

# НА МАРСЕ

НАГРАДЫ ЯЧЕЕК ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА	2	КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ	6
ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ	2	КАРТЫ МИССИЙ	7
НАГРАДЫ LSS	2	ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ	7
ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ И ОТКРЫТИЙ	3	УРОВНИ КОЛОНИИ	8
КАРТЫ УЧЁНЫХ	3	ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	8
ЗЕМНЫЕ КОНТРАКТЫ	3	СОВЕТЫ РАЗРАБОТЧИКА	8
ЧЕРТЕЖИ УРОВНЯ 1	4	НАГРАДЫ ЛАБОРАТОРИИ	8
ЧЕРТЕЖИ УРОВНЯ 3	5		

## НАГРАДЫ ЯЧЕЕК ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

Всякий раз, когда вы помещаете свой маркер игрока в ячейку очередности хода, вы можете получить её награду.



### ЯЧЕЙКА 2

Возьмите 1 кристалл или 1 ресурс со склада.



### ЯЧЕЙКА 3

Возьмите 1 жетон технологии со схемы, оплатив обычную стоимость (см. с. 10 буклета с правилами игры).



### ЯЧЕЙКА 4

Потратьте 1 воду или 1 растение, чтобы переместить 1 колониста, находящегося рядом с вашим планшетом игрока, в жилой отсек.



### ЯЧЕЙКА 6

Возьмите 1 кристалл или 1 ресурс со склада.



### ЯЧЕЙКА 7

Потратьте до 2 очков движения на перемещение ваших роботов. Вы можете тратить кристаллы для получения дополнительных очков движения.



### ЯЧЕЙКА 8

Возьмите 1 чертёж из области чертежей (см. с. 10 буклета с правилами игры).



## ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Хоть ваши жетоны технологий и принадлежат вам, но их могут использовать любые игроки (исключение – жетоны технологии «Убежище», ими могут пользоваться лишь их владельцы). Если вы используете жетон технологии другого игрока, он получает награду – 1 кислород из запаса или развитие технологии (см. с. 11 буклета с правилами игры).



### СОЕДИНЕНИЕ С ДРУГИМИ ЗДАНИЯМИ

Эти жетоны технологий позволяют вам создавать комплексы или увеличивать их размер. Уровень используемой технологии должен быть больше или равен суммарному количеству зданий одного типа, к которым вы присоединяетесь (см. с. 14 буклета с правилами игры).



### УСКОРЕНИЕ МАРСОХОДА

Перемещая марсоход, вы можете получить число дополнительных очков движения, не превышающее уровень этой технологии.



### ПОВЫШЕННАЯ ВМЕСТИМОСТЬ

Всякий раз, выполняя действие встречи корабля, вы можете получить число дополнительных колонистов, не превышающее уровень этой технологии.



### ЭФФЕКТИВНОЕ УЛУЧШЕНИЕ

Всякий раз, делая улучшение (в качестве выполнения основного или вспомогательного действия либо получения награды), вы можете улучшить число дополнительных зданий, не превышающее уровень этой технологии.



## НАГРАДЫ LSS

Всякий раз, строя здание LSS, маркер которого находится ниже маркера уровня колонии, вы получаете награду, изображённую сверху соответствующей колонки, и одну из наград, указанных в левом верхнем углу области LSS.



Число ОВ, равное уровню вашего самого развитого жетона технологии (уровень жетона указан сверху его колонки).



2 ОВ за каждый корабль в вашем ангаре.



2 ОВ за каждый ваш маркер улучшенного здания на Марсе.



2 ОВ за каждую шахту с вашим колонистом или маркером улучшенного здания.



2 ОВ за каждого вашего робота на Марсе.



2 ОВ за каждый жетон открытия, полученный вашим марсоходом.



2 ОВ за каждое ваше убежище на Марсе.



1 ОВ за каждого колониста в вашем жилом отсеке.



Потратьте до 2 очков движения на перемещение ваших роботов. Вы можете тратить кристаллы для получения дополнительных очков движения.



Получите 1 минерал.



Получите 1 кристалл.



Верните 1 вашего колониста с любой ячейки действия или из рабочей зоны.



## ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ И ОТКРЫТИЙ



Жетоны исследований выкладываются на игровое поле при подготовке к партии. Вы берёте такой жетон, если ваш марсоход заканчивает перемещение на одной клетке с ним. У вас не может быть 2 жетонов исследований одного цвета и буквы.



Вы развиваете либо 1 жетон технологии два раза, либо 2 жетона технологий по разу. И то и другое бесплатно.

Жетоны открытий выкладываются на игровое поле в течение игры. Вы берёте такой жетон, если ваш марсоход заканчивает перемещение на одной с ним клетке. Взяв жетон, немедленно получите его награду. Если у награды есть стоимость и вы не можете её оплатить или не можете получить хотя бы часть награды, вы не можете закончить перемещение на такой клетке и взять жетон открытия.



Постройте здание указанного типа. Для постройки комплекса нужна соответствующая технология.



Получите указанное число изображённых ресурсов.



Постройте здание любого типа, оплатив обычную стоимость. Для постройки комплекса нужна соответствующая технология.



Выполните развитие либо 1 жетона технологии два раза, либо 2 жетонов технологий по разу. И то и другое по обычной стоимости.



Возьмите до 2 чертежей.



Улучшите до 2 зданий, оплатив обычную стоимость.



Наймите 1 учёного или возьмите 1 контракт, оплатив обычную стоимость.



Возьмите до 2 ресурсов/кристаллов со склада и поместите их в штаб/хранилище.



Возьмите 1 жетон технологии со схемы, оплатив обычную стоимость.



Получите 3 кристалла.



## КАРТЫ УЧЁНЫХ



## ЗЕМНЫЕ КОНТРАКТЫ

В игре 6 разных **карт учёных**. Учёных можно отправить работать в улучшенные здания, соответствующие их специальности. Если в улучшенном здании работает учёный, владелец здания и владелец учёного могут выполнять вспомогательное действие этого здания, не тратя кристаллы. В конце игры учёные приносят по 3 ОВ за каждое улучшенное здание (любого игрока) определённого типа на Марсе.

**Карты земных контрактов** появляются в игре, когда с планшета учёных забирают первого учёного. Получение контракта стоит 1 кристалл.

В конце игры вы получите ОВ, если выполнили контракт, и потеряете ОВ, если нет.



### ГЕОЛОГ

**Стоимость:** переместите 2 колонистов из жилого отсека в рабочую зону.  
**Место работы:** улучшенная шахта.  
**Конец игры:** 3 ОВ за каждую улучшенную электростанцию на Марсе.



### РАЗРАБОТЧИК

**Стоимость:** 2 минерала.  
**Место работы:** улучшенная электростанция.  
**Конец игры:** 3 ОВ за каждый улучшенный ледонагреватель на Марсе.



### УЛУЧШЕНИЕ

В конце игры вы получаете 12 ОВ, если ваш маркер улучшенного здания находится на комплексе указанного типа, размер которого 4 и более. В противном случае вы теряете 6 ОВ.



### ДОСТАВКА

Во время игры вы можете помещать на карту то, что на ней указано. Всё, что вы помещаете, нельзя забрать обратно, и на всё это не действуют количественные ограничения планшета игрока. В конце игры вы получаете 9 ОВ, если на карте лежит всё, что требуется. В противном случае вы теряете 4 ОВ. При выполнении контракта минералы не используются в качестве ресурсов другого типа.



### ГИДРОЛОГ

**Стоимость:** 2 аккумулятора.  
**Место работы:** улучшенный ледонагреватель.  
**Конец игры:** 3 ОВ за каждую улучшенную теплицу на Марсе.



### БИОХИМИК

**Стоимость:** 2 воды.  
**Место работы:** улучшенная теплица.  
**Конец игры:** 3 ОВ за каждый улучшенный кислородный конденсатор на Марсе.



### ГЕОХИМИК

**Стоимость:** 2 растения.  
**Место работы:** улучшенный кислородный конденсатор.  
**Конец игры:** 3 ОВ за каждое улучшенное убежище на Марсе.



### СИСТЕМОТЕХНИК

**Стоимость:** 2 кислорода.  
**Место работы:** улучшенное убежище.  
**Конец игры:** 3 ОВ за каждую улучшенную шахту на Марсе.



## ЧЕРТЕЖИ УРОВНЯ 1

Эти чертежи улучшают здание любого размера. В конце игры они приносят или отнимают у вас 3 ОВ в зависимости от того, использовали вы их или нет.



### 1. СБОРОЧНЫЙ ЦЕХ

- При получении: возьмите 1 минерал. Улучшает шахту.
- Соответствующий учёный: **геолог**.

**Действие улучшенного здания:** улучшите 1 здание по обычным правилам. Можете использовать технологию. За каждого отправляемого в рабочую зону, вы можете сделать ещё 1 улучшение.



### 2. МЕСТОРОЖДЕНИЕ МЕТАЛЛА

- При получении: возьмите 1 минерал. Улучшает шахту.
- Соответствующий учёный: **геолог**.

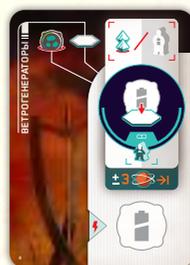
**Действие улучшенного здания:** постройте шахту по обычным правилам. Для создания или увеличения комплекса нужна технология. Каждый отправляемый в рабочую зону, считается как 1 дополнительный уровень технологии.



### 3. АВТОМАТИКА

- При получении: возьмите 1 аккумулятор. Улучшает электростанцию.
- Соответствующий учёный: **разработчик**.

**Действие улучшенного здания:** каждый ваш шахтёр/улучшенное здание производит 1 соответствующий ресурс (или 1 кристалл в случае убежища). За каждого отправляемого в рабочую зону, один из этих шахтёров/улучшенных зданий производит ещё 1 раз.



### 4. ВЕТРОГЕНЕРАТОРЫ

- При получении: возьмите 1 аккумулятор. Улучшает электростанцию.
- Соответствующий учёный: **разработчик**.

**Действие улучшенного здания:** постройте электростанцию по обычным правилам. Для создания или увеличения комплекса нужна технология. Каждый отправляемый в рабочую зону, считается как 1 дополнительный уровень технологии.



### 5. ЧАСТНЫЙ КОРАБЛЬ

- При получении: возьмите 1 воду. Улучшает ледонагреватель.
- Соответствующий учёный: **гидролог**.

**Действие улучшенного здания:** встретьте 1 корабль. Это стоит 1 растение и 1 воду, а приносит 3 колонистов или 2 колонистов и 1 робота. За каждого отправляемого в рабочую зону, встретьте ещё 1 корабль. Вы можете использовать технологию «Повышенная вместимость», чтобы усилить эффект карты. Число ваших кораблей не может превышать текущий уровень колонии.



### 6. ВЛАГОУЛОВИТЕЛЬ

- При получении: возьмите 1 воду. Улучшает ледонагреватель.
- Соответствующий учёный: **гидролог**.

**Действие улучшенного здания:** постройте ледонагреватель по обычным правилам. Для создания или увеличения комплекса нужна технология. Каждый отправляемый в рабочую зону, считается как 1 дополнительный уровень технологии.



### 7. БИОРЫНОК

- При получении: возьмите 1 растение. Улучшает теплицу.
- Соответствующий учёный: **биохимик**.

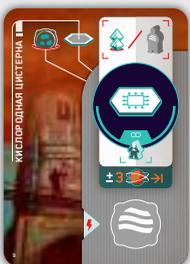
**Действие улучшенного здания:** возьмите 1 кристалл или 1 ресурс со склада. За каждого отправляемого в рабочую зону, возьмите ещё 1 ресурс или 1 кристалл.



### 8. ГИДРОПОННАЯ ФЕРМА

- При получении: возьмите 1 растение. Улучшает теплицу.
- Соответствующий учёный: **биохимик**.

**Действие улучшенного здания:** постройте теплицу по обычным правилам. Для создания или увеличения комплекса нужна технология. Каждый отправляемый в рабочую зону, считается как 1 дополнительный уровень технологии.



### 9. КИСЛОРОДНАЯ ЦИСТЕРНА

- При получении: возьмите 1 кислород. Улучшает кислородный конденсатор.
- Соответствующий учёный: **геохимик**.

**Действие улучшенного здания:** возьмите 1 жетон технологии со схемы технологий по обычным правилам. За каждого отправляемого в рабочую зону, возьмите ещё 1 жетон технологии.



### 10. КОНЦЕНТРАТОР

- При получении: возьмите 1 кислород. Улучшает кислородный конденсатор.
- Соответствующий учёный: **геохимик**.

**Действие улучшенного здания:** постройте кислородный конденсатор по обычным правилам. Для создания или увеличения комплекса нужна технология. Каждый отправляемый в рабочую зону, считается как 1 дополнительный уровень технологии.



### 11. КАЗИНО

- При получении: возьмите 1 кристалл. Улучшает убежище.
- Соответствующий учёный: **системотехник**.

**Действие улучшенного здания:** возьмите 2 кристалла. За каждого отправляемого в рабочую зону, возьмите ещё 1 кристалл.



### 12. СПОРТЗАЛ

- При получении: возьмите 1 кристалл. Улучшает убежище.
- Соответствующий учёный: **системотехник**.

**Действие улучшенного здания:** постройте убежище по обычным правилам. Для создания или увеличения комплекса нужна технология. Каждый отправляемый в рабочую зону, считается как 1 дополнительный уровень технологии.

## ЧЕРТЕЖИ УРОВНЯ 3

Эти чертежи улучшают здание, входящее в состав комплекса размером 3 и более. В конце игры они приносят или отнимают у вас 5 ОВ в зависимости от того, использовали вы их или нет.



### 13. ШАХТА МИНЕРАЛОВ

- При получении: возьмите 1 минерал. Улучшает шахту.
- Соответствующий учёный: **геолог**.

**Действие улучшенного здания:** получите 2 ОВ.



### 15. РАДАР

- При получении: возьмите 1 аккумулятор. Улучшает электростанцию.
- Соответствующий учёный: **разработчик**.

**Действие улучшенного здания:** поместите любой жетон открытия из ячейки разведки на эту карту (выложите в ячейку новый жетон). Затем получите награду этого жетона. До конца игры действие этой карты – получение награды этого жетона открытия.



### 17. НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

- При получении: возьмите 1 воду. Улучшает ледонагреватель.
- Соответствующий учёный: **гидролог**.

**Действие улучшенного здания:** вы развиваете либо 1 жетон технологии два раза, либо 2 жетона технологий по разу. И то и другое по обычной стоимости. За каждого отправляемого в рабочую зону, вы 1 раз развиваете 1 технологию, оплачивая обычную стоимость.



### 19. ЭКОКУРОРТ

- При получении: возьмите 1 растение. Улучшает теплицу.
- Соответствующий учёный: **биохимик**.

**Действие улучшенного здания:** выберите орбиту или колонию. Верните всех своих колонистов с ячеек действий выбранной части поля.



### 21. РОБОТЫ-ПЕРЕРАБОТЧИКИ

- При получении: возьмите 1 кислород. Улучшает кислородный конденсатор.
- Соответствующий учёный: **геохимик**.

**Действие улучшенного здания:** потратьте до 2 очков движения, чтобы переместить ваших роботов (вы можете тратить кристаллы, чтобы переместиться дальше). Во время этого перемещения считайте своих роботов марсоходами (они могут забирать кристаллы, жетоны исследований и открытий). Технология «Ускорение марсохода» не используется. Вы можете забрать только 1 жетон исследования/открытия, прочие, занятые роботами, уничтожаются. Обычные правила получения жетонов не меняются.



### 23. БИБЛИОТЕКА

- При получении: возьмите 1 кристалл. Улучшает убежище.
- Соответствующий учёный: **системотехник**.

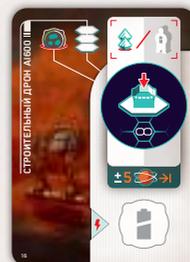
**Действие улучшенного здания:** возьмите 1 чертёж. За каждого отправляемого в рабочую зону, возьмите ещё 1 чертёж.



### 14. БИОЛАБОРАТОРИЯ

- При получении: возьмите 1 минерал. Улучшает шахту.
- Соответствующий учёный: **геолог**.

**Действие улучшенного здания:** возьмите 1 контракт с планшета учёных, оплатив обычную стоимость.



### 16. СТРОИТЕЛЬНЫЙ ДРОН AI600

- При получении: возьмите 1 аккумулятор. Улучшает электростанцию.
- Соответствующий учёный: **разработчик**.

**Действие улучшенного здания:** улучшите любое здание на Марсе (район застройки ваших роботов при выполнении этого действия считается неограниченным). Вы можете использовать технологию «Эффективное улучшение», чтобы усилить эффект карты.



### 18. АКВЕДУК

- При получении: возьмите 1 воду. Улучшает ледонагреватель.
- Соответствующий учёный: **гидролог**.

**Действие улучшенного здания:** переместите до 2 колонистов из рабочей зоны в жилой отсек.



### 20. ТОРГОВЫЙ РЫНОК

- При получении: возьмите 1 растение. Улучшает теплицу.
- Соответствующий учёный: **биохимик**.

**Действие улучшенного здания:** потратьте 1 ресурс из штаба и возьмите 2 любых ресурса (кроме минералов) из общего запаса. За каждого отправляемого в рабочую зону, возьмите ещё 1 ресурс.



### 22. ВОЗДУШНЫЙ ЛИФТ

- При получении: возьмите 1 кислород. Улучшает кислородный конденсатор.
- Соответствующий учёный: **геохимик**.

**Действие улучшенного здания:** вы летите на орбиту, проходя все обычные этапы полёта. Если вы делаете это до выполнения основного действия, выполните его на орбите.



### 24. КОМАНДНЫЙ ПУНКТ

- При получении: возьмите 1 кристалл. Улучшает убежище.
- Соответствующий учёный: **системотехник**.

**Действие улучшенного здания:** переместите марсоход на число клеток, не превышающее уровень технологии «Ускорение марсохода» в игре. За каждый кристалл, который вы тратите, переместите марсоход ещё на 1 клетку. Это не считается использованием технологии, поэтому её владелец не получает награду. Технология «Ускорение марсохода» не используется.

## КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ

Если вы выполнили условия карты, то в свой ход (до или после выполнения основного или вспомогательного действия) вы можете её разыграть, чтобы получить одну из изображённых наград. Вы можете разыграть лишь 1 карту личной цели за партию. Вы можете сбросить карту личной цели с руки и использовать её, как если бы она была кристаллом, но только не при выполнении контракта.



**Цель:** у вас 4 чертежа, использованных или нет.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или бесплатно улучшаете до 2 зданий.



**Цель:** на поле есть 3 шахты с вашим колонистом или маркером улучшенного здания.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или получаете 3 минерала.



**Цель:** ваш маркер улучшенного здания находится на комплексе размером 4 и более.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или переносите 2 колонистов из личного запаса в жилой отсек.



**Цель:** на поле 3 ваших улучшенных здания.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или получаете до 3 ресурсов (не минералов).



**Цель:** у вас 7 колонистов в жилом отсеке.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или бесплатно встречаете 1 корабль.



**Цель:** у вас в ангаре 3 корабля.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или перелетаете на орбиту либо в колонию, проходя обычные этапы полёта. Если вы делаете это до выполнения основного действия, выполните его в новой части поля.



**Цель:** у вас 1 учёный и 1 выполненный контракт.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или бесплатно берёте 1 контракт с планшета учёных.



**Цель:** в области прогресса 3 ваших фишки.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или возвращаете 2 колонистов с любых ячеек действий и/или из рабочей зоны.



**Цель:** у вас 3 построенных убежища.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или переносите 2 колонистов из личного запаса в жилой отсек.



**Цель:** вы забрали с поля 3 жетона открытий при помощи марсохода.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или перемещаете марсоход не более чем на 5 клеток. Вы можете тратить кристаллы и использовать технологию, чтобы переместить его дальше.



**Цель:** у вас 4 ресурса одного типа (не минералов).

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или бесплатно берёте 1 контракт с планшета учёных.



**Цель:** уровень колонии достиг 3.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или перемещаете марсоход не более чем на 5 клеток. Вы можете тратить кристаллы и использовать технологию, чтобы переместить его дальше.



**Цель:** у вас 5 жетонов технологий (включая начальный жетон технологии «Убежище»).

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или возвращаете 2 колонистов с любых ячеек действий и/или из рабочей зоны.



**Цель:** у вас 2 жетона исследований.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или бесплатно берёте 1 карту учёного с планшета учёных.



**Цель:** у вас в лаборатории 3 жетона технологий в указанных ячейках.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или берёте до 3 кристаллов из запаса.



**Цель:** в 2 разных комплексах размером 3 и более находятся по 1 вашему маркеру улучшенного здания.

**Награда:** вы бесплатно развиваетесь 2 раза или бесплатно улучшаете до 2 зданий.

## КАРТЫ МИССИЙ

На каждой карте указано число (для 2, 3 и 4 игроков) – столько раз необходимо выполнить условие слева, чтобы завершить миссию. Всякий раз, внося вклад в выполнение миссии, получайте награду (1 или 2 кристалла). Выполнив миссию, вы уже не получаете кристаллы за её карту.



**Миссия выполнена:** с поля забрали 5, 5 или 7 жетонов исследований.

**Награда:** получите 2 кристалла.



**Миссия выполнена:** на поле находятся 8, 8 или 10 улучшенных зданий.

**Награда:** получите 1 кристалл.



**Миссия выполнена:** марсоходы забрали с поля 5, 7 или 9 жетонов открытий.

**Награда:** получите 1 кристалл.



**Миссия выполнена:** в область прогресса выложили 8, 11 или 14 фишек.

**Награда:** получите 1 кристалл.



**Миссия выполнена:** выполнены 2, 2 или 3 контракта.

**Награда:** получите 2 кристалла.



**Миссия выполнена:** из области чертежей забрали 10, 10 или 13 чертежей.

**Награда:** получите 1 кристалл.



**Миссия выполнена:** на поле находятся 3, 4 или 5 роботов (начальные роботы не считаются).

**Награда:** получите 2 кристалла.



**Миссия выполнена:** со схемы технологий забрали 7, 11 или 12 жетонов технологий.

**Награда:** получите 1 кристалл.



**Миссия выполнена:** с планшета учёных забрали 4, 4 или 5 карт учёных.

**Награда:** получите 2 кристалла.

## ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ В ИГРЕ

1. Строительство здания LSS определённого типа, маркер которого находится ниже маркера уровня колонии.
2. Строительство первого здания LSS каждого типа.
3. При повышении уровня колонии область прогресса приносит очки.
4. Активация улучшенного здания «Шахта минералов».

### СОВЕТ

Строительство зданий LSS в правильно выбранное время принесёт вам ресурсы, ОВ и награду. Это один из самых важных моментов в игре.

Также это приближает конец игры.

## ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Партия подходит к концу, как только игроки выполняют 3 миссии (или меньше при достаточно высоком уровне колонии). Доиграйте текущий раунд и сыграйте ещё один раунд. Пропустите фазу шаттла в последнем раунде.

	Область прогресса	От 0 до 11 ОВ.		Технологии в лаборатории	От 1 до 9 ОВ за каждую технологию на вашем планшете.
	Корабли	3 ОВ за каждый корабль в вашем ангаре.		Улучшенные здания	3/5 или -3/-5 ОВ за каждое ваше улучшенное здание.
	Колонисты	От 0 до 21 ОВ за вашу самую высокую занятую ячейку в жилом отсеке.		Учёные	3 ОВ за каждое улучшенное здание (любого игрока) указанного типа на поле.
		<i>Примечание: перед подсчётом очков за колонистов перенесите в жилой отсек всех колонистов из рабочей зоны и с ячеек действий в той части поля, в которой находится ваш маркер игрока.</i>		Земные контракты	9/12 или -4/-6 ОВ за каждый ваш контракт.

## УРОВНИ КОЛОНИИ

Уровень колонии повышается по мере строительства зданий LSS.

### Всякий раз при повышении уровня колонии

**1.** Переместите маркер уровня колонии на 1 строку вверх. **2.** Заполните пустые ячейки схемы технологий новыми жетонами технологий. **3.** Пополните склад (только 2 строки при игре вдвоём). **4.** Максимальное количество кораблей каждого игрока увеличено на 1.

### Уровень колонии повышается с 1 до 2



**1.** Область прогресса приносит очки. **2.** Когда шаттл улетает, помещайте его в ячейку полёта 2. **3.** Уберите все чертежи из области чертежей. Затем выложите в неё 12 верхних карт из колоды чертежей.

### Уровень колонии повышается с 2 до 3



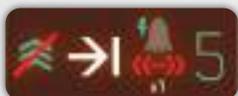
**1.** Область прогресса приносит очки. **2.** Число миссий, необходимое для завершения игры, уменьшено на 1. **3.** Когда шаттл улетает, помещайте его в ячейку полёта 3. **4.** Уберите все чертежи уровня 1 из области чертежей. Затем выложите в неё все оставшиеся чертежи уровня 3.

### Уровень колонии повышается с 3 до 4



**1.** Область прогресса не приносит очки. **2.** Число миссий, необходимое для завершения игры, уменьшено на 1. **3.** Шаттл больше не летает.

### Уровень колонии повышается с 4 до 5



**1.** Область прогресса не приносит очки. **2.** Игра подходит к концу. **3.** Шаттл делает один последний перелёт в фазе шаттла (не имеет значения, где он был на шкале) и выходит из игры.

Если уровень колонии повышается в пятый раз, ничего не происходит.

## ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Раз в ход до или после основного действия вы можете выполнить 1 вспомогательное действие.



### Стоимость: 4 кристалла.

Бесплатно выполните развитие 1 технологии 1 раз.



### Стоимость: 4 кристалла.

Переместите ваш марсоход не более чем на 2 клетки. Вы можете тратить кристаллы и использовать технологию.



### Стоимость: 3 кристалла.

Улучшите 1 здание.



### Стоимость: 3 кристалла.

Возьмите 1 чертёж.



### Стоимость: 3 кристалла.

Получите 1 минерал.



### Стоимость: 2 кристалла.

Потратьте до 2 очков движения на перемещение ваших роботов. Вы можете тратить кристаллы для получения дополнительных очков движения.



### Стоимость: 2 кристалла.

Возьмите 1 ресурс со склада.



### Стоимость: 2 кристалла или соответствующий учёный.

Выполните действие улучшенного здания.

## СОВЕТЫ РАЗРАБОТЧИКА

- Как можно раньше постройте одно или несколько зданий LSS.
- Не давайте одному игроку самостоятельно повысить первый уровень колонии.
- Строительство – основной источник очков в процессе игры.
- Не пытайтесь объять всё. Сосредоточьтесь на выбранной стратегии.
- Вносите вклад в выполнение миссий. Это приносит кристаллы.
- Учитывайте полёты шаттла.
- Держите под рукой корабль на случай, если придётся лететь своими силами.
- Для полётов важен правильный выбор времени.
- Если вынуждены, используйте посадочную капсулу.

### Как получать кристаллы

**Примечание:** кристаллы, полученные во время хода, помещаются в ячейку под хранилищем. Их нельзя использовать в текущем ходу. Вы получаете их в начале вашего следующего хода.

Постройте убежище; постройте здание и получите кристаллы в качестве награды LSS; соберите их марсоходом; внесите вклад в выполнение миссии; сходите на склад; получите в качестве награды ячейки в лаборатории; сыграйте в «Казино»; раздобудьте определённые чертежи; произведите их, перелетев на орбиту.

### Получение ресурсов

**Примечание:** ресурсы, полученные во время хода, сразу становятся доступны. Их можно использовать в текущем ходу.

Постройте здание; сходите на склад; получите в качестве награды ячейки в лаборатории; выполните вспомогательное действие; улучшите здание; произведите их, перелетев на орбиту.

## НАГРАДЫ ЛАБОРАТОРИИ

Вы можете получить награду ячейки, когда накрываете её жетоном технологии.



Возьмите 1 кристалл или 1 ресурс со склада.



Получите 1 кристалл из общего запаса.



Получите 1 минерал из общего запаса.



Потратьте до 2 очков движения на перемещение ваших роботов. Вы можете тратить кристаллы на дополнительные очки движения.



Улучшите 1 здание по обычным правилам. Можете использовать технологию. За каждого , отправляемого в рабочую зону, вы можете выполнить ещё 1 улучшение.



Возьмите 1 чертёж из области чертежей. За каждого , отправляемого в рабочую зону, вы можете взять ещё 1 чертёж.