

A futuristic Mars rover is parked on a red, rocky landscape. The rover is white with yellow accents and has a large antenna on top. In the background, a rocket is launching into the sky, leaving a trail of fire and smoke. The sky is a hazy orange color, suggesting a sunset or sunrise on Mars. The overall scene is a depiction of a human settlement on Mars.

П Р А В И Л А Г Р И

МАРС
2050



**2050 РІК... ВЕЛИКІ КОСМІЧНІ КОРПОРАЦІЇ ВЕДУТЬ БОРОТЬБУ
ЗА ПЕРШІСТЬ В ОСВОЄННІ ЧЕРВОНОЇ ПЛАНЕТИ.**

НАПРУЖЕННЯ ДОСЯГЛО МЕЖІ В ТОЙ ДЕНЬ, КОЛИ ШАТЛИ
КОМПАНІЙ-КОНКУРЕНТІВ УВІЙШЛИ В АТМОСФЕРУ МАРСА.

ЯКІ ВИПРОБУВАННЯ ЧЕКАЮТЬ НА ДОСЛІДНИКІВ, ЩО ВПЕРШЕ
СТУПИЛИ НА МАРС?

ЧИ ЗМОЖУТЬ ЛЮДИ ЗБЕРЕГТИ МИР НА ПЛАНЕТІ?

**ОЧОЛЬ ЕКСПЕДИЦІЮ ОДНІЄЇ З КОМПАНІЙ І ЗРОБИ ПЕРШИЙ
КРОК НА ШЛЯХУ ДО КОЛОНІЗАЦІЇ ПЛАНЕТИ!**

МЕТА ГРИ

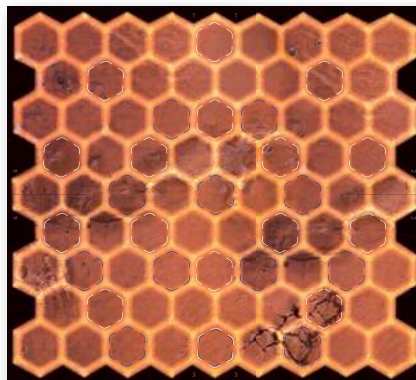
ВИ СТАЛИ УЧАСНИКОМ НАЙБІЛЬШОГО КОСМІЧНОГО ПРОЄКТУ
В ІСТОРІЇ ЛЮДСТВА — «МАРС-2050».

ВИ МАЄТЕ ДОСЛІДИТИ ВОРОЖИЙ ЛАНДШАФТ ЧЕРВОНОЇ ПЛАНЕТИ
Й ДОБУТИ ЖИТТЄВО ВАЖЛИВІ РЕСУРСИ.

**ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ХТО ПЕРШИМ ПОБУДУЄ
НЕОБХІДНУ КІЛЬКІСТЬ МОДУЛІВ!**

СКЛАД ГРИ

ІГРОВЕ ПОЛЕ, 1 шт.



ЖИТЛОВІ МОДУЛІ, 4 шт.



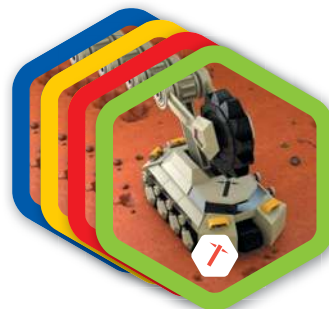
ГЕКСИ ЛАНДШАФТУ, 16 шт.



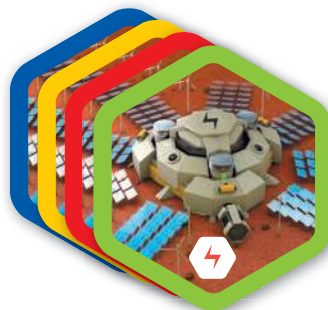
ВИРОБНИЧІ МОДУЛІ, 32 шт.



Модуль води



Модуль руди



Модуль енергії



Модуль рослин

КАРТКИ РЕСУРСІВ, 80 шт.



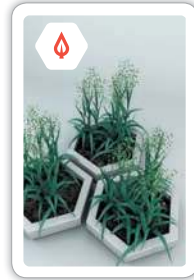
Вода



Руда



Енергія



Рослини

КАРТКИ-ПІДКАЗКИ, 4 шт.



КАРТКИ ДОСЛІДЖЕНЬ, 16 шт.



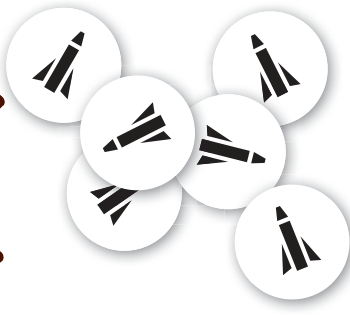
ПРАВИЛА ГРИ, 1 шт.



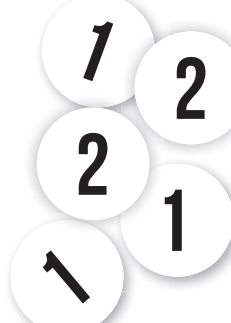
ФІШКИ ЮНІТІВ, 16 шт.



ЖЕТОНИ РАКЕТ, 30 шт.



ЖЕТОНИ КИСНЮ, 50 шт.



КУБИК, 1 шт.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- 1 Покладіть ігрове поле в центр столу.
Детальніше про ігрове поле — дивись с. 7–9.
- 2 Перетасуйте **гекси ландшафту**. Викладіть їх на поле (на ділянки, які позначені білим пунктиром) сорочкою догори. Для гри у трьох викладіть гекси на ділянки, позначені синім пунктиром.
- 3 Розділіть за видами **картки ресурсів** і покладіть їх поряд із полем.
- 4 Перетасуйте **картки досліджень** і покладіть сорочкою догори.
- 5 Покладіть поряд із полем **жетони ракет і жетони кисню**.
- 6 Розподіліть між гравцями **картки-підказки**.
- 7 Розділіть за видами гекси **виробничих модулів** і покладіть їх поряд із полем.



ВИСАДКА ЖИТЛОВИХ МОДУЛІВ

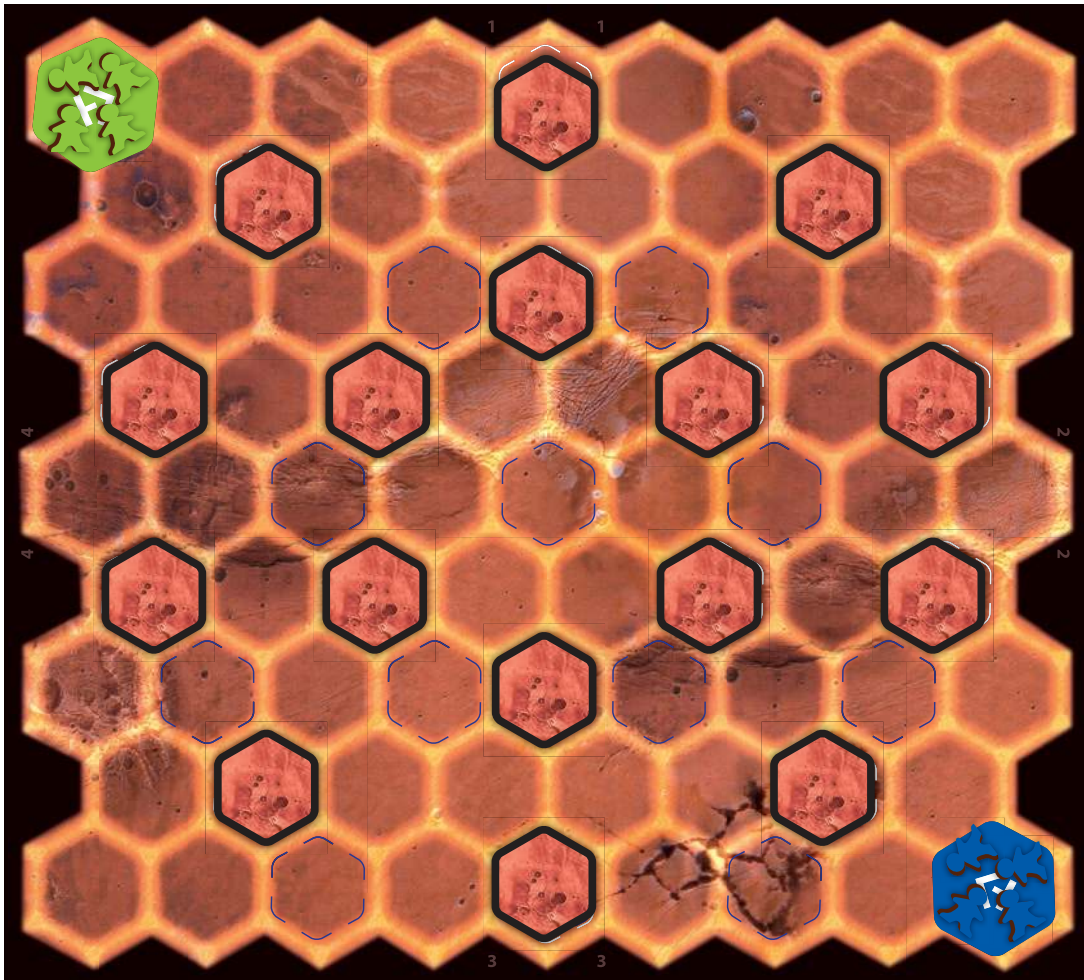
Оберіть колір експедиції, яку будете очолювати.
Підготуйте житловий модуль, три фішки юнітів.

Для гри вчотирьох покладіть модулі та фішки у кутах поля,
як показано на малюнку.



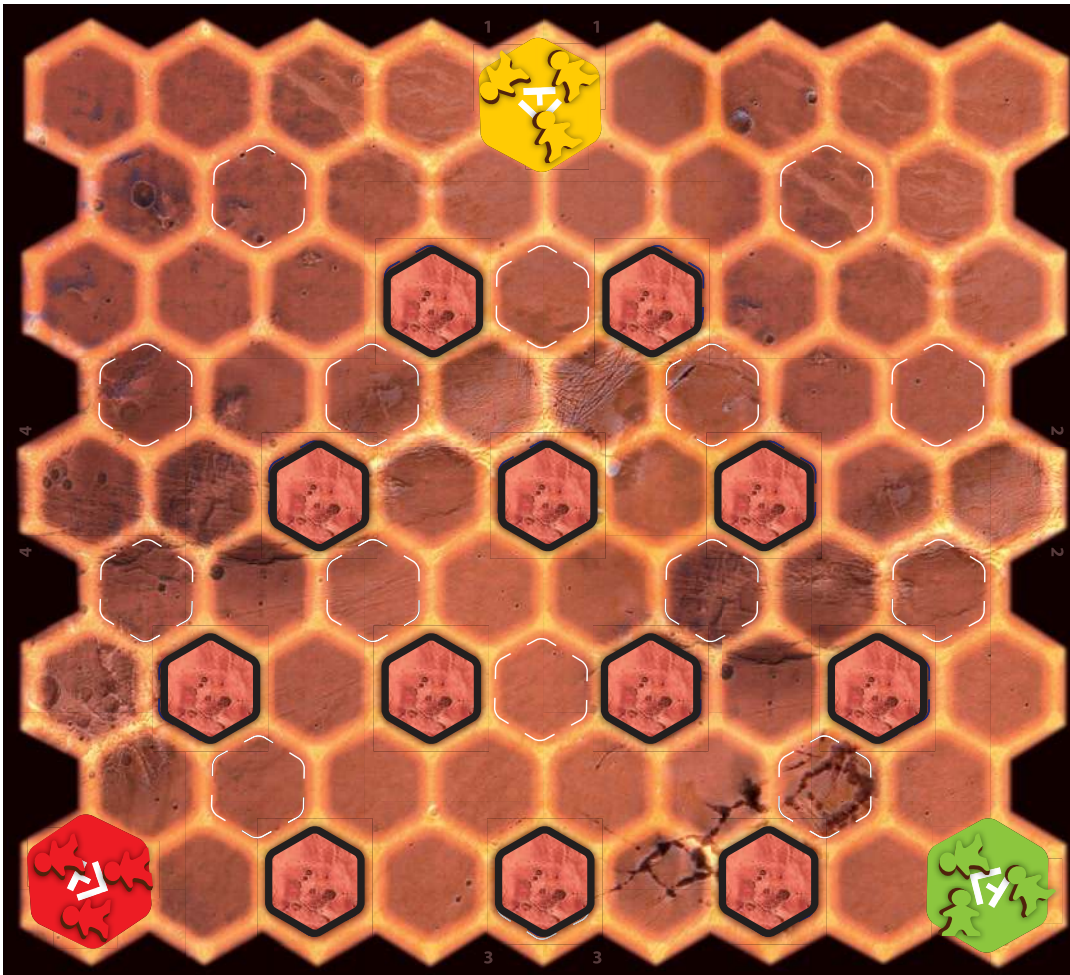
Для гри вдвох покладіть житлові модулі в протилежних кутах поля, як показано на малюнку. Викладіть на житлові модулі по чотири фішки юнітів.

Приклад. Ви очолюєте експедицію зеленого кольору, тому ваш супротивник «висаджується» у протилежному куті й викладає відповідні фішки.



Для гри втрьох розташуйте житлові модулі, як показано на малюнку. Викладіть на житлові модулі по три фішки юнітів.

Зверніть увагу: для гри втрьох використовуйте 12 гексів ландшафту (по 3 кожного виду) та розмістіть їх на ділянки з синім пунктиром, як показано на малюнку.



ПОЧАТОК ГРИ

Починає гру той, у кого випало найбільше значення на кубик. Якщо у гравців випало однакове значення, починає гру той, хто має більше червоного кольору в одязі :)

Продовжуйте хід за годинниковою стрілкою.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Хід має дві фази: кидання кубика та використання кисню.

1. КИДАННЯ КУБИКА

Киньте кубик. Кількість точок, яка випала, відповідає кількості кисню, який ви можете використовувати у свій хід. Візьміть жетони кисню.

2. ВИКОРИСТАННЯ КИСНЮ

Кисень можна використовувати для таких дій:

пересування юніта — 1 кисень/1 гекс;

дослідження ресурсів — 1 кисень;

видобуток ресурсів — 2 кисні;

атака модуля або юніта — 2 кисні;

лікування юніта або ремонт модуля — 2 кисні;

будівництво модуля — 3 кисні.

Ви можете комбінувати дії для використання всього кисню.

Будь-яку дію можна виконувати декілька разів поспіль. Кисень, який залишився, можна зберігати і використовувати у наступний хід.



Приклад. У вас випав кубик зі значенням «5». У вашому використанні 5 одиниць кисню. Ви можете пересунути юніт на 2 гекси (-2 кисні), розвідати ресурс (-1 кисень) і за 2 кисні добути ресурси.

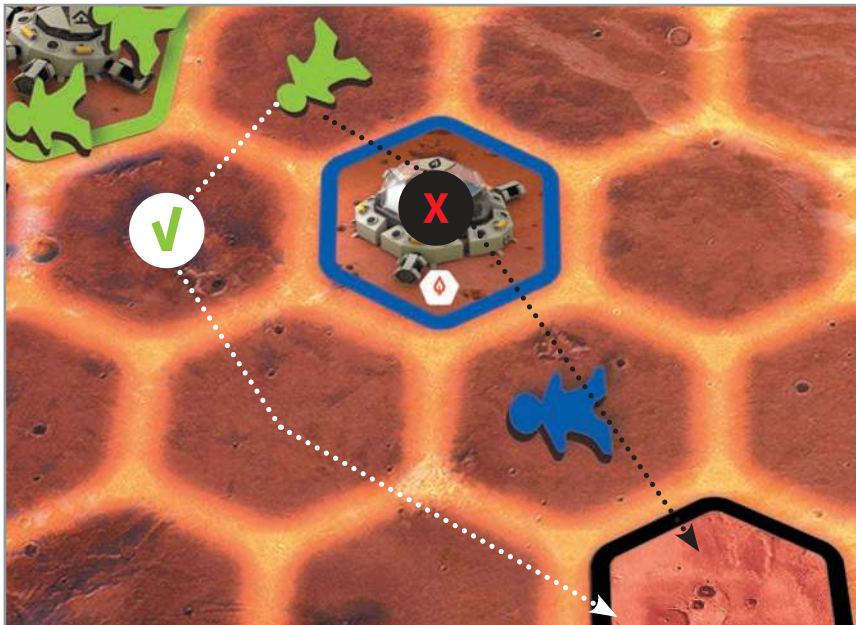
ПЕРЕСУВАННЯ

O₂ X 1

За 1 кисень ви можете пересувати юніта на будь-який сусідній гекс.

Не можна пересувати юніт на гекс, на якому стоїть:

- інший юніт;
- модуль супротивника;
- пошкоджений модуль.



ДОСЛІДЖЕННЯ РЕСУРСІВ

O₂ X 1

Дісталися гекса ландшафту? Покладіть на гекс фішку й розпочинайте розвідку! Щоб дослідити ресурс перегорніть гекс ландшафту за 1 кисень.

Ви можете пересувати юніт далі, залишаючи відкритим ресурс, який розвідали. Коли юніт залишає гекс розвіданого ресурсу, його може зайняти юніт супротивника. Відповідно, супротивникові не потрібно використовувати кисень, щоб перегорнути гекс.

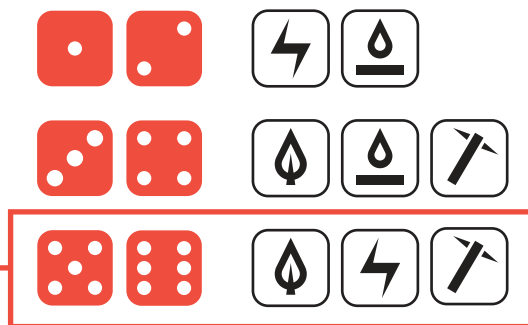
ВИДОБУТОК РЕСУРСІВ

Видобуток ресурсів відбувається в 2 етапи.

1. КИДАННЯ КУБИКА

Киньте кубик. Значення, що випало на кубик, відповідає ресурсам, які можна видобувати. Користуйтеся картою-підказкою.

O_2 × 2



2. ВИДОБУТОК РЕСУРСУ

Визначте, на яких розвіданих ресурсах стоять юніти або виробничі модулі вашої експедиції, та отримайте за них ресурси.

Будівництво модуля — дивись с. 15.



Приклад. Ви граєте за експедицію синього кольору. У вас випав кубик зі значенням «5». Це означає, що ви можете отримати ресурси: рослин, енергії та руди. Ваш юніт знаходиться на ресурсі енергії. Крім того, ви вже побудували модуль руди. Отже, ви отримуєте по одній картці ресурсів: енергії та руди. Ресурс рослин вам не доступний, тому що ані юніт, ані модуль вашої експедиції не знаходиться на геці рослин.

Увага! Якщо на одному розвіданому ресурсі розташовані і модуль, і юніт, то ресурси видобуває тільки модуль (тобто ви отримуєте одну картку ресурсу з цієї ділянки).

**КІЛЬКІСТЬ КАРТОК РЕСУРСІВ НА РУКАХ
НЕ МАЄ ПЕРЕВИЩУВАТИ ДЕСЯТИ В КІНЦІ ХОДУ.**

ОБМІН РЕСУРСАМИ

Якщо ви зібрали велику кількість ресурсів одного типу, можете обміняти їх на потрібні ресурси.

Транспортування вантажів на Марс коштує дуже дорого. Тому за 1 необхідну вам картку ресурсу слід скинути в резерв 4 однакові картки.



Приклад. У вас накопичилося багато ресурсів руди, а вам потрібна вода. Покладіть 4 картки руди в резерв ресурсів і візьміть 1 картку води.

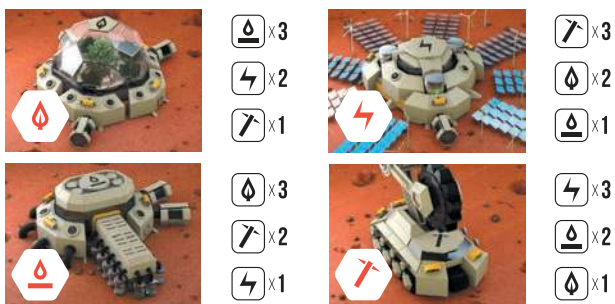
**ВИ МОЖЕТЕ ОБМІНЮВАТИСЯ КАРТКАМИ РЕСУРСІВ
З ІНШИМИ ГРАВЦЯМИ ЗА ДОГОВІРНЮ ЦІНОЮ У СВІЙ ХІД.**

БУДІВНИЦТВО МОДУЛЯ

O₂ X 3

Основна мета гри — побудувати максимальну кількість виробничих модулів. У кожного модуля є своя вартість.

Коли ви зберете достатню кількість ресурсів, можете побудувати свій модуль на розвіданому ресурсі, де є ваш юніт. Тип модуля має відповідати типу ресурсу.



Для будівництва потрібно:

1. Використати 3 кисні.
2. Скинути в купу певну кількість ресурсів (вартість зазначена на картці-підказці).
3. Покласти гекс свого виробничого модуля на розвіданий ресурс.
4. Покласти юніт на модуль. Тепер він перестав добувати ресурси та може продовжити пересування.
5. Ви можете залишити юніт на модулі для його захисту — дивись с. 20.



У нагороду за будівництво модуля ви витягаєте одну картку дослідження. Ви можете її використати у наступний хід.

КАРТКИ ДОСЛІДЖЕНЬ

Картки досліджень потрібно застосовувати у свій хід (за винятком картки «Турбіна-генератор»).

Щоб застосувати картку, покажіть її всім гравцям і виконайте дію, вказану на ній. Картку можна використовувати тільки один раз.



Для наступної атаки не потрібен кисень.



Обраний супротивник повинен віддати 2 будь-які ресурси. Якщо у нього немає ресурсів — картка не діє.



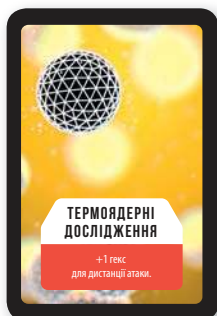
Для наступного видобутку ресурсів не потрібен кисень.



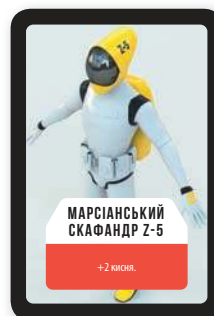
Обраний супротивник повинен віддати 2 руди або 2 енергії. Якщо у нього немає ресурсів — картка не діє.



Для наступного будівництва модуля використовуйте замість 6 необхідних ресурсів 6 будь-яких.



Протягом цього ходу ваші юніти можуть атакувати, знаходячись на 1 гекс далі від цілі.



Візьміть 2 кисня.



У кінці свого ходу ігноруйте ліміт карток на руках.



Коли будете атакувати, додайте 2 до значення, яке випало на кубики.



Для наступного лікування юніта або ремонту модуля не потрібен кисень.



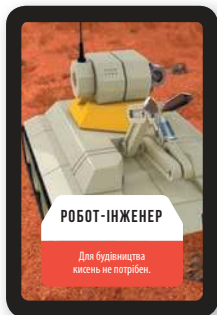
Коли будете атакувати, замість 3 однакових ресурсів скиньте 3 будь-які ресурси.



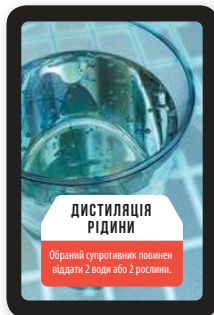
Оберіть модуль. Ніхто не може його атакувати до вашого наступного ходу.



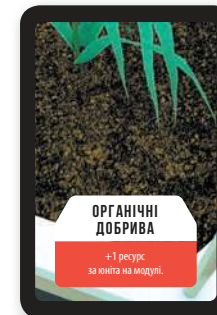
Якщо вас атакує противник, ви можете знизити кількість втрати, віднявши 2 від значення, яке випало на кубики.



Для наступного будівництва модуля не потрібен кисень.



Обраний супротивник повинен віддати 2 води або 2 рослини. Якщо у нього немає ресурсів — картка не діє.



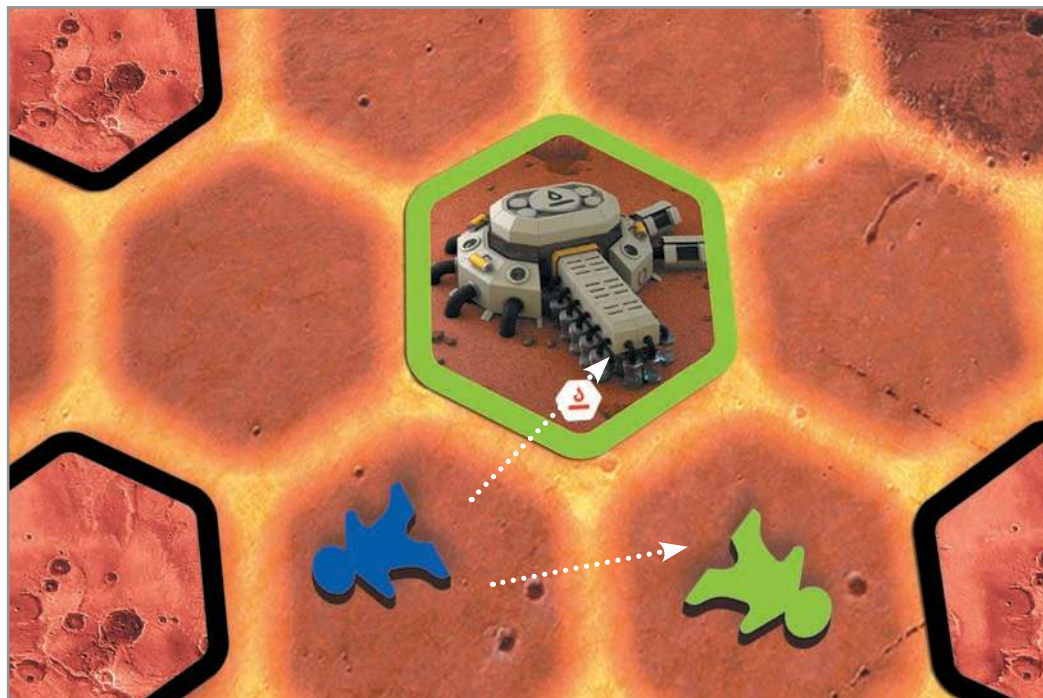
Добуваючи ресурси, у свій хід отримайте їх також за юніта, який розташований на модулі.

АТАКА

O₂ X 2

Атакуйте, щоб блокувати видобуток ресурсів супротивника та захоплювати його виробничі модулі.

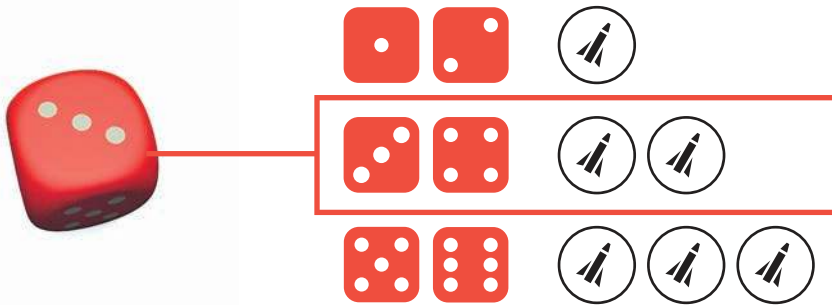
Атакувати можна як юніта, так і будь-який виробничий модуль. Для атаки ваш юніт має бути розташований на сусідньому гексі з юнітом чи модулем супротивника.



АТАКУВАТИ МОЖНА ТІЛЬКИ ЮНІТОМ!

Щоб атакувати, необхідно:

1. Використати 2 кісні.
2. Вказати, яку одиницю супротивника ви атакуєте.
3. Скинути 3 картки одного ресурсу для здійснення «пострілу».
4. Кинути кубик для визначення кількості нанесеної шкоди.
5. Покласти ракети на одиницю супротивника. Кількість ракет відповідає ушкодженню, яке ви наносите.
6. Кожен наступний «постріл» буде коштувати 3 картки одного ресурсу.



АТАКА ЮНІТА

Якщо ви нанесли ушкодження юніту у розмірі 3 або більше ракет, супротивник має перемістити його у свій житловий модуль і прибрати ракети. Юніт продовжить гру з наступного ходу.



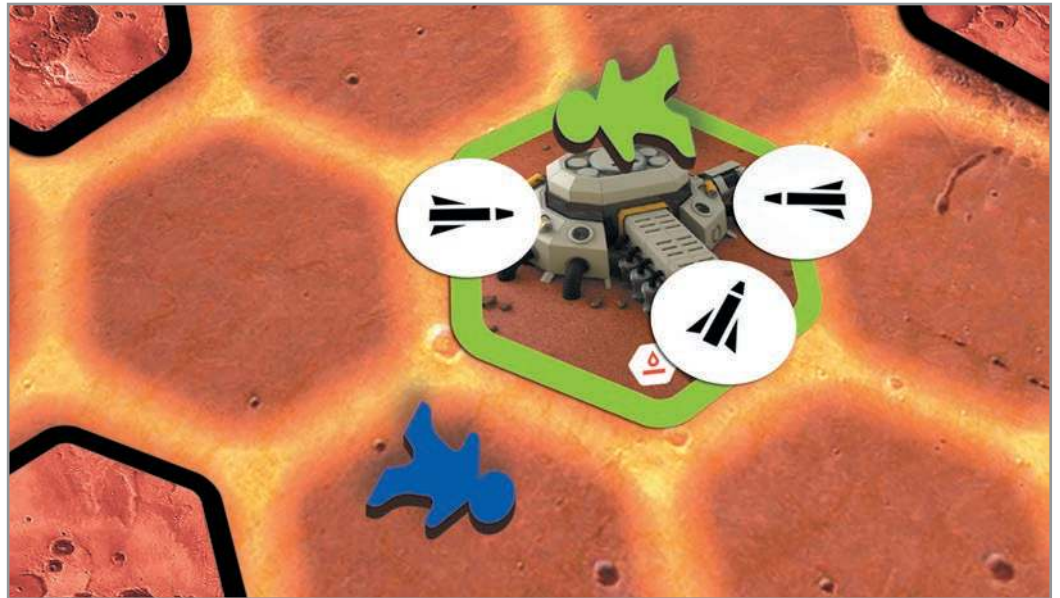
АТАКА МОДУЛЯ

Якщо ви нанесли ушкодження модулю у розмірі 4 або більше ракет, то цей модуль стає вашим. Замініть модуль супротивника на свій і приберіть ракети.



АТАКА МОДУЛЯ З ЮНІТОМ

Якщо на модулі, який ви атакуєте, знаходиться юніт, то для захоплення модуля треба нанести ушкодження у розмірі 6 або більше ракет. Після захоплення модуля перемістіть юніт супротивника в його житловий модуль, замініть модуль супротивника на свій і приберіть ракети.



Приклад. Ви кинули кубик, щоб атакувати модуль з юнітом. У вас випало значення 5. Ви завдали ушкодження в 3 ракети. Цього не достатньо для захоплення модулю. Ви можете виконати повторний «постріл», якщо у вас є у наявності 3 однакових ресурси, або атакувати модуль повторно у наступний хід.

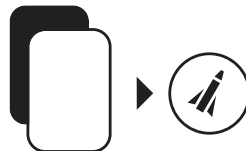
ЮНІТ АБО МОДУЛЬ, УРАЖЕНИЙ РАКЕТОЮ, НЕ МОЖЕ ФУНКЦІОНУВАТИ. ВОНИ НЕ ДОБУВАЮТЬ РЕСУРСИ, ЮНІТ НЕ МОЖЕ ПЕРЕСУВАТИСЯ.

ЛІКУВАННЯ ЮНІТІВ ТА РЕМОНТ МОДУЛЯ

O_2 X 2

Для лікування юніта або ремонту модуля необхідно використати 2 кисні. За кожен ракету покладіть у резерв 2 будь-яких ресурса.

Кількість ракет, яку ви можете прибрати за один хід, необмежена.



Приклад. Ваш юніт отримав ушкодження у 2 ракети. Для лікування ви використовуєте 2 кисні та 4 будь-які ресурси. Якщо у вас не вистачає ресурсів на всі ракети, ви можете прибрати 1 ракету і повторити лікування у наступний хід.

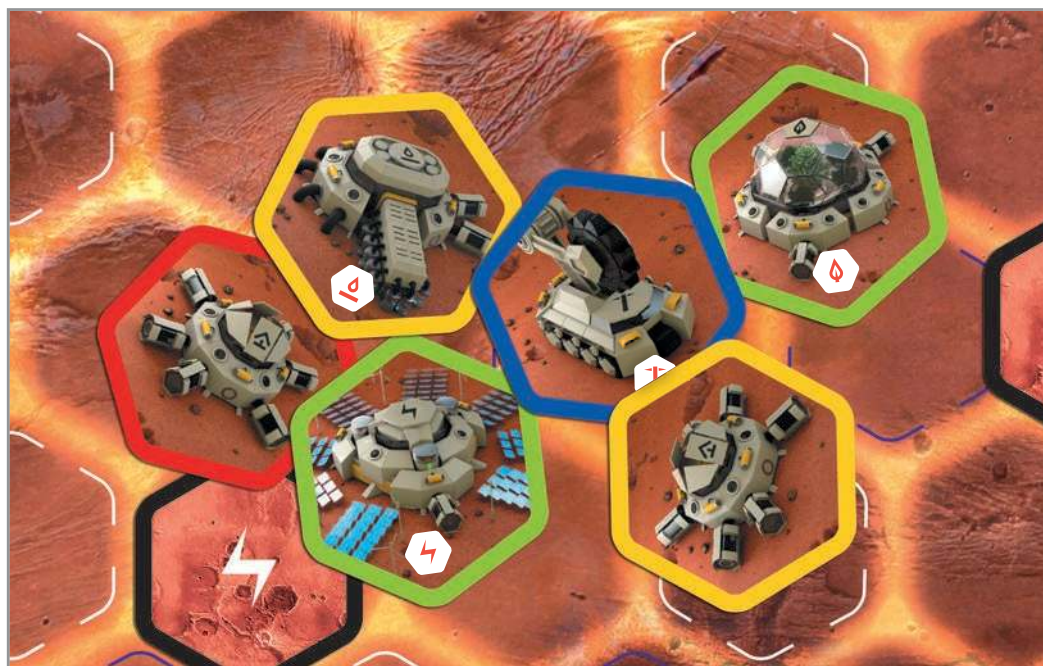
ФІНАЛ ГРИ

Перемагає той, у кого є необхідна кількість неушкоджених виробничих модулів.

Гра вдвох — 6 модулів.

Гра втроєх — 4 модулі.

Гра вчотирьох — 4 модулі.



РЕКОМЕНДАЦІЇ

ДОСЛІДЖЕННЯ РЕСУРСІВ

На початку гри намагайтеся розвідати всі чотири типи ресурсів. Ви зможете швидше отримати необхідні ресурси та побудувати ваш перший модуль.

КИСЕНЬ

Якщо ви виконали всі дії і у вас залишився кисень, передавайте хід наступному гравцеві. Весь кисень використовувати не обов'язково, його можна зберегти для наступного ходу.

ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕРИТОРІЇ

Після завершення будівництва модуля на ранніх етапах гри намагайтеся не залишати юніта на ньому в наступний хід, а просуватися далі для дослідження нових територій.

**ДЯКУЄМО ЗА ПІДТРИМКУ
І ДОПОМОГУ ВСІМ, ХТО ТЕСТУВАВ ГРУ.
НАМ ДОПОМАГАЛИ:**

Олексій Богун	Микола Москвін
Валерія Делегач	Олександр Луканцевер
Анастасія Радіонова	Віталій Сипченко
Дмитро Скляр	Антон Карпінський
Олексій Єжелій	Валерія Ткаченко
Світлана Немерич	Анастасія Толмачова
Ольга Романова	Андрій Толмачов
Анна Булгакова	Олександр Страшко
Олег Іллінцев	Анна Юрченко

**Висловлюємо подяку Руслану Комаровському
за допомогу при підготовці і розробці гри.**

Правила безпеки користування набором:
набір використовувати тільки за призначенням, під наглядом
дорослих. Не вживати в їжу, не підпалювати.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ
Необхідна присутність дорослого.
Пакувальна плівка підлягає утилізації.

Автор гри:	Святослав Єжелій
Ілюстрації:	Михайло Понікаровський
Редактори:	Ірина Єжела, Руслан Комаровський
Технічний редактор:	Віктор Труфен