці дограють поточну фазу та переходять до фінального підрахунку. Наприклад, якщо всі глобальні параметри досягають максимуму під час фази будівництва, а фази дій та виробництва були також обрані у цей раунд, гра **припиняється** до фаз дій та виробництва.

**Підказка:** якщо гра закінчилась на фазі дій, гравці, ймовірно, волітимуть перетворити всі свої карти в руці на гроші, щоб виконати якомога більше стандартних дій, які приносять РТ.

## ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК (СТОР. 16)

Гравці отримують ПО за таке:

1. 1 ПО за кожну одиницю РТ
2. 1 ПО за кожен жетон лісу
3. Суму ПО з усіх карт проектів, включно зі змінними ПО, позначеними зірочкою\*

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає той із гравців, у кого залишилось у сумі більше ресурсів тепла, рослин та МК. Ми радимо заздалегідь перетворити всі карти проектів у руці на МК.

## КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

При підготовці до гри створіть гірку з 27-ми кубиків ресурсів та 3-х кубиків гравця такого кольору, якого не обрав жоден із гравців. Щораунду після розкриття картки фази візьміть 1 кубик з гірки. Кубики ресурсів перетворюються на МК. Якщо ви берете кубик гравця, скиньте його та поміняйтеся 1 картою з напарником.

Гра закінчується, коли узято останній кубик (15 раундів), ви перемагаєте, якщо всі параметри виконано, а ваш рахунок у сумі набрав 80 РТ або більше.

## СОЛО-ГРА

Створіть нейтральну колоду із п'яти карток фаз, покладіть кубик іншого гравця на 1 на шкалі РТ. Щораунду розігруйте нейтральну картку фази без бонусу. Коли всі 5 нейтральних карт розіграно, перетасуйте колоду і просуньте нейтральний кубик на шкалі РТ на 1. Також підвищте температуру або кисень на 2 (початковий рівень), на 1 (умілий рівень), не отримуючи за це РТ чи жетонів лісу. Експертний рівень не має такого бонусу.

Щойно нейтральний кубик сягнув поділки 5, виберіть порядок карт у нейтральній колоді на наступні 5 раундів. Гра закінчується після 25-го раунду. Ви перемагаєте, якщо всі параметри сягнули максимуму.

KILOGAMES  
м. Київ  
вул. Петра Григоренка, 22/20  
kilogames.com.ua



© Kilogames, усі права застережено.

**Kilogames**