

MARS CONTRACTS



6 жетонов
союзов



4 фишки союзов



4 маркера прогресса



28 жетонов печатей
корпораций



Жетон содействия



32 карты контрактов



2 карты действий Автомы

Выполните описанные ниже шаги, чтобы добавить дополнение «Контракты Марса» в игру.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При **подготовке планшета корпорации**, выбрав цвет, каждый игрок получает 1 фишку **союза** этого цвета и размещает её в своей игровой области.

При **подготовке игрового поля** выполните также следующие 3 шага:

- I. Перемешайте **жетоны союзов**. Откройте жетоны союзов, число которых равно количеству участников. Выложите их возле поля в ряд в порядке возрастания, начиная с жетона с наименьшим **номером союза**. Верните оставшиеся жетоны союзов в коробку.
- II. Поместите на каждый жетон союза по 1 маркеру **прогресса** в ячейку «0» и по 7 жетонов **печатей корпораций** одного случайного цвета в предназначенную ячейку. Верните оставшиеся маркеры прогресса и жетоны печатей корпораций в коробку.
- III. Перемешайте все карты **контрактов**, сформировав колоду, и положите её лицевой стороной вниз рядом с жетонами союзов.

ФАЗА ДОБЫЧИ

В каждом раунде перед фазой добычи сбросьте и уберите в коробку карты контрактов, оставшиеся на жетонах союзов (если есть). Затем возьмите по 2 карты контрактов для каждого жетона союза и выложите их в предназначенных областях.

ФАЗА АКТИВАЦИИ

На каждом жетоне союза находится 1 локация, в ней можно выполнить 2 новых действия:

1. **ПОЛУЧЕНИЕ ГРАНТА СОЮЗА.**
2. **ПРИВЕРЖЕННОСТЬ СОЮЗУ.**

1. ПОЛУЧЕНИЕ ГРАНТА СОЮЗА

Поместите вашу фишку союза или одну из ваших фишек лидеров в доступную ячейку действий на жетоне союза и получите **основной грант**.

Примечание. Фишка союза является фишкой лидера, которую можно поместить **только** на жетон союза.

2. ПРИВЕРЖЕННОСТЬ СОЮЗУ

Выберите вашу фишку, находящуюся в ячейке действия жетона союза, и переместите её вниз в ячейку повторного действия. Получите **дополнительный грант**, возьмите одну из доступных карт контрактов под этим жетоном, а также жетон печати корпорации. Положите эту карту в вашу игровую область и поместите на неё жетон печати корпорации в ячейку уровня 0.

Примечание. Эта ячейка действия становится недоступной. Игроки (в том числе вы) не смогут разместить в ней свою фишку союза или лидера.



- I. Номер союза.
- II. Основной грант.
- III. Дополнительный грант.
- IV. Ячейка печати корпорации.
- V. Шкала прогресса.

ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТА

Выполнив условие карты контракта в вашей игровой области, переместите на этой карте печать корпорации на следующий уровень. Если этот уровень последний, контракт считается выполненным — переместите маркер прогресса на соответствующем жетоне союза на 1 деление (бонус за завершение), а затем выберите **одну** из наград:

А. Получите указанные ПО, сбросив эту карту контракта.

Б. Переместите маркер прогресса на количество делений, указанное на этой карте контракта. Затем переверните её, положите перед собой и поместите лежавшую на ней печать корпорации в предназначенную ячейку на карте.

Примечание. Чтобы переместить печать корпорации, вы должны выполнить условие контракта после того, как возьмёте его.

Карта контракта



- I. Уровни.
- II. Требование.
- III. Бонус за завершение.
- IV. Выбор наград.

Пример. Жёлтый игрок помещает свою фишку союза в ячейку действия на жетоне союза и получает грант союза — 2 льда.

Белый игрок в свой прошлый ход уже выкладывал свою фишку союза на жетон союза, поэтому он может выполнить действие приверженности союзу, переместив свою фишку вниз в ячейку повторного действия, которая позволяет ему выполнить запуск.

Кроме того, Белый игрок получает карту контракта и размещает на ней печать корпорации на нулевом уровне. Позже, построив лабораторию, Белый игрок перемещает печать корпорации на 1 уровень вниз.



КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок:

- За каждый выполненный контракт в своей игровой области получает ПО в зависимости от положения маркера прогресса на соответствующем жетоне союза.
- За каждый невыполненный контракт в своей игровой области теряет 2 ПО.

Пример. К концу игры Белый игрок выполнил 3 контракта союза: 2 карты он сохранил в своей игровой области, а третью сбросил, чтобы получить 2 ПО.

Кроме того, у Белого игрока остался невыполненным 1 контракт. Маркер прогресса на жетоне союза находится в секции «3 ПО», поэтому Белый игрок получает 6 ПО за 2 своих выполненных контракта.

Затем он теряет 2 ПО за 1 невыполненный контракт, который лежит в его игровой области.



ЖЕТОН СОДЕЙСТВИЯ

Дополнение «Контракты Марса» добавляют в игру новый жетон содействия, который можно использовать **только** с этим дополнением. Для этого перемешайте его вместе с остальными жетонами содействия, а затем выберите 4 жетона, которые хотите использовать, либо же переверните все жетоны лицевой стороной вниз и выберите из них 4 случайных.



Профсоюз. Всякий раз, помещая свою фишку союза или лидера на жетон союза, получайте основной грант этого союза дважды. Кроме того, продвиньте маркер прогресса на жетоне этого союза на 2 деления.

Автома. В следующем действии приверженности союзу Автома дважды получает дополнительный грант.

ПРАВИЛА ДЛЯ АВТОМЫ

Чтобы использовать это дополнение с Автомой, перемешайте 2 дополнительные карты действий Автомы вместе с её остальными картами действий.

Всякий раз, когда вы берёте карту действия Автомы, относящуюся к локации союза, берите карту приоритета Автомы и, следуя её указательной стрелке, помещайте фишку союза Автомы (а если она уже использовала эту фишку, то одну из её фишек лидеров) в первую доступную ячейку действия. Выполняя действие **приверженности** этому **союзу**, Автома получает дополнительный грант и карту контракта под его жетоном, следуя указательной стрелке своей карты приоритета. Затем Автома тратит 2 кредита и выполняет шаги, как если бы она выполнила этот контракт: получает 2 ПО и сбрасывает его карту. Продвиньте маркер прогресса для этого союза на 1 деление.

ВАЖНО!

- Если союз предлагает действие производства, Автома получает добычу, указанную на её карте лидера.
- Если Автома не может выполнить действие приверженности союзу, её фишка остаётся на месте. Автома получает добычу, указанную на карте её лидера, как обычно, но не получает никакую карту контракта.
- Если Автома не может себе позволить получить карту контракта, она не получает ни одну из них.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Авторы дополнения: Тео К. Мавраганис, Густав

Сундстрём

Разработка дополнения: Тео К. Мавраганис, Димитрис

Сиакампенис

Иллюстрации и графический дизайн: Тан Хо Сим,

Тома Жирар, Ангга Сатриохади, Алифка Хаммам, Gong

Studios, Дэн Рофф, Константинос Коккинис, Панайотис

Лирис, Стелла Костаки

Научный консультант: Сотериос Цантилас

Русская версия игры

Руководитель проекта:

Андрей Сафронов

Редактор: Елена Шкуткова

Переводчик: Сергей Капрарь

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик:

Константин Соколов



www.artipiagames.com

Artipia Games

Nikou Xilouri 19, Zografou, 15773, Athens, Greece

Если у вас есть какие-то вопросы и пожелания, свяжитесь с нами, написав на почту support@artipiagames.com

© 2023 Artipia Games. Все права защищены.

(v1.1)

6