

ON MARS

Μετά την επιτυχία που είχαν οι μη επανδρωμένες αποστολές rover, τα Ηνωμένα Έθνη ίδρυσαν το Τμήμα Επιχειρήσεων και Εξερεύνησης Άρη (Department of Operations and Mars Exploration, DOME). Οι πρώτοι άποικοι έφτασαν στον Άρη το έτος 2037. Τις δεκαετίες που ακολούθησαν από την εγκατάσταση του Καταυλισμού Βάσης του Άρη, ιδιωτικές ερευνητικές εταιρείες ξεκίνησαν να εργάζονται για την δημιουργία αυτόνομης αποικίας.




Σαν επικεφαλής αστροναύτης, σε μια από αυτές τις επιχειρήσεις, θέλετε να πρωτοστατήσετε στην ανάπτυξη της μεγαλύτερης και πιο εξελιγμένης αποικίας στον Άρη, καταφέροντας τις αποστολές που έχει θέσει η DOME και ταυτόχρονα ακολουθώντας την ατζέντα της εταιρείας σας.

Στην αρχή, εξαρτάστε από τις προμήθειες που σας αποστέλλονται από τη Γη, και πρέπει να ταξιδεύετε αρκετά συχνά από τον Διαστημικό Σταθμό του Άρη μέχρι την επιφάνεια του πλανήτη. Καθώς η αποικία επεκτείνεται με το πέρασμα του χρόνου, θα κατασκευάσετε ορυχεία, γεννήτριες, διυλιστήρια υδάτων, θερμοκήπια, συμπυκνωτές οξυγόνου, και καταφύγια. Στόχος σας είναι να γίνετε μια αυτάρκης αποικία, ανεξάρτητη από οποιονδήποτε γήινο οργανισμό. Αυτό απαιτεί προσεκτική ισορροπία στη χρήση των αποθεμάτων νερού, αέρα, ενέργειας και τροφίμων, όσων δηλαδή απαιτούνται για να επιβιώσετε.

Τολμάτε να συμμετάσχετε στην μεγαλύτερη πρόκληση της ανθρωπότητας;



ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη του Παιχνιδιού	2	Βασικές Ενέργειες Αποικίας	12	Αποστολές	19
Περιεχόμενα του Παιχνιδιού	3	Κέντρο Ελέγχου	12	Προσωπικοί Στόχοι	19
Προετοιμασία του Παιχνιδιού	4	Ρομπότ	12	ΦΑΣΗ ΣΚΑΦΟΥΣ	19
Προετοιμασία Παικτών	6	Rover	12	Ταξίδι στην Αποικία	20
Ορυκτά	7	Κατασκευή Κτιρίου	13	Ταξίδι σε Τροχιά	20
Σημαντικοί Όροι	7	Κτίρια LSS	13	Τέλος του Παιχνιδιού	21
Πορεία του Παιχνιδιού	8	Περιοχή ανάπτυξης	13	Ατομικό παιχνίδι	22
ΦΑΣΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ	8	Κανόνας αφαίρεσης	13	Παιχνίδι 2 παικτών	24
ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΕΝΤΡΙΚΟΥ ΤΑΜΠΛΟ	8	Χρήση Τεχνολογίας για Κατασκευή	14	Παραλλαγή Πρώτων Αποίκων	24
 Γαλάζιος Άποικος	8	Ορυχεία	15	Παραλλαγή Διαστημικής Οντότητας	24
 Κρύσταλλος	8	Σύστημα Υποστήριξης Ζωής (LSS)	15	Πιστώνεται	24
 Κόκκινος Άποικος	9	Ενημέρωση Κατάστασης Αποικίας	16		
Βασικές Ενέργειες Σταθμού Δορυφόρου	9	Αναβάθμιση Κτιρίου	16		
Άτρακτος Αποβίβασης	9	Καλωσόρισμα Σκάφους	17		
Λήψη Σχεδίων	10	Πρόσληψη Επιστήμονα ή Λήψη Γήινου Συμβολαίου	17		
Εκμάθηση νέας Τεχνολογίας	10	Γήινα Συμβόλαια	17		
Έρευνα και Ανάπτυξη (R&D)	11	Αρειανοί Κρύσταλλοι	18		
Χρήση πλακιδίων Τεχνολογίας	11	ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ	18		
Ανατροφοδότηση	11	Ενίσχυση Τεχνολογίας με Αποίκους	18		
		Επιστήμονες και Εξελιγμένα Κτίρια	18		

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι παίζεται σε μια σειρά γύρων, με τον κάθε ένα να αποτελείται από δύο φάσεις: Τη **ΦΑΣΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ** και την **ΦΑΣΗ ΣΚΑΦΟΥΣ**.

Κατά την **ΦΑΣΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ**, κάθε παίκτης παίζει στη σειρά, εκτελώντας ενέργειες. Οι ενέργειες που μπορεί να εκτελέσει κάθε παίκτης εξαρτώνται από την πλευρά του ταμπλό που παίζετε. Αν οι παίκτες βρίσκονται στον Διαστημικό Σταθμό σε τροχιά, μπορούν να πάρουν σχέδια, να αγοράσουν και να αναπτύξουν τεχνολογίες, και να πάρουν προμήθειες από την αποθήκη. Αν οι παίκτες βρίσκονται στην αποικία, στην επιφάνεια του πλανήτη, μπορούν να κατασκευάσουν κτίρια με τα ρομπότ τους, να αναβαθμίσουν τα κτίρια αυτά χρησιμοποιώντας σχέδια, να προσλάβουν επιστήμονες και να πάρουν νέα συμβόλαια, να καλωσορίσουν νέα σκάφη, και να εξερευνήσουν την επιφάνεια του πλανήτη με το rover τους.

Στη **ΦΑΣΗ ΣΚΑΦΟΥΣ**, οι παίκτες μπορούν να ταξιδέψουν μεταξύ της αποικίας και του διαστημικού σταθμού.

Όλα τα κτίρια στον Άρη έχουν μεταξύ τους εξαρτήσεις και κάποια απαιτούνται για την ανάπτυξη της αποικίας. Τα καταφύγια στα οποία ζουν οι άποικοι χρειάζονται οξυγόνο, για την παραγωγή οξυγόνου απαιτούνται φυτά, η καλλιέργεια φυτών χρειάζεται νερό, η διύλιση νερού από τον πάγο θέλει ενέργεια, η δημιουργία ενέργειας γίνεται μέσω της εξόρυξης ορυκτών, και η εξόρυξη ορυκτών απαιτεί αποίκους.

Αναβαθμίζοντας την ικανότητα της αποικίας να παρέχει κάθε έναν από αυτούς τους πόρους είναι ζωτικής σημασίας. Καθώς η αποικία επεκτείνεται, χρειάζεστε περισσότερα καταφύγια, ώστε να μπορέσουν οι άποικοι να ζήσουν στο αφιλόξενο περιβάλλον του Άρη.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες προσπαθούν να ολοκληρώσουν αποστολές. Μόλις συνολικά τρεις αποστολές έχουν ολοκληρωθεί, το παιχνίδι τελειώνει.

Για να κερδίσουν το παιχνίδι, οι παίκτες πρέπει να συνεισφέρουν τα μέγιστα στην ανάπτυξη της πρώτης αποικίας του Άρη. Αυτό αναπαριστάνεται στη διάρκεια του παιχνιδιού από τους Πόντους Ευκαιριών (ΠΕ) που κερδίζουν οι παίκτες. Ο παίκτης με τους περισσότερους ΠΕ στο τέλος του παιχνιδιού, ανακηρύσσεται νικητής.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ



1 Κεντρικό Ταμπλό



4 Ταμπλό Παικτών



1 Εγχειρίδιο Αναφοράς και
4 Βοηθήματα παικτών



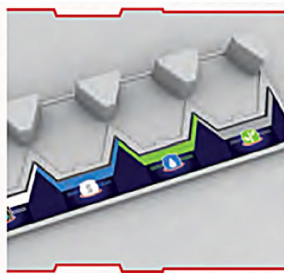
5 Πλακίδια Αρχικών Κτιρίων



30 Πλακίδια Κτιρίων



20 Πλακίδια Κτιρίων Καταφυγίων,
5 στο χρώμα κάθε παίκτη



1 Αγορά πλακιδίων Κτιρίων



1 Ταμπλό Επιστημόνων και
Γήινων Συμβολαίων



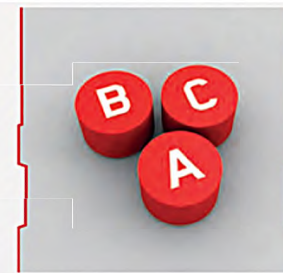
8 Πλακίδια Έρευνας και 19
πλακίδια Ανακαλύψεων



16 Πλακίδια Τεχνολογίας και
4 Πλακίδια Τεχνολογίας Καταφυγίων



3 Κύβοι δεικτών Αποστολών και
1 δείκτης Απομεινασίων Αποστολών



3 Δείκτες Αποστολών



8 Πλακίδια Επιβράβευσης LSS



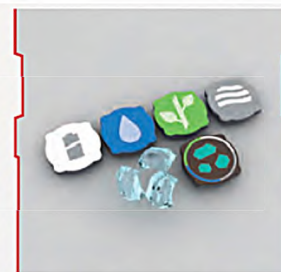
1 Δείκτης Σκάφους και
1 δείκτης επιπέδου Αποικίας



12 Κάρτες Πρώτων Αποίκων και
6 πλακίδια Πρώτων Αποίκων



6 Δείκτες Επιστημόνων



20 Πλακίδια Πόρων του κάθε
είδους και 30 Κρύσταλλοι



4 Δείκτες Μετρητή LSS



4 Άποικοι, 12 στο χρώμα
κάθε παίκτη



4 Rovers, 1 στο χρώμα κάθε
παίκτη



20 Σκάφη και 20 κύβοι Προόδου,
5 στο χρώμα κάθε παίκτη



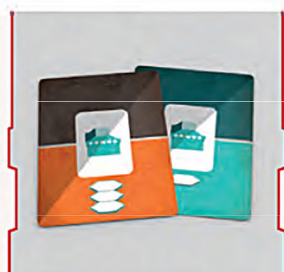
16 Ρομπότ, 4 στο χρώμα κάθε
παίκτη



4 Δείκτες Παικτών και 4 δείκτες
ΠΕ, 1 στο χρώμα κάθε παίκτη



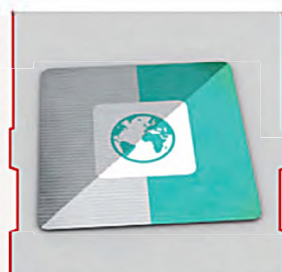
32 Δείκτες Αναβαθμισμένων*
Κτιρίων, 8 στο χρώμα κάθε παίκτη



24 Κάρτες Σχεδίων



6 Κάρτες Επιστημόνων



12 Κάρτες Γήινων Συμβολαίων



16 Κάρτες Προσωπικών Στόχων



9 Κάρτες Αποστολών



12 Κάρτες Ατομικού Παιχνιδιού

Όλα τα κομμάτια είναι περιορισμένα εκτός των Πόρων και των Κρυστάλλων. Αν εξαντληθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού, χρησιμοποιήστε κάποιο υποκατάστατο.

*: Προσοχή! Τα Αναβαθμισμένα Κτίρια αναφέρονται στα Εγχειρίδια Κανονισμών και Αναφοράς και ως Εξελιγμένα Κτίρια.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Τοποθετήστε το ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού. Χωρίζεται σε δύο τμήματα. Το αριστερό μέρος του ταμπλό αναπαριστάει τον Διαστημικό Σταθμό του Άρη που βρίσκεται σε τροχιά πάνω από τον Άρη [Τροχιά]. Το υπόλοιπο ταμπλό αναπαριστάει την Αποικία στην επιφάνεια του πλανήτη [Αποικία]



ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΡΟΧΙΑΣ

1. Ανακατέψτε τα πλακίδια Ανακαλύψεων και τοποθετήστε τα κλειστά σε μια στοίβα δίπλα στο ταμπλό. Ανοίξτε τα πρώτα 2 πλακίδια και τοποθετήστε τα στη θέση Εξερεύνησης.



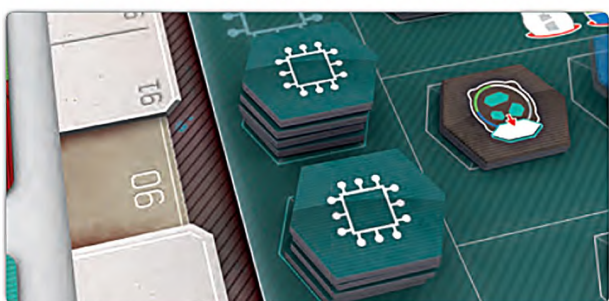
2. Τοποθετήστε 3 από το καθένα από τα παρακάτω στις θέσεις τής Αποθήκης, ένα στην κάθε θέση: Κρυστάλλους, Μπαταρίες, Νερό, Φυτά και Οξυγόνο. **Σημείωση: σε παιχνίδι 2 παικτών, τοποθετήστε 2 από το καθένα.**

3. Πάρτε τα πλακίδια Τεχνολογίας και αφήστε στην άκρη όσα απαιτούν ένα Καταφύγιο (ένα στο χρώμα κάθε παίκτη).



Ξεχωρίστε τα υπόλοιπα σε δύο σετ με βάση το χρώμα της πλάτης τους. Ανακατέψτε ένα σετ και τοποθετήστε το τυχαία ανοιχτό σε κάθε μια από τις θέσεις του Πλέγματος Τεχνολογίας. Ανακατέψτε τα υπόλοιπα 8 πλακίδια Τεχνολογίας (χωρίς τα Καταφύγια) και τοποθετήστε τα κλειστά σε δύο στοίβες δίπλα στο Πλέγμα Τεχνολογίας.

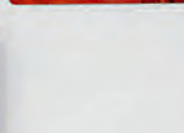
Σημείωση: παιχνίδι 2 παικτών: Χρησιμοποιήστε 1 μόνο σετ πλακιδίων. Αφαιρέστε το 2ο σετ από το παιχνίδι.



4. Ξεχωρίστε τις κάρτες Σχεδίων σε δύο τράπουλες, με βάση την πλάτη τους, σε Επίπεδο 1 και Επίπεδο 3, ανακατεύοντας κάθε τράπουλα χωριστά και τοποθετώντας τις κλειστές δίπλα στο ταμπλό, με τις κάρτες Επιπέδου 1 πάνω από τις κάρτες Επιπέδου 3. Πάρτε τις 6 πρώτες κάρτες από την τράπουλα και τοποθετήστε τις ανοιχτές δίπλα στο ταμπλό.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ 4 ΠΑΙΚΤΩΝ

Το κεντρικό ταμπλό αναπαριστάει μια οθόνη υπολογιστή όπου μπορείτε να ελέγχετε την αποίκηση του πλανήτη σε ζωντανή μετάδοση, από τους δορυφόρους που βρίσκονται σε τροχιά.



4



ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΠΟΙΚΙΑΣ

5. Τοποθετήστε το ταμπλό Επιστημόνων δίπλα στο κεντρικό ταμπλό. Τοποθετήστε τις 6 κάρτες Επιστημόνων στις θέσεις του ταμπλό με την εξής σειρά, από αριστερά προς τα δεξιά: Γεωλόγος, Μηχανικός Ερευνών (R&D), Υδρολόγος, Βιοχημικός, Γεωχημικός και Μηχανικός Συστημάτων. Τοποθετήστε τις κάρτες στο πάνω μέρος κάθε θέσης, καλύπτοντας το σύμβολο Κρυστάλλου και αφήνοντας το κάτω μέρος (με το κόστος) ορατό. Έπειτα, τοποθετήστε τον δείκτη κάθε Επιστήμονα στην αντίστοιχη κάρτα.



6. Τοποθετήστε τις κάρτες Γήινων Συμβολαίων κλειστές σε μια τράπουλα στο ταμπλό Επιστημόνων. Δεν χρειάζεται να τις ανακατέψετε.



7. Πάρτε το αρχικό Ορυχείο (αυτό με το $\$$ στην πίσω πλευρά) και τοποθετήστε το στην κατάλληλη θέση στο κέντρο του ταμπλό.

8. Πάρτε τα υπόλοιπα αρχικά Κτίρια (με το $\$$ στην πίσω πλευρά) και τοποθετήστε τα τυχαία στα καθορισμένα εξάγωνα του ταμπλό, όπως φαίνεται στο παραπάνω σχήμα. Σιγουρευτείτε ότι ο προσανατολισμός των πλακιδίων είναι ίδιος (η εγκοπή πρέπει να κοιτάζει προς το κάτω μέρος του ταμπλό).

Σημείωση: Τα Καταφύγια θα τοποθετηθούν κατά την προετοιμασία των παικτών.

9. Τοποθετήστε το ταμπλό Κτιρίων κοντά στις κάρτες Επισημώνων. Ξεχωρίστε τα υπόλοιπα Κτίρια ανά είδος σε στοίβες. Ανακατέψτε κάθε στοίβα χωριστά και τοποθετήστε τις με την εικόνα του κτιρίου κλειστή, στις κατάλληλες θέσεις.

10. Πάρτε τα πλακίδια Έρευνας και ξεχωρίστε τα ανά είδος (χρώμα και γράμμα). Τοποθετήστε τα στα κατάλληλα εξάγωνα του χάρτη (κρατώντας όλα του ίδιου είδους μαζί, στην ίδια γωνία του χάρτη).

11. Πάρτε τις κάρτες Αποστολών και χωρίστε τις σε δύο τράπουλες με βάση το είδος τους, Μικρές και Μεγάλες. Ανακατέψτε κάθε τράπουλα ξεχωριστά και επιλέξτε 2 Μικρές και 1 Μεγάλη τυχαία (για το σύντομο παιχνίδι) ή 1 Μικρή και 2 Μεγάλες (για το μεγάλο παιχνίδι).

Σημείωση: Για το πρώτο σας παιχνίδι, προτείνεται να χρησιμοποιήσετε την Παραλλαγή Πρώτων Αποίκων (δείτε σελίδα 24).

Τοποθετήστε τις κάρτες Αποστολών ανοιχτές στις καθορισμένες θέσεις του ταμπλό. Για κάθε Αποστολή, πάρτε έναν δείκτη Αποστολής της θέσης και τοποθετήστε τον δίπλα στην ενέργεια που έχει σχέση με την κάρτα Αποστολής.



Κάρτες Αποστολών για Σύντομο παιχνίδι 2 Μικρές και 1 Μεγάλη.

12. Για κάθε κάρτα αποστολής, τοποθετήστε έναν κύβο δείκτη Αποστολής κοντά στην κάρτα Αποστολής, στην κατάλληλη θέση, ανάλογα με τον αριθμό των παικτών.



13. Τοποθετήστε τον δείκτη Εναπομείναντων Αποστολών στη θέση 3 του μετρητή Αποστολών.

14. Τοποθετήστε όλους τους Κρυστάλλους και τους Πόρους δίπλα στο ταμπλό, φτιάχνοντας έτσι ένα γενικό απόθεμα.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΖΩΗΣ (LSS)

15. Τοποθετήστε τον δείκτη επιπέδου Αποικίας στην αριστερή πλευρά της δεύτερης γραμμής.

16. Τοποθετήστε τους δείκτες Μετρητή LSS στις κατάλληλες θέσεις της κάτω γραμμής.

17. Ανακατέψτε τα πλακίδια Επιβράβευσης LSS και τοποθετήστε 4 τυχαία, ανοιχτά στις πάνω θέσεις. Επιτρέψτε τα υπόλοιπα στο κουτί, μιας και δεν θα σας χρειαστούν στο παιχνίδι.



ΤΑΜΠΛΟ ΠΑΙΚΤΩΝ

Το ταμπλό παίκτη σας αναπαριστάει μια απεικόνιση του βασικού σας Καταφυγίου και χωρίζεται σε διάφορα τμήματα:



A. ΑΠΟΘΗΚΗ Οι Πόροι σας αποθηκεύονται εδώ. Υπάρχουν πέντε διαφορετικοί πόροι στο παιχνίδι: Ορυκτά, Μπαταρίες, Νερό, Φυτά και Οξυγόνο. Ο αριθμός των Πόρων κάθε είδους που μπορείτε να αποθηκεύσετε στο ταμπλό Παίκτη σας ισούται με τον αριθμό των πλακιδίων Καταφυγίου που έχετε στον χάρτη συν ένα (π.χ. Αν έχετε ένα Καταφύγιο, μπορείτε να αποθηκεύετε μέχρι δύο μονάδες από κάθε είδος Πόρου). Η σειρά με την οποία κάθε Πόρος εμφανίζεται στο ταμπλό είναι πολύ σημαντική. Ένας Πόρος στα αριστερά ενός βέλους απαιτείται για να κατασκευαστεί ένα Κτίριο του είδους που βρίσκεται στα δεξιά του βέλους. Για παράδειγμα, χρειάζεστε ενέργεια (Πηγή Μπαταριών) για να κατασκευάσετε ένα Διωλιστήριο Υδάτων, και έπειτα χρειάζεστε το Νερό για να κατασκευάσετε ένα Θερμοκήπιο, και ούτω καθεξής.



B. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Εδώ θα τοποθετήσετε και θα αναπτύξετε τις τεχνολογίες που ερευνάτε.



C. ΚΑΤΟΙΚΙΕΣ

Εδώ κατοικούν οι Άποικοί σας. Στην αρχή του παιχνιδιού, θα έχετε θέση για 4 Άποίκους, και 3 από τις θέσεις είναι κατειλημμένες. 2 επιπλέον θέσεις είναι διαθέσιμες με κάθε Καταφύγιο που κατασκευάζετε.



D. ΧΩΡΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι Άποικοι στέλνονται εδώ για να ενισχύσουν τις ενέργειες που εκτελείτε. Δεν υπάρχει περιορισμός στον αριθμό των Άποίκων που μπορείτε να έχετε στον Χώρο Εργασίας σας.



E. ΣΤΑΘΜΟΣ

Υπάρχουν 8 θέσεις στο Απόθεμά σας για να αποθηκεύετε Κρυστάλλους. Στην αρχή του παιχνιδιού, ωστόσο, έχετε μόνο 3 θέσεις διαθέσιμες καθώς τα Σκάφη σας καταλαμβάνουν τις 5 από τις θέσεις.



F. ΥΠΟΣΤΕΓΟ ΣΚΑΦΩΝ

Τα Ιδιωτικά Σκάφη σας, μετακινούνται από το Απόθεμα εδώ, στη διάρκεια του παιχνιδιού.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τα εξής:

- 1 Ταμπλό παίκτη.
- 1 Δείκτη παίκτη.
- 1 Δείκτη ΠΕ, τον οποίο τοποθετεί στη θέση 0 του μετρητή ΠΕ.
- 1 Πόρο από κάθε ένα από τα 5 είδη, τοποθετημένο στις αντίστοιχες θέσεις της Αποθήκης σας (A).
- 1 Κρύσταλλο, τοποθετημένο στο Σταθμό (E).
- 1 πλακίδιο Τεχνολογίας Καταφυγίου (έχει μείνει στην άκρη νωρίτερα), τοποθετημένο στην κεντρική θέση της 2ης στήλης του Εργαστηρίου σας (B).
- 5 Σκάφη, τοποθετημένα στις 5 πρώτες θέσεις του Σταθμού.
- 5 Κτίρια Καταφυγίων, τα 4 τοποθετημένα στις θέσεις τους, στη δεξιά πλευρά του ταμπλό Παίκτη, και 1 τοποθετημένο με την πλευρά κτιρίου ανοιχτή σε μια από τις αρχικές θέσεις Καταφυγίου, σύμφωνα με τον αριθμό των παικτών (οι εικόνες στα δεξιά δείχνουν τα εξάγωνα όπου πρέπει να τοποθετηθούν). Τα Καταφύγια πρέπει να τοποθετηθούν στη θέση που βρίσκεται πιο κοντά στον κάθε παίκτη, για ευκολία.
- 4 Ρομπότ, τα 3 τοποθετημένα κοντά στο ταμπλό Παίκτη σας, και 1 στο Καταφύγιο σας στο κεντρικό ταμπλό.
- 8 Δείκτες Εξελιγμένων Κτιρίων, τοποθετημένοι δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας.
- 12 Άποικοι, οι 3 τοποθετημένοι στις Κατοικίες και οι υπόλοιποι 9 δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας.
- 1 Rover, τοποθετημένο δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας.

13. 5 Κύβους Προόδου, 1 τοποθετημένος κάτω από κάθε είδος Πόρου.

14. 3 Κάρτες Προσωπικών Στόχων: Ανακατέψτε τις κάρτες Προσωπικών Στόχων και μοιράστε από 3 κλειστές σε κάθε παίκτη. Οι παίκτες κοιτάζουν τις δικές τους κάρτες, αλλά τις κρατάνε κρυφές από τους αντιπάλους τους. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες κάρτες στο κουτί.



2 παίκτες



3 παίκτες



4 παίκτες

Ο παίκτης που είδε την ταινία «Η Διάσωση» («The Martian») τις περισσότερες φορές, είναι ο πρώτος παίκτης.



Με δεξιόστροφη φορά, ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, κάθε παίκτης τοποθετεί τον δείκτη Παίκτη του σε μια κενή θέση Σειράς Παικτών (1-8) και μπορεί αμέσως να λάβει το όφελος της θέσης (δείτε σελίδα 2 του εγχειριδίου Αναφοράς).

Ο παίκτης του οποίου ο δείκτης Παίκτη βρίσκεται στην θέση Σειράς Παικτών με τον μεγαλύτερο αριθμό τοποθετεί το Σκάφος σε μια από τις θέσεις Κόκκινου Ταξιδιού (με τον αριθμό 1), είτε στην πλευρά Αποικίας, είτε στην πλευρά Τροχιάς (επιλέγει ο παίκτης).



Πιθανές αρχικές θέσεις για το Σκάφος.

Παράδειγμα τοποθέτησης Σκάφους:



Ο Μπλε αποφάσισε να ξεκινήσει το Σκάφος στην Πλευρά Τροχιάς.



Ορυκτά

Τα Ορυκτά είναι ένας αναγκαίος Πόρος στην επιφάνεια του Άρη. Έχουν ποικιλία χρήσεων, και επίσης μπορούν να **αντικαταστήσουν οποιονδήποτε άλλο Πόρο** (όχι τους Κρυστάλλους). Εξαιρέση σε αυτό αποτελεί η εκπλήρωση ενός Γήινου Συμβολαίου (δείτε στη σελίδα 3 του εγχειριδίου Αναφοράς).

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΟΡΟΙ

- Όποτε **παίρνετε** κάτι στη διάρκεια του παιχνιδιού, το παίρνετε από το γενικό απόθεμα. Παίρνετε από την Κεντρική Αποθήκη του Κεντρικού Ταμπλό μόνο αν ορίζεται συγκεκριμένα, και απεικονίζεται με το σύμβολο της Κεντρικής Αποθήκης.
 - Οι Πόροι τοποθετούνται στην προσωπική σας **Αποθήκη** (μέχρι το όριό σας).
 - Οι Αποικιοί τοποθετούνται στις **Κατοικίες** σας (αν υπάρχει διαθέσιμη θέση). Η χωρητικότητα των Κατοικιών σας είναι 4, συν 2 για κάθε επιπλέον Καταφύγιο που έχετε κατασκευάσει. Τυχόν Άποικοι που θα έπρεπε να τοποθετηθούν στις Κατοικίες σας αλλά δεν υπάρχει αρκετός χώρος, τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας.
 - Τυχόν **Κρύσταλλοι που κερδίζετε**, τοποθετούνται στη θέση κάτω από τον Σταθμό σας. Δεν επιτρέπεται να τους χρησιμοποιήσετε στον ίδιο γύρο που τους κερδίσατε. Στην αρχή του επόμενου γύρου σας, μετακινήστε τους Κρυστάλλους στο Σταθμό σας. Αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος, επιστρέψτε τους περισσευούμενους Κρυστάλλους στο απόθεμα. (Προσοχή, με τον όρο απόθεμα ή γενικό απόθεμα εννοείται το γενικό απόθεμα, εκτός από όπου προσδιορίζεται διαφορετικά, πχ: προσωπικό απόθεμα ή απόθεμα παίκτη).
- Όποτε πρέπει να **πληρώσετε** το κόστος για κάτι (Πόρο ή Κρύσταλλο), αφαιρέστε το από το ταμπλό Παίκτη σας και επιστρέψτε το στο γενικό απόθεμα.

- Μια ομάδα συνδεδεμένων Κτιρίων του ίδιου είδους ονομάζεται **Σύμπλεγμα Κτιρίων**. Ο αριθμός των Κτιρίων στο Σύμπλεγμα καθορίζει το μέγεθός του. Ένα Κτίριο που δεν συνδέεται με κανένα άλλο του είδους δεν αποτελεί Σύμπλεγμα.
- Οτιδήποτε εκτελείται με **Σειρά Παικτών**, σημαίνει ότι ακολουθείτε τη σειρά των δεικτών Παικτών στις θέσεις Σειράς των Παικτών, ξεκινώντας με το 1 και καταλήγοντας στο 8.
- Ένα **κενό εξάγωνο** είναι ένα εξάγωνο στο ταμπλό που δεν περιέχει τίποτα.



Ένα κενό εξάγωνο.

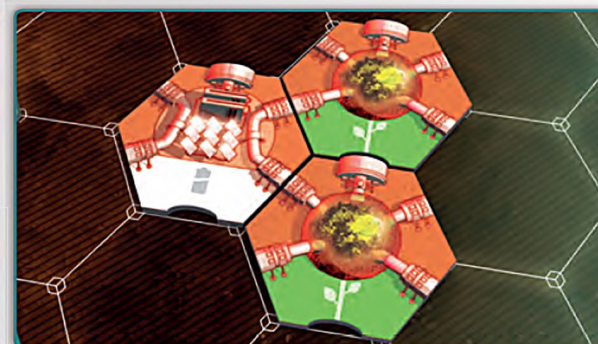
- Κανένα εξάγωνο** δεν επιτρέπεται να έχει **περισσότερα από ένα κομμάτια** στο τέλος του γύρου κάθε παίκτη. (Κομμάτια θεωρούνται τα Ρομπότ, τα Rover, οι Άποικοι ή οι δείκτες Ε-ξελιγμένων Κτιρίων).

ΛΗΨΗ ΚΡΥΣΤΑΛΛΩΝ



Οι κερδισμένοι Κρύσταλλοι τοποθετούνται αρχικά κάτω από το Σταθμό σας και μετακινούνται μέσα στον Σταθμό μόνο στην αρχή του (επόμενου) γύρου σας.

ΣΥΜΠΛΕΓΜΑ ΚΤΙΡΙΩΝ ΘΕΡΜΟΚΗΠΙΟΥ



Σημείωση: Η Γεννήτρια δεν αποτελεί Σύμπλεγμα μιας και είναι ένα μοναδικό Κτίριο αυτού του είδους.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε γύρος χωρίζεται σε δύο φάσεις:

ΦΑΣΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ:

Κάθε παίκτης παίζει με τη σειρά, οπότε και εκτελεί 1 Βασική ενέργεια και προαιρετικά 1 Εταιρική ενέργεια.

ΦΑΣΗ ΣΚΑΦΟΥΣ:

Το Σκάφος ταξιδεύει είτε μεταξύ Τροχιάς και Αποικίας, είτε μετακινείται πιο κοντά στο ταξίδι.

Σειρά των Παικτών:

Στην παρακάτω εικόνα, η σειρά των παικτών είναι: **Μωβ**, **Πράσινος**, **Κίτρινος**, και **Μπλε**



ΦΑΣΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ

Στη φάση αυτή, όλοι οι παίκτες παίζουν από μια φορά. Η σειρά με την οποία παίζουν οι παίκτες καθορίζεται από τη σειρά των δεικτών Παικτών στις θέσεις Σειράς των Παικτών, ξεκινώντας από την πρώτη στα αριστερά θέση της πλευράς Τροχιάς (1) και συνεχίζοντας προς τα δεξιά, καταλήγοντας στην πιο δεξιά θέση της πλευράς Αποικίας (8).

Στη σειρά σας, πρέπει να εκτελέσετε μια **Βασική ενέργεια**. Μπορείτε επίσης να εκτελέσετε μια **Εταιρική ενέργεια**, είτε πριν είτε μετά την Βασική σας ενέργεια. Οι Εταιρικές ενέργειες περιγράφονται στη σελίδα 18.

Αν συνεισφέρετε σε οποιαδήποτε κάρτα Αποστολής, κερδίζετε 1 ή 2 Κρυστάλλους, όπως απεικονίζεται στην κάρτα. Δείτε στη σελίδα 19 για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις κάρτες Αποστολών.

Όταν η σειρά σας ολοκληρωθεί, τοποθετήστε τον δείκτη παίκτης σας κάτω σαν υπενθύμιση ότι ολοκληρώσατε τη σειρά σας. Ο επόμενος παίκτης παίζει τη σειρά του.

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΕΝΤΡΙΚΟΥ ΤΑΜΠΛΟ

Υπάρχουν αρκετές διαφορετικές Βασικές ενέργειες στο Κεντρικό ταμπλό. Αν ο δείκτης Παίκτη σας βρίσκεται στην πλευρά Τροχιάς του ταμπλό, μόνο οι ενέργειες Σταθμού Τροχιάς είναι διαθέσιμες για εσάς.

Ομοίως, αν ο δείκτης Παίκτη σας βρίσκεται στην πλευρά Αποικίας του ταμπλό, μόνο οι ενέργειες Αποικίας είναι διαθέσιμες για εσάς.

Κάποιες από τις ενέργειες απεικονίζουν ένα σύμβολο Κόκκινου Αποίκου και/ή Γαλάζιου Αποίκου, και/ή έναν Κρυστάλλο.



ΓΑΛΑΖΙΟΣ ΑΠΟΙΚΟΣ:

Το σύμβολο αυτό υπάρχει στο κάτω μέρος κάποιων συμβόλων ενεργειών και καθορίζει ότι ένας ή περισσότεροι Αποικοί μπορούν να μετακινηθούν στον Χώρο Εργασίας σας για να ενισχυθεί η δύναμη της ενέργειας. Τυχόν Αποικοί στον Χώρο Εργασίας επιστρέφουν στις Κατοικίες στο τέλος του γύρου αν ταξιδέψετε. Δείτε τις διαφορετικές ενέργειες για λεπτομέρειες σχετικά με αυτό.

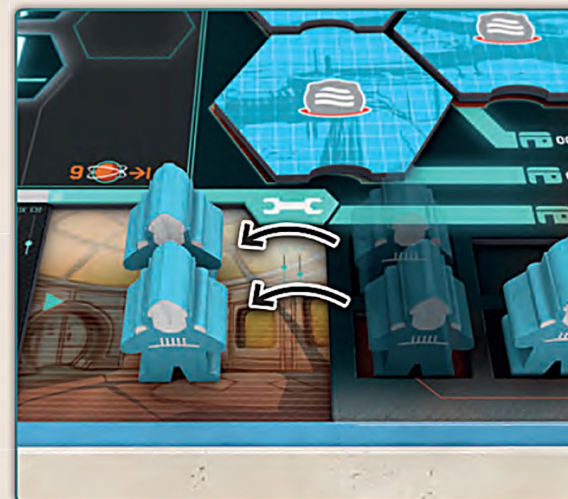


ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΣ:

Αν το σύμβολο αυτό απεικονίζεται στο κάτω μέρος της ενέργειας, σημαίνει ότι η ενέργεια μπορεί να ενισχυθεί ξοδεύοντας Κρυστάλλους. Δείτε τις διαφορετικές ενέργειες για λεπτομέρειες σχετικά με το πως ενισχύονται.

Παράδειγμα ενέργειας Γαλάζιου Αποίκου:

Ο **Μπλε** επιλέγει την ενέργεια Ανατροφοδότησης και επιλέγει να πάρει 1 Νερό. Έπειτα, ενισχύει την ενέργεια στέλνοντας δύο Αποίκους στον Χώρο Εργασίας του έχοντας πλέον τη δυνατότητα να πάρει 1 επιπλέον Νερό και 1 Κρυστάλλο.





ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΑΠΟΙΚΟΣ:

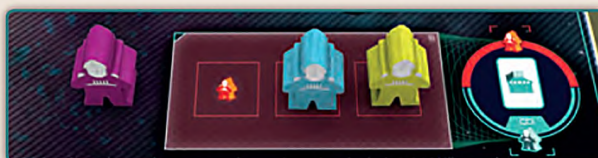
Το σύμβολο αυτό υπάρχει στο πάνω μέρος κάποιων συμβόλων ενεργειών και καθορίζει ότι για να εκτελεστεί η ενέργεια, πρέπει να τοποθετήσετε έναν Άποικο από τις Κατοικίες σας σε μια θέση Ενέργειας.

Αν δεν υπάρχουν Άποικοι άλλων παικτών στις θέσεις Ενέργειας της συγκεκριμένης ενέργειας, δεν υπάρχει επιπλέον κόστος για την εκτέλεσή της. Αλλιώς, για κάθε άλλο χρώμα Αποίκων που ήδη βρίσκεται εκεί, πρέπει είτε να πληρώσετε 1 Κρύσταλλο είτε να μετακινήσετε έναν Άποικο από τις Κατοικίες σας στον Χώρο εργασίας σας. Ο αριθμός των Αποίκων σε κάθε χρώμα δεν έχει σημασία, παρά μόνο ο αριθμός των διαφορετικών χρωμάτων. Αν δύο ή περισσότερα χρώματα Αποίκων βρίσκονται εκεί, μπορείτε να συνδυάσετε πληρωμή με Κρυστάλλους και/ή Αποίκους.

Παιχνίδι 2-παικτών: Το επιπλέον κόστος για την εκτέλεση της ενέργειας είναι 1 Κρύσταλλο/Άποικος για κάθε Άποικο (δικό σας ή του αντιπάλου) που βρίσκεται στις θέσεις Ενέργειών.

Οι ενέργειες χωρίς το σύμβολο αυτό σημαίνουν ότι μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια χωρίς να τοποθετήσετε Άποικο. Απλά δηλώστε ότι εκτελείτε την ενέργεια και επιλύστε την.

Παραδείγματα τοποθέτησης:



Είναι σειρά του **Μωβ** και θέλει να εκτελέσει την ενέργεια **Απόκτησης Σχεδίου**. Δύο από τις θέσεις ενεργειών είναι ήδη κατειλημμένες (1 **Μπλε** και 1 **Κίτρινος**), οπότε ο **Μωβ** πρέπει να πληρώσει σε συνδυασμό 2 Κρυστάλλους ή Αποίκους από τις Κατοικίες του στον Χώρο Εργασίας. Αποφασίζει να πληρώσει 1 Κρύσταλλο και να μετακινήσει 1 Άποικο στον Χώρο Εργασίας. Θα μπορούσε να πληρώσει 2 Κρυστάλλους ή να μετακινήσει 2 Αποίκους στον Χώρο Εργασίας.

Αν όλες οι θέσεις είναι κατειλημμένες, πριν εκτελέσετε την ενέργεια, αφαιρέστε όλους τους Αποίκους του παίκτη ή των παικτών με τους περισσότερους Αποίκους από τις θέσεις αυτές (μπορεί να ανήκουν και σε εσάς). Τοποθετήστε τους Αποίκους στους Χώρους Εργασίας των αντίστοιχων παικτών. Έπειτα, πληρώστε τυχόν κόστος με βάση τους Αποίκους που παραμένουν εκεί.



Είναι σειρά του **Μπλε**, και θέλει να εκτελέσει την ενέργεια **Κατασκευής Κτιρίου**. Όλες οι θέσεις Ενέργειών είναι κατειλημμένες (1 **Μπλε**, 1 **Μωβ**, και 1 **Κίτρινος**). Μιας και υπάρχει ισοπαλία για τους περισσότερους, όλοι οι Άποικοι επιστρέφουν στους Χώρους Εργασίας των παικτών τους. Πλέον, δεν υπάρχουν Άποικοι στην ενέργεια, οπότε ο **Μπλε** δεν χρειάζεται να πληρώσει τίποτα για να εκτελέσει την ενέργεια.



Είναι σειρά του **Πράσινου**, και θέλει να εκτελέσει την ενέργεια **Αναβάθμισης Κτιρίου**. Όλες οι θέσεις Ενέργειών είναι κατειλημμένες (2 **Μωβ** και 1 **Πράσινος**), οπότε οι Άποικοι του **Μωβ** (ο παίκτης με τους περισσότερους) επιστρέφουν στον Χώρο Εργασίας του. Ο μοναδικός Άποικος που μένει είναι ο **Πράσινος**, οπότε δεν υπάρχει επιπλέον κόστος για την εκτέλεση της ενέργειας.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΡΟΧΙΑΚΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ



ΑΚΑΤΟΣ ΠΡΟΣΕΔΑΦΙΣΗΣ:

Οι προσηδαφίσεις με την άκατο είναι αργές, επώδυνες, ακριβές και μοναχικές, αλλά πολλές φορές η μόνη σας επιλογή. Προχωρήστε με δικό σας ρίσκο!

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να ταξιδέψετε στην Αποικία. Ακολουθήστε τους κανόνες που περιγράφονται στη σελίδα 20 για τη Φάση Σκάφους αλλά προσπεράστε το βήμα 1 (τοποθέτηση πλακιδίου Ανακάλυψης). Αφού επιλέξετε θέση

Σειράς Παίκτη στην πλευρά Αποικίας, κατεβάστε τον δείκτη Παίκτη σας για να σημειώσετε ότι έχετε ήδη παίξει τη σειρά σας στον τρέχοντα γύρο. Αν το Σκάφος ταξιδέψει από τον Άρη σε Τροχιά σε αυτό τον γύρο, μπορείτε να ταξιδέψετε κανονικά με αυτό.

Σημείωση: Η ενέργεια αυτή μπορεί στην αρχή να μοιάζει ασυνήθιστη. Η χρήση της γίνεται ξεκάθαρη αφού παίξετε μερικούς γύρους.

Παράδειγμα Λήψης Σχεδίου:

Ο **Κίτρινος** θέλει ένα Σχέδιο. Επειδή ο **Μωβ** έχει ήδη έναν Άποικο εκεί, αυτό του κοστίζει είτε 1 Κρύσταλλο, είτε πρέπει να μετακινήσει έναν Άποικο από τις Κατοικίες στον Χώρο Εργασίας του.

Επιλέγει να μετακινήσει έναν Άποικο.



Παίρνει το Σχέδιο Σταθμού Μετάλλων από τα ανοιχτά και τοποθετεί έναν δείκτη Εξελιγμένου Κτιρίου πάνω του.



Παίρνει έπειτα 1 Ορυκτό, το οποίο τοποθετεί στην Αποθήκη του.

Λόγω του ότι η ενέργεια μπορεί να ενισχυθεί, μπορεί να στείλει τον εναπομείναντα Άποικό του στον Χώρο Εργασίας για να πάρει ένα ακόμα Σχέδιο.

Παράδειγμα: Εκμάθηση νέας Τεχνολογίας



Ο **Μωβ** επιλέγει να μάθει μια νέα τεχνολογία. Επιλέγει την τεχνολογία Υδάτων, πληρώνοντας 1 Μπαταρία όπως ορίζει η μεσαία γραμμή του Πλέγματος Τεχνολογιών. Επιλέγει να την τοποθετήσει στην τελευταία θέση της στήλης 1 του Εργαστηρίου του και κερδίζει το όφελος της θέσης αυτής (παίρνοντας έναν Κρύσταλλο).



ΛΗΨΗ ΣΧΕΔΙΟΥ:

Η Γη στέλνει σχέδια για να βελτιώσετε τα κτίρια και να γίνουν αποδοτικότερα. Περισσότερα σχέδια γίνονται διαθέσιμα όταν η Αποικία μεγαλώνει σε μέγεθος και παρέχονται περισσότερα κονδύλια.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να πάρετε 1 κάρτα Σχεδίου από τις διαθέσιμες ανοιχτές. Τα σχέδια αυτά απαιτούνται για τις αναβαθμίσεις Κτιρίων (δείτε σελίδα 16) τα οποία παρέχουν νέες Εταιρικές ενέργειες. Τοποθετήστε την κάρτα ανοιχτή δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας και πάρτε τον εικονιζόμενο στην κάτω δεξιά γωνία Πόρο ή Κρύσταλλο. Τέλος, τοποθετήστε έναν αχρησιμοποίητο δείκτη Εξελιγμένου Κτιρίου σας στην κάρτα. Αν δεν έχετε άλλους δείκτες Εξελιγμένων Κτιρίων δεν επιτρέπεται να πάρετε το Σχέδιο. Δεν τραβάτε κάρτα για αντικατάσταση.

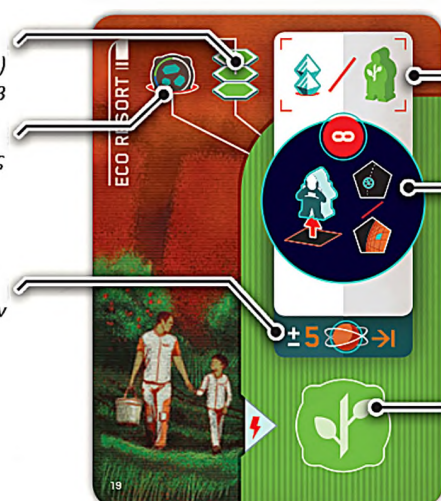
Σημείωση: Όσο ο δείκτης Εξελιγμένου Κτιρίου βρίσκεται στην κάρτα, η εικονιζόμενη Εταιρική Ενέργεια (της κάρτας) δεν επιτρέπεται να παιχτεί. Ο δείκτης Εξελιγμένου Κτιρίου αφαιρείται όταν αναβαθμίσετε ένα Κτίριο χρησιμοποιώντας το Σχέδιο.

Ενισχυμένη ενέργεια: Για κάθε Άποικο που μετακινείτε στον Χώρο Εργασίας όταν εκτελείτε την ενέργεια αυτή, μπορείτε να πάρετε ένα επιπλέον Σχέδιο, ακολουθώντας τους ίδιους κανόνες.

Επίπεδο του Σχεδίου (1 έως 3)
- το επίπεδο της κάρτας αυτής είναι 3

Κόστος Αναβάθμισης

Πόντοι Ευκαιριών



Κόστος χρήσης Εταιρικής ενέργειας

Εταιρική ενέργεια

Αποκτάται όταν πάρετε την κάρτα αυτή
Επίσης καθορίζει το είδος του Κτιρίου που μπορεί να αναβαθμιστεί



ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ:

Τα πλακίδια Τεχνολογιών σας επιτρέπουν να εκτελέσετε ή να βελτιώσετε συγκεκριμένες ενέργειες. Όσο πιο ανεπτυγμένες είναι, τόσο ισχυρότερες γίνονται. Τα πλακίδια Τεχνολογιών στο τέλος του παιχνιδιού αξίζουν πόντους.

Πάρτε 1 πλακίδιο Τεχνολογίας από το Πλέγμα Τεχνολογιών και τοποθετήστε το σε μια κενή θέση της πρώτης από αριστερά στήλης του Εργαστηρίου σας. Αν και οι δύο θέσεις έχουν ήδη ένα πλακίδιο, δεν επιτρέπεται να εκτελέσετε την ενέργεια αυτή.

Το κόστος για να πάρετε ένα πλακίδιο, εξαρτάται από τη θέση του στο Πλέγμα Τεχνολογιών. Ένα πλακίδιο από τις κάτω θέσεις είναι δωρεάν, ένα πλακίδιο από τις μεσαίες θέσεις κοστίζει 1 Μπαταρία, και ένα πλακίδιο από τις τρεις πάνω θέσεις κοστίζει 1 Μπαταρία και 1 Πόρο της επιλογής σας. Τα πλακίδια Τεχνολογιών δεν γεμίζουν μέχρι το επίπεδο Αποικίας να αυξηθεί (δείτε σελίδα 16).

Αφού τοποθετήσετε το πλακίδιο στο Εργαστήριό σας, μπορείτε αμέσως να λάβετε το όφελος που απεικονίζεται στη θέση. Κάποια από τα οφέλη αυτά επίσης απεικονίζουν ένα σύμβολο Γαλάζιου Αποίκου, το οποίο σημαίνει ότι η ενέργεια μπορεί να ενισχυθεί χρησιμοποιώντας επιπλέον Αποίκους, κανονικά. Δείτε το Εγχειρίδιο Αναφοράς για επεξήγηση της συμβολογραφίας.

Ενισχυμένη ενέργεια: Μπορείτε να μετακινήσετε έναν Άποικο στον Χώρο Εργασίας όταν εκτελείτε την ενέργεια αυτή για να πάρετε ένα δεύτερο Πλακίδιο Τεχνολογίας ακολουθώντας του ίδιους κανόνες.

Σημείωση: Κάθε παίκτης μπορεί να έχει 1 μόνο πλακίδιο Τεχνολογίας τού κάθε είδους.



ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ (R&D)

Όλες οι τεχνολογικές έρευνες εκτελούνται στον Διαστημικό Σταθμό που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον Άρη. Οι τεχνολογίες αυτές, θα χρησιμοποιηθούν στην επιφάνεια του πλανήτη.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να αναπτύξετε πλακίδια Τεχνολογίας στο ταμπλό Παίκτη σας μετακινώντας τα στα δεξιά. Μπορείτε να αναπτύξετε 1 πλακίδιο Τεχνολογίας δύο φορές ή 2 πλακίδια Τεχνολογίας από μια φορά το κάθε ένα. Αν αναπτύξετε μόνο 1 πλακίδιο δύο φορές, επιλύστε κάθε μετακίνηση χωριστά.

Για την ανάπτυξη ενός πλακιδίου Τεχνολογίας, μετακινήστε το σε μια γειτονική κενή θέση στα δεξιά της τρέχουσας θέσης του πλακιδίου, και πληρώστε το κόστος που απεικονίζεται πάνω από τη στήλη στην οποία το πλακίδιο έφτασε. Αν μετακινήσετε ένα πλακίδιο Τεχνολογίας σε μια θέση με σύμβολο πάνω της, αμέσως κερδίζετε το όφελος της θέσης αυτής (δείτε το εγχειρίδιο Αναφοράς).

Σημείωση: Αν μια ανάπτυξη σας παρέχει Πόρους, μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε για να πληρώσετε μια άλλη ανάπτυξη.

Σημείωση: Ο αριθμός πάνω από κάθε στήλη είναι το επίπεδο τεχνολογίας κάθε πλακιδίου της στήλης. Στο τέλος του παιχνιδιού, κάθε πλακίδιο Τεχνολογίας σας αξίζει τους ΠΕ που αναγράφονται κάτω από την στήλη του.

Ενισχυμένη ενέργεια: Για κάθε Άποικο που μετακινείτε στον Χώρο Εργασίας σας όταν εκτελείτε την ενέργεια αυτή, αναπτύξετε 1 οποιοδήποτε πλακίδιο Τεχνολογίας στο Εργαστήριό σας, μια φορά. Μπορείτε επίσης να αναπτύξετε το ίδιο πλακίδιο πολλές φορές με τον τρόπο αυτό, και μπορείτε ακόμη και να αναπτύξετε ένα πλακίδιο ακόμη κι αν δεν το αναπτύξατε με την Βασική ενέργεια.

Παράδειγμα: Ανάπτυξη μιας Τεχνολογίας

Ο Πράσινος επιλέγει την ενέργεια αυτή και τοποθετεί έναν Άποικο σε μια θέση Ενέργειας. Μιας και δεν υπάρχουν άλλοι Άποικοι εκεί, δεν υπάρχει επιπλέον κόστος για την εκτέλεσή της. Για τις αρχικές δύο αναπτύξεις, πρώτα αναπτύσσει το πλακίδιο Τεχνολογίας Υδάτων στο επίπεδο 3 (κοστίζει 1 Οξυγόνο) μετακινώντας το στη θέση που απεικονίζει ένα Ορυκτό και παίρνει 1 Ορυκτό.



Θέλει να το αναπτύξει περισσότερο, αλλά οι δύο γειτονικές θέσεις είναι κατειλημμένες, οπότε αναπτύσσει το πλακίδιο Τεχνολογίας Γεννήτριας στο επίπεδο 5 πληρώνοντας το Ορυκτό που μόλις πήρε (αντί για το Οξυγόνο) και ένα Φυτό. Μετακινεί το πλακίδιο στη θέση που απεικονίζει ένα Σχέδιο και χρησιμοποιεί το όφελος της θέσης για να πάρει 1 ή περισσότερα Σχέδια. Τέλος, μπορεί αν θέλει να στείλει επιπλέον Αποίκους στον Χώρο Εργασίας για να το αναπτύξει περισσότερο, αρκεί να έχει τους Πόρους για να το κάνει.

Παράδειγμα Ανατροφοδότησης:

Ο Πράσινος επιλέγει την ενέργεια Ανατροφοδότησης, η οποία του επιτρέπει να πάρει 1 Πόρο ή Κρύσταλλο.

Ωστόσο, ενισχύει την ενέργεια στέλνοντας δύο Αποίκους στον Χώρο Εργασίας του για να πάρει 2 επιπλέον αντικείμενα από την Κεντρική Αποθήκη.



Αποφασίζει να πάρει 2 Κρυστάλλους και 1 Νερό. Προσέξτε ότι μιας και έχει μόνο 1 Καταφύγιο στο ταμπλό, το όριο αποθήκευσης Πόρων του είναι 2.



ΧΡΗΣΗ ΠΛΑΚΙΔΙΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ:

Σε αρκετές στιγμές στο παιχνίδι, όπως κατά την εκτέλεση μιας ενέργειας ή της λήψης ενός οφέλους, αν υπάρχει σχετικό πλακίδιο Τεχνολογίας (με αντίστοιχο σύμβολο) στην κατοχή οποιουδήποτε παίκτη, το αποτέλεσμα αυτής της ενέργειας/οφέλους μπορεί να ενισχυθεί. Όσο μεγαλύτερο το επίπεδο του πλακιδίου Τεχνολογίας, τόσο πιο ισχυρό το αποτέλεσμα.

Κάθε φορά που χρησιμοποιείτε μια Τεχνολογία, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα οποιοδήποτε πλακίδιο Τεχνολογίας, δικό σας ή άλλου παίκτη.

Αν χρησιμοποιήσετε το πλακίδιο Τεχνολογίας ενός άλλου παίκτη, ο παίκτης αυτός παίρνει 1 Οξυγόνο από το γενικό απόθεμα και το τοποθετεί στην κορυφή του ταμπλό Παίκτη του.

Στο τέλος της σειράς σας, ο παίκτης έχει την δυνατότητα να αναπτύξει αμέσως το πλακίδιο Τεχνολογίας που χρησιμοποιήσατε, χωρίς κόστος (συμπεριλαμβανομένης της λήψης των οφελών της θέσης στην οποία μετακίνησε το πλακίδιο). Αν το κάνει, το Οξυγόνο που πήρε νωρίτερα επιστρέφεται στο γενικό απόθεμα. Αν δεν μπορεί ή δεν επιθυμεί να αναπτύξει το πλακίδιο Τεχνολογίας, παίρνει το Οξυγόνο.



ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ:

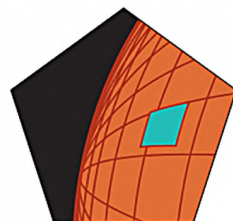
Οι Πόροι από την Γη είναι ελάχιστοι και υπάρχει περιορισμένος χώρος στην κεντρική αποθήκη. Περισσότεροι πόροι φτάνουν καθώς η αποικία αναπτύσσεται.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να πάρετε 1 οποιοδήποτε Πόρο ή 1 Κρύσταλλο από την Κεντρική Αποθήκη και να τον τοποθετήσετε στην Αποθήκη/Σταθμό σας.

Ενισχυμένη ενέργεια: Για κάθε Άποικο που μετακινείτε στον Χώρο Εργασίας σας όταν εκτελείτε την ενέργεια αυτή, πάρτε 1 επιπλέον Κρύσταλλο ή Πόρο από την Κεντρική Αποθήκη.

Υπενθύμιση: Έχετε περιορισμένη χωρητικότητα αποθήκευσης Κρυστάλλων (ο αριθμός των κενών θέσεων του Σταθμού σας) και Πόρων (ίσος με τον αριθμό των Καταφυγίων που έχετε, συν ένα).

Σημείωση: Δεν μπορείτε να πάρετε κάτι από την Κεντρική Αποθήκη αν δεν μπορείτε να το αποθηκεύσετε σε δικό σας χώρο.



ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΑΠΟΙΚΙΑΣ



ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΕΓΧΟΥ:

Το πρώτο rover που προσεδαφίστηκε στον Άρη ήταν το Sojourner τον Ιούλιο του 1997. Αργότερα τον Ιανουάριο του 2004, προσεδαφίστηκαν τα Rover Spirit και Opportunity. Το Curiosity προσεδαφίστηκε το 2012 και ακόμα επιχειρεί. Τα Rover είναι υπεύθυνα για τον μεγαλύτερο όγκο πληροφοριών και δεδομένων που έχουμε συλλέξει από την επιφάνεια του πλανήτη.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να μετακινήσετε τα Ρομπότ και τα Rover σας. Έχετε 2 πόντους Μετακίνησης για να χρησιμοποιήσετε για την μετακίνηση του Rover. Αυτό μπορείτε να το κάνετε με οποιαδήποτε σειρά. Μπορείτε να μετακινήσετε ένα Ρομπότ κατά 1 εξάγωνο, έπειτα το Rover σας, και έπειτα ένα άλλο ρομπότ (ή και το ίδιο).

Κάθε πόντος Μετακίνησης σας επιτρέπει να μετακινήσετε το Ρομπότ / Rover σε ένα γειτονικό εξάγωνο.

Κάθε Κρύσταλλος που έχετε στο Σταθμό σας πριν την εκτέλεση της ενέργειας αυτής, μπορεί να ξοδευτεί για να κερδίσετε 1 επιπλέον πόντο Μετακίνησης για τα Ρομπότ ή το Rover σας.

Σημείωση: Τα Ρομπότ και τα Rover μπορούν να περάσουν, αλλά όχι να σταματήσουν, σε εξάγωνο που έχει Εξελιγμένο Κτίριο, Αποικο, άλλο Ρομπότ ή άλλο Rover.



ΡΟΜΠΟΤ: Τα Ρομπότ είναι καθαριστές και κτίστες. Αν ένα Ρομπότ ολοκληρώσει τη σειρά του σε εξάγωνο με πλακίδιο Ανακάλυψης ή Έρευνας, το πλακίδιο καταστρέφεται και αφαιρείται από το παιχνίδι. Αν ένα Ρομπότ ολοκληρώσει τη σειρά του σε εξάγωνο με Κρύσταλλο, επιστρέψτε τον Κρύσταλλο πίσω στο γενικό απόθεμα.

Το εξάγωνο στο οποίο το Ρομπότ βρίσκεται, και όλα τα γειτονικά εξάγωνα ορίζονται σαν Ζώνη Κατασκευής του Ρομπότ. Αυτό έχει σημασία για την κατασκευή και την αναβάθμιση Κτιρίων (σελίδες 13 και 16).



ROVER: Τα Rover μετακινούνται στον χάρτη συλλέγοντας Κρυστάλλους απλά περνώντας από την θέση τους, ή πλακίδια Ανακαλύψεων και Έρευνας αν καταλήξουν εκεί στο τέλος της σειράς τους.

Στην αρχή του παιχνιδιού, παρόλο που το πόνι του Rover σας βρίσκεται δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας, το Rover σας βρίσκεται στο αρχικό Ορυχείο, στο κέντρο του ταμπλό. Όταν μετακινήσετε το Rover σας για πρώτη φορά στο παιχνίδι, αρχικά τοποθετήστε το Rover στο αρχικό Ορυχείο και έπειτα υπολογίστε εξάγωνα από εκεί.

Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το πλακίδιο Τεχνολογίας Rover για να πάρετε επιπλέον Πόντους Μετακίνησης ΠΜ, ίσους με το επίπεδο του πλακιδίου Τεχνολογίας.

Μπορείτε να συλλέξετε τους Κρυστάλλους από τα εξάγωνα που περνάτε ή καταλήγετε. Πάρτε τους από το ταμπλό και τοποθετήστε τους στη θέση κάτω από τον Σταθμό σας, όπως και όταν τους κερδίζετε με άλλους τρόπους (δεν μπορείτε να τους ξοδέψετε στην τρέχουσα σειρά σας).

Αφού εκτελέσετε όλη σας την μετακίνηση, αν υπάρχει πλακίδιο Ανακάλυψης ή Έρευνας στο εξάγωνο όπου σταμάτησε το Rover σας, μπορείτε να αφαιρέσετε το πλακίδιο από το ταμπλό για να κερδίσετε το όφελος, αρκεί να καλύπτετε τις παρακάτω συνθήκες:

- Να μην έχετε ήδη πάρει ένα πλακίδιο Έρευνας του αντίστοιχου χρώματος και γράμματος.
- Πρέπει να πληρώσετε το κόστος που σχετίζεται με το όφελος.
- Πρέπει να μπορείτε να εκτελέσετε τουλάχιστον μέρος του οφέλους. Αν δεν μπορείτε, το Rover σας δεν μπορεί να σταματήσει στο εξάγωνο αυτό.

Αν πάρετε ένα πλακίδιο, επιλύστε το άμεσα, πληρώνοντας τυχόν κόστος, και έπειτα τοποθετήστε το στην περιοχή μπροστά σας (τοποθετήστε τα πλακίδια Ανακαλύψεων κλειστά). Τα πλακίδια Ανακαλύψεων και Έρευνας μπορεί να απαιτούνται για την ολοκλήρωση μιας Αποστολής ή Προσωπικού Στόχου.

Δείτε το εγχειρίδιο Αναφοράς για λεπτομερή λίστα των πλακιδίων Ανακαλύψεων και Έρευνας.

ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ROVER



Όταν μετακινείτε το Rover σας, μπορείτε να αυξήσετε την εμβέλεια του χρησιμοποιώντας το σχετικό πλακίδιο Τεχνολογίας (δείτε στη σελίδα 11 για πλήρεις κανόνες χρήσης των πλακιδίων Τεχνολογίας).

Παράδειγμα:



Αν χρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο Τεχνολογίας Rover Επίπεδου-3, προσθέτετε 3 επιπλέον πόντους Μετακίνησης, φτάνοντας το σύνολο στο 5.



Ένα Rover μετακινείται 5 εξάγωνα, συλλέγει έναν Κρύσταλλο στην πορεία και έπειτα παίρνει το πλακίδιο Ανακάλυψης.



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΚΤΙΡΙΟΥ:

Η κατασκευή σημαντικών Κτιρίων είναι βασικό κομμάτι της ανάπτυξης της Αποικίας και της άφιξης νέων σκαφών, προσελκύνοντας περισσότερους αποίκους στον πλανήτη. Τα επίπεδα παραγωγής ενέργειας, νερού, τροφίμων και οξυγόνου πρέπει να αυξηθούν, ώστε να συντηρούνται οι απαραίτητες συνθήκες για την αυτάρκεια των κατοίκων του Άρη. Οι εταιρείες που συνεισφέρουν στις βελτιώσεις αυτές θα επιβραβεύονται με πόρους και αναγνώριση.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να προσθέσετε ένα νέο Κτίριο στον Άρη. Μπορείτε να τοποθετήσετε ένα Κτίριο:

- Γειτονικά σε ένα ήδη υπάρχον Κτίριο του ίδιου είδους (δημιουργώντας ένα Σύμπλεγμα, το οποίο απαιτεί την χρήση ενός πλακιδίου Τεχνολογίας), ή
- Ακριβώς 2 εξάγωνα μακριά από ένα ήδη υπάρχον Κτίριο του ίδιου είδους (και όχι γειτονικά σε άλλο Κτίριο του ίδιου είδους).

Σημείωση: Τα Καταφύγια σας και τα Καταφύγια των αντιπάλων σας θεωρούνται Κτίρια διαφορετικών ειδών.

Ακολουθήστε τα εξής βήματα:

- Επιλέξτε ποιά Κτίριο θέλετε να κατασκευάσετε. Αυτό μπορεί να είναι ένα από τα πλακίδια δίπλα στο ταμπλό (Ορυχείο, Γεννήτρια, Διυλιστήριο Υδάτων, Θερμοκήπιο, Συμπυκνωτής Οξυγόνου) ή το Καταφύγιο στην χαμηλότερη θέση του ταμπλό Παίκτη σας.
- Πληρώστε το κόστος που αναγράφεται στο ταμπλό Κτιρίων. Για τα Ορυχεία, δείτε παρακάτω. Για τα Καταφύγια, το κόστος είναι 1 Οξυγόνο (απεικονίζεται στα πλακίδια Καταφυγίων).
- Τοποθετήστε το νέο πλακίδιο κλειστό (με τον ίδιο προσανατολισμό όπως τα ήδη τοποθετημένα πλακίδια) σε ένα εξάγωνο που δεν περιέχει Κτίριο και είναι μέσα στη ζώνη Κατασκευής ενός Ρομπότ σας (στο εξάγωνο του Ρομπότ ή γειτονικά σε αυτό).
 - Αν τοποθετήσατε ένα Κτίριο γειτονικά σε ένα ή περισσότερα Κτίρια του ίδιου είδους (δημιουργώντας ή αυξάνοντας το μέγεθος ενός Συμπλέγματος), πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο Τεχνολογίας του κατάλληλου είδους και επιπέδου (δείτε σελίδα 14).
 - Αν τοποθετήσατε ένα πλακίδιο ακριβώς 2 εξάγωνα μακριά από ένα Κτίριο του ίδιου είδους, δεν απαιτείται πλακίδιο Τεχνολογίας. Αυτό δεν υπολογίζεται σαν δημιουργία Συμπλέγματος.
- Αν το πλακίδιο Κτιρίου που τοποθετήσατε έχει βέλη, τοποθετήστε 1 Κρύσταλλο από το γενικό απόθεμα σε κάθε γειτονικό κενό εξάγωνο στο οποίο δείχνουν τα βέλη. Έπειτα, ανοίξτε το πλακίδιο, διατηρώντας τον σωστό προσανατολισμό.
- Πάρτε τόσους Πόρους στο είδος του Κτιρίου ίσους σε αριθμό με το νέο μέγεθος του Συμπλέγματος (δηλαδή ο αριθμός των συνεχόμενων πλακιδίων που είναι ίδια με το πλακίδιο που μόλις τοποθετήσατε). Αν το Κτίριο που τοποθετήσατε δεν είναι γειτονικό με κάποιο άλλο Κτίριο του ίδιου είδους, πάρτε 1 Πόρο.

Αν τοποθετήσατε ένα Καταφύγιο, πάρτε Κρυστάλλους αντί για Πόρους.



Οι παρακάτω κανόνες ισχύουν επίσης για την Κατασκευή:

- Την πρώτη φορά στο παιχνίδι που δημιουργείτε ή αυξάνετε το μέγεθος ενός Συμπλέγματος, μετακινήστε τον κύβο Προόδου σας από τον πάτο του ταμπλό Παίκτη σας στο αντίστοιχο Κτίριο και τοποθετήστε τον στη θέση του χρώματός σας κάτω από το αντίστοιχο Κτίριο στην περιοχή Προόδου.



Σημείωση: Μετακινείτε έναν κύβο Προόδου μόνο αν δημιουργήσετε ή αυξήσετε το μέγεθος ενός Συμπλέγματος (2 ή περισσότερα Κτίρια του ίδιου είδους). Η κατασκευή ενός Κτιρίου που δεν συνδέεται με άλλο Κτίριο του ίδιου είδους δεν σας επιτρέπει να μετακινήσετε έναν κύβο Προόδου.

Σημείωση: Η κατασκευή ενός Συμπλέγματος Καταφυγίων δεν σας επιτρέπει να μετακινήσετε έναν κύβο Προόδου.

ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΡΟΟΔΟΥ:

Κάτω δεξιά στο κεντρικό ταμπλό βρίσκεται η περιοχή Προόδου. Οι κύβοι Προόδου που τοποθετούνται στην περιοχή αυτή σκοράρουν πόντους κατά την πρώτη και δεύτερη αναβάθμιση της Αποικίας (δείτε παιχνίδι πλαίσιο, σελίδα 16), και στο τέλος του παιχνιδιού.



- Αν τοποθετήσατε ένα Ορυχείο, πρέπει να τοποθετήσατε 1 Άποικο από τις Κατοικίες σας στο Ορυχείο. Αν δεν έχετε Αποίκους στις Κατοικίες σας, δεν μπορείτε να κατασκευάσετε Ορυχείο. Ο Άποικος θεωρείται πλέον Μεταλλωρύχος και παράγει Ορυκτά όταν ταξιδεύετε σε Τροχιά (δείτε σελίδα 20).



- Αν κατασκευάσατε ένα Κτίριο LSS, μετακινήστε τον κατάλληλο δείκτη του μετρητή LSS 1 θέση επάνω. Έτσι, μπορεί να ενεργοποιηθούν Επιβραβεύσεις LSS (δείτε σελίδα 15).

ΚΤΙΡΙΑ LSS:

Ένα Κτίριο LSS ανήκει σε ένα από τα είδη που είναι σημαντικά για την αποικία. Αυτό απεικονίζεται στην περιοχή LSS του ταμπλό.



Γεννήτρια



Διυλιστήριο Υδάτων



Θερμοκήπιο



Συμπυκνωτής Οξυγόνου

ΚΑΝΟΝΑΣ ΜΕΤΑΤΟΠΙΣΗΣ:

- Αν κατασκευάσατε ή αναβαθμίσατε ένα Κτίριο πάνω σε Κρύσταλλο, επιστρέψτε τον στο γενικό απόθεμα.
- Αν κατασκευάσατε ή αναβαθμίσατε ένα Κτίριο πάνω σε πλακίδιο Ανακάλυψης ή Έρευνας, επιστρέψτε το στο κουτί.
- Αν κατασκευάσατε ή αναβαθμίσατε ένα Κτίριο πάνω σε Ρομπότ ή Rover, το πiónι αυτό πρέπει να μετακινηθεί από την τρέχουσα θέση του, από τον ιδιοκτήτη του, στο πιο κοντινό του εξάγωνο (είτε σε κενό εξάγωνο, είτε σε Κτίριο χωρίς άλλο κομμάτι).



Η κατασκευή Καταφυγίων για τους Αποίκους απαιτεί Οξυγόνο, και η δημιουργία Οξυγόνου απαιτεί Φυτά, η καλλιέργεια απαιτεί Νερό, η διύλιση Υδάτων απαιτεί Ενέργεια, η δημιουργία Ενέργειας απαιτεί εξόρυξη Ορυκτών και η εξόρυξη Ορυκτών απαιτεί Αποίκους.

Παράδειγμα Κατασκευής:



Ο Μωβ θέλει να κατασκευάσει έναν Συμπιεστή Οξυγόνου. Κοστίζει 1 Φυτό, το οποίο πληρώνει στο απόθεμα.



Κρύσταλλοι προστίθενται σε όλα τα κενά εξάγωνα που δείχνουν τα βέλη στην πλάτη του νέου Κτιρίου. Έπειτα το πλακίδιο γυρίζει πλευρά.



Οι τέσσερις πιθανές τοποθεσίες για το κτίριο φαίνονται παραπάνω.

- 1 Αν το πλακίδιο Τεχνολογίας Οξυγόνου ανήκει σε κάποιον παίκτη, ο Μωβ μπορεί να το χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσει ένα Σύμπλεγμα Συμπυκνωτών Οξυγόνου σε οποιοδήποτε από αυτά τα εξάγωνα (δημιουργώντας ένα Σύμπλεγμα μεγέθους 2).
- 2 Αν κανένας δεν έχει το πλακίδιο Τεχνολογίας Οξυγόνου, ή ο Μωβ δεν θέλει να το χρησιμοποιήσει, μπορεί να κατασκευάσει έναν νέο, μόνο του, Συμπυκνωτή Οξυγόνου.



Για το υπόλοιπο παράδειγμα, θα θεωρήσουμε ότι ο Μωβ έχει το πλακίδιο Τεχνολογίας Οξυγόνου και μπορεί να δημιουργήσει Σύμπλεγμα.



Ο Μωβ επιλέγει να τοποθετήσει τον νέο Συμπυκνωτή Οξυγόνου δίπλα σε έναν ήδη υπάρχον, δημιουργώντας ένα Σύμπλεγμα.

Ο Μωβ παίρνει 2 Οξυγόνο (επειδή δημιουργήθηκε Σύμπλεγμα 2 Συμπυκνωτών Οξυγόνου). Ωστόσο, έχει χωρητικότητα για 1 μόνο ακόμα, οπότε το άλλο επιστρέφει στο απόθεμα.



Μιας και είναι η πρώτη φορά στο παιχνίδι που ο Μωβ δημιούργησε ή αύξησε το μέγεθος ενός Συμπλέγματος Συμπυκνωτή Οξυγόνου, μετακινεί έναν κύβο Προόδου του από το ταμπλό Παίκτη στην περιοχή Προόδου.



Ο δείκτης Οξυγόνου στο LSS μετακινείται προς τα πάνω σημειώνοντας έτσι ότι υπάρχουν πλέον 2 Συμπυκνωτές Οξυγόνου στον Άρη. Έτσι, ενεργοποιούνται επιβραβεύσεις LSS, οι οποίες περιγράφονται στην επόμενη σελίδα.

ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΓΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ:

Αν κατασκευάσετε ένα Κτίριο το οποίο δημιουργεί ή αυξάνει το μέγεθος ενός Συμπλέγματος (δηλαδή τοποθετήσετε Κτίριο γειτονικά σε ένα άλλο του ίδιου είδους), πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα αντίστοιχο πλακίδιο Τεχνολογίας. Για παράδειγμα για να τοποθετήσετε ένα Θερμοκήπιο γειτονικά σε ένα άλλο Θερμοκήπιο, πρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο Τεχνολογίας Θερμοκηπίου.

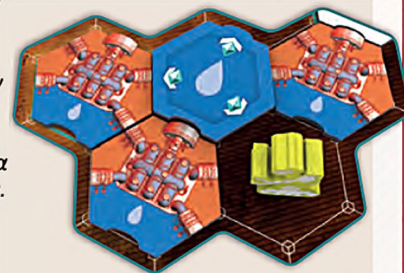
Το επίπεδο του πλακιδίου Τεχνολογίας που χρησιμοποιείτε πρέπει να είναι ίσο ή μεγαλύτερο με τον συνολικό αριθμό Κτιρίων στα οποία συνδέεστε. Αν συνδεθείτε σε ήδη υπάρχον Σύμπλεγμα Κτιρίων, κάθε Κτίριο του Συμπλέγματος υπολογίζεται σαν 1 Κτίριο, ακόμη κι αν το Κτίριο δεν είναι άμεσα συνδεδεμένο με το νέο Κτίριο. Δείτε στη σελίδα 11 για τους πλήρεις κανόνες χρήσης των πλακιδίων Τεχνολογίας.

Παραδείγματα:

Η κατασκευή ενός Διυλιστηρίου Υδάτων δίπλα σε ένα άλλο Διυλιστήριο Υδάτων απαιτεί την χρήση ενός πλακιδίου Τεχνολογίας Υδάτων επιπέδου 1 τουλάχιστον, μιας και συνδέεστε σε 1 άλλο Διυλιστήριο Υδάτων.



Η κατασκευή ενός Διυλιστηρίου Υδάτων ανάμεσα σε ένα μόνο του Διυλιστήριο Υδάτων και ένα Σύμπλεγμα από δύο Διυλιστήρια Υδάτων απαιτεί την χρήση ενός πλακιδίου Τεχνολογίας Υδάτων επιπέδου 3 τουλάχιστον, μιας και συνδέεστε σε 3 άλλα Διυλιστήρια Υδάτων.



Η κατασκευή ενός Διυλιστηρίου Υδάτων γειτονικά σε ένα τουλάχιστον πλακίδιο ενός Συμπλέγματος 3 Διυλιστηρίων Υδάτων απαιτεί την χρήση ενός πλακιδίου Τεχνολογίας Υδάτων επιπέδου 3 τουλάχιστον, μιας και συνδέεστε (άμεσα και έμμεσα) σε 3 άλλα Διυλιστήρια Υδάτων.





ΟΡΥΧΕΙΑ:

Η εξόρυξη Ορυκτών είναι μια από τις πιο προσοδοφόρες βιομηχανίες του Άρη. Οι ιδιωτικές εταιρείες ανταγωνίζονται για τα δικαιώματα εξόρυξης, των πιο πλούσιων περιοχών του πλανήτη.

Τα Ορυχεία λειτουργούν με αρκετούς διαφορετικούς τρόπους. Δεν είναι μέρος του LSS και τα Ορυκτά που παράγουν δεν παίρνονται από την Κεντρική Αποθήκη. Τα Ορυχεία κατασκευάζονται όπως και τα υπόλοιπα Κτίρια, αλλά αντί να πληρώνετε Πόρους για την τοποθέτηση πλακιδίου, πρέπει να τοποθετήσετε 1 Άποικο από τις Κατοικίες σας στο Ορυχείο αφού αυτό τοποθετηθεί. Αν δεν έχετε Άποικο στις Κατοικίες σας, δεν επιτρέπεται να κατασκευάσετε το Ορυχείο.

Επιπλέον των Ορυκτών που λαμβάνετε με την τοποθέτηση του Ορυχείου, κάθε Άποικός σας σε Ορυχείο επίσης παράγει 1 Ορυκτό κάθε φορά που ταξιδεύετε σε Τροχιά (δείτε σελίδα 20).

Δημιουργώντας ή αυξάνοντας το μέγεθος ενός Συμπλέγματος Ορυχείων, μπορείτε να τοποθετήσετε τον κύβο Προόδου σας στην περιοχή Προόδου κανονικά.

Ακόμη κι αν ένας Άποικος εργάζεται σε Ορυχείο, το ορυχείο δεν ανήκει σε κανέναν παίκτη. Συνεπώς, οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να αναβαθμίσει ένα Ορυχείο με Άποικο άλλου παίκτη πάνω του (δείτε σελίδα 16).

Παράδειγμα: Κατασκευή ενός Ορυχείου



Ο Κίτρινος θέλει να κατασκευάσει ένα νέο Ορυχείο. Το πλακίδιο Τεχνολογίας Ορυχείων δεν είναι στο παιχνίδι, οπότε δεν μπορεί να δημιουργήσει Σύμπλεγμα Ορυχείων.



Αντίθετα, κατασκευάζει ένα νέο Ορυχείο, μόνο του.



Για να το κάνει, τοποθετεί έναν Άποικό του από τις Κατοικίες στο Ορυχείο. Το Ρομπότ μετατοπίζεται σε ένα διπλανό εξάγωνο.



Κερδίζει 1 Ορυκτό.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΖΩΗΣ (LSS)



Η σειρά που καταλαμβάνεται από τον δείκτη επιπέδου Αποικίας αναπαριστάει τις τρέχουσες ανάγκες της αποικίας. Στην αρχή του παιχνιδιού, υπάρχει μόνο ένα από κάθε Κτίριο στον χάρτη και η αποικία χρειάζεται δύο από το κάθε ένα. Οι παίκτες που βοηθούν να καλυφθούν οι ανάγκες (τοποθετώντας το κατάλληλο πλακίδιο Κτιρίου) κερδίζουν κάποιο bonus. Ωστόσο, η περαιτέρω προώθηση του δείκτη πριν ο δείκτης επιπέδου Αποικίας προχωρήσει, δεν δίνει άλλο bonus μιας και η αποικία δεν έχει ανάγκη το συγκεκριμένο είδος Κτιρίου αυτή τη στιγμή.

Το LSS αναπαριστάει τα απαιτούμενα κτίρια για την επιβίωση στον Άρη και την άφιξη νέων Αποίκων. Επίσης, αντιστοιχεί στο τρέχον επίπεδο Αποικίας, το οποίο είναι η σειρά κάτω από τον δείκτη επιπέδου Αποικίας. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο δείκτης βρίσκεται στην δεύτερη σειρά, οπότε το επίπεδο Αποικίας είναι στο 1.

Κάθε στήλη αναπαριστάει ένα υποσύστημα του LSS και σημειώνει τον αριθμό των κατασκευασμένων Κτιρίων του αντίστοιχου είδους, στον χάρτη. Κάθε φορά που ένα πλακίδιο Κτιρίου τοποθετείται στο Ταμπλό, μετακινήστε τον δείκτη της αντίστοιχης στήλης μία θέση πάνω, εκτός κι αν ήδη βρίσκεται στην κορυφή της στήλης.

Την πρώτη φορά που ένα Κτίριο LSS του κάθε είδους κατασκευάζεται (δηλαδή μετακινείται ο δείκτης από την τελευταία σειρά στην επόμενη) ο παίκτης που κατασκεύασε το Κτίριο κερδίζει 2 ΠΕ.

Επίσης, αν ο δείκτης βρίσκεται κάτω από την σειρά όπου ήταν ο δείκτης Επιπέδου Αποικίας πριν μετακινηθεί,

ο παίκτης που προωθεί τον δείκτη κερδίζει δύο επιπλέον οφέλη:

1. ΠΕ σύμφωνα με το πλακίδιο Επιβράβευσης LSS που βρίσκεται στην κορυφή της στήλης, στην οποία βρίσκεται ο δείκτης. Μην αφαιρείτε το πλακίδιο LSS.



2. Ένα από τα οφέλη που απεικονίζονται πάνω αριστερά στο LSS.



Τα πλακίδια Επιβραβεύσεων LSS και τα υπόλοιπα οφέλη επεξηγούνται στο εγχειρίδιο Αναφοράς.

Το τρέχον επίπεδο Αποικίας καθορίζει επίσης τη συχνότητα ταξιδιών του Σκάφους. Δείτε στην επόμενη σελίδα για πλήρη επεξήγηση.

Παράδειγματα Επιβραβεύσεων LSS



Μια Γεννήτρια κατασκευάζεται. Μιας και ο δείκτης βρίσκεται κάτω από τον δείκτη επιπέδου Αποικίας πριν την κατασκευή, ισχύουν οι επιβραβεύσεις LSS.



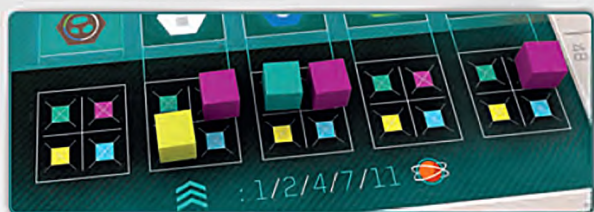
Μια νέα Γεννήτρια κατασκευάζεται. Δεν ισχύουν επιβραβεύσεις LSS μιας και ο δείκτης πλέον δεν βρίσκεται κάτω από τον δείκτη επιπέδου Αποικίας.

Παράδειγμα: Αύξηση Επιπέδου Αποικίας



Ένα Θερμοκήπιο κατασκευάζεται και υπάρχουν πλέον δύο Κτίρια LSS του κάθε είδους στον Άρη. Η Αποικία ανεβαίνει στο Επίπεδο 2!

Παράδειγμα σκοραρίσματος περιοχών Προόδου:



- Ο Μωβ έχει 3 κύβους Προόδου και κερδίζει 4.
- Ο Κίτρινος έχει 1 κύβο Προόδου και κερδίζει 1.
- Ο Πράσινος έχει 1 κύβο Προόδου και κερδίζει 1.
- Ο Μπλε δεν έχει κύβους Προόδου και κερδίζει 0.

Παράδειγμα: Αναβάθμιση Κτιρίου



Ο Πράσινος αναβαθμίζει το Διυλιστήριο Υδάτων με το Σχέδιο Ιδιωτικού Πλοίου.

Αυτό κοστίζει 1 Ορυκτό.

Ο Πράσινος μετακινεί τον δείκτη Εξελιγμένου Κτιρίου από το Σχέδιο στο Κτίριο.

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΑΠΟΙΚΙΑΣ

Όταν όλοι οι δείκτες προχωρήσουν στη σειρά του δείκτη επιπέδου Αποικίας (ή ψηλότερα), η Κατάσταση Αποικίας ενημερώνεται στο τέλος της σειράς σας.

Ακολουθήστε τα εξής βήματα:

1. Μετακινήστε τον δείκτη επιπέδου αποικίας μια θέση πάνω.
2. Νέες κάρτες Σχεδίων μπορούν να προστεθούν στις ανοιχτές.

- Αν η αποικία έφτασε στο Επίπεδο 2, αφαιρέστε τα εναπομείναντα Σχέδια από τα ανοιχτά (επιστρέφουν στο κουτί) προσθέστε τις 12 πρώτες κάρτες της τράπουλας Σχεδίων στις ανοιχτές (αυτές θα είναι οι υπόλοιπες 6 κάρτες Επιπέδου 1 και 6 κάρτες Επιπέδου 3.)

- Αν η αποικία έφτασε στο Επίπεδο 3, αφαιρέστε όλα τα Σχέδια Επιπέδου 1 από τα ανοιχτά (επιστρέφουν στο κουτί) και προσθέστε τις υπόλοιπες 6 κάρτες Επιπέδου 3 από την τράπουλα στις ανοιχτές.

3. Γεμίστε τυχόν κενές θέσεις στο Πλέγμα Τεχνολογιών με νέα πλακίδια Τεχνολογίας από τη στοίβα (γεμίστε τις θέσεις από κάτω προς τα πάνω).

Σημείωση: Παραλείψτε το βήμα αυτό σε παιχνίδι 2 παικτών.



ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΕΝΟΣ ΚΤΙΡΙΟΥ:

Ο μόνος τρόπος να έχετε μια αυτόνομη αποικία στον Άρη είναι αναβαθμίζοντας τα βασικά κτίρια σε εξελιγμένα, χρησιμοποιώντας την τελευταία γήινη και Αρειανή τεχνολογία.

Η ενέργεια επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε ένα Σχέδιο που είχατε πάρει προηγουμένως για να αναβαθμίσετε ένα από τα Κτίρια στον χάρτη σε Εξελιγμένο Κτίριο.

- Κάθε Κτίριο μπορεί να αναβαθμιστεί μία μόνο φορά.
- Κάθε Σχέδιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία μόνο φορά.

Τα Εξελιγμένα Κτίρια παράγουν Πόρους όταν ταξιδεύετε σε Τροχιά και επίσης (οι κάρτες τους) έχουν (εικονιζόμενη) μία Εταιρική Ενέργεια (δείτε σελίδα 18).

Το σύμβολο στο κέντρο πάνω του σχεδίου δείχνει το ελάχιστο μέγεθος του κτιρίου που μπορεί να αναβαθμιστεί. Το σύμβολο στο κάτω μέρος, υποδεικνύει το είδος.

Ένα Σχέδιο επιπέδου 1 μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναβαθμιστεί οποιοδήποτε από τα αντίστοιχα Κτίρια.

Ένα Σχέδιο επιπέδου 3 μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναβαθμιστεί οποιοδήποτε αντίστοιχο Κτίριο αρκεί να είναι μέρος ενός Συμπλέγματος μεγέθους 3 ή μεγαλύτερου.

Για την αναβάθμιση ενός Κτιρίου, πρέπει αυτό να βρίσκεται στη ζώνη Κατασκευής τού Ρομπότ σας. Επίσης, όταν αναβαθμίσετε ένα Καταφύγιο, μπορείτε να αναβαθμίσετε μόνο ένα δικό σας, και όχι άλλου παίκτη.

4. Γεμίστε την Κεντρική Αποθήκη με Κρυστάλλους και Πόρους από το γενικό απόθεμα, μέχρι να υπάρχουν 3 του κάθε είδους.

Σημείωση: Στο παιχνίδι 2 παικτών, γεμίστε μόνο 2 από το κάθε ένα.

5. Τις δύο πρώτες φορές που ενημερώνεται η Κατάσταση Αποικίας, ο κάθε παίκτης κερδίζει 1/2/4/7/11 πόντους για 1/2/3/4/5 κύβους στην περιοχή Προόδου.



6. Εάν το Επίπεδο Αποικίας είναι τώρα στο 3 ή πιο πάνω, μετακινήστε τον δείκτη Εναπομείναντων Αποστολών μία θέση στα δεξιά (δείτε σελίδα 19). Αν ο δείκτης Εναπομείναντων Αποστολών βρίσκεται ήδη στη θέση 1, ενεργοποιείται το τέλος του παιχνιδιού.



Για να αναβαθμίσετε, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1. Επιλέξτε ένα Σχέδιο και ένα αντίστοιχο Κτίριο.

2. Πληρώστε 1 Ορυκτό στο γενικό απόθεμα.

3. Πάρτε τον δείκτη Εξελιγμένου Κτιρίου από το Σχέδιο και τοποθετήστε τον στο πλακίδιο Κτιρίου που αναβαθμίσατε.

- Αν υπήρχε Ρομπότ ή Rover στο πλακίδιο, ακολουθήστε τον κανόνα Μετατόπισης της σελίδας 13.

- Αν υπήρχε Άποικος στο πλακίδιο, μετακινήστε τον πίσω στις Κατοικίες του ιδιοκτήτη του. Αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος, επιστρέψτε τον στο απόθεμα του παίκτη.

Αν χρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο Τεχνολογίας Αναβάθμισης (το δικό σας ή ενός άλλου παίκτη) όταν εκτελείτε αυτή την ενέργεια, μπορείτε να επαναλάβετε την διαδικασία αυτή τόσες φορές όσο και το επίπεδο του χρησιμοποιούμενου πλακιδίου Τεχνολογίας. Δηλαδή, αν χρησιμοποιήσετε ένα πλακίδιο τεχνολογίας επιπέδου 2, μπορείτε να εκτελέσετε μέχρι 3 αναβαθμίσεις.





ΚΑΛΟΣΩΡΙΣΜΑ ΕΝΟΣ ΣΚΑΦΟΥΣ:

Αφού έχουν δημιουργηθεί οι συνθήκες διαβίωσης στην αποικία, νέα σκάφη θα φτάνουν με την επόμενη γενιά αποίκων και μηχανών που θα βοηθήσουν στην επέκταση της αποικίας.

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να μετακινήσετε 1 Ιδιωτικό Σκάφος σας από τον Σταθμό σας στο Υπόστεγο Σκαφών. Το κόστος για αυτό είναι 1 Φυτό και 1 Νερό (υπάρχει υπενθύμιση στα αριστερά του Σταθμού σας).

Όταν το κάνετε, παίρνετε:

- 1 Άποικο και 1 Ρομπότ, ή
- 2 Αποίκους.

Τοποθετήστε τους νέους Αποίκους σε κενές θέσεις των Κατοικιών σας, αν υπάρχουν.

Τοποθετήστε ένα νέο Ρομπότ σε ένα από τα Καταφύγια σας, το οποίο είναι κενό. Αν κανένα από τα Καταφύγια σας δεν είναι κενό, τοποθετήστε το Ρομπότ στην κοντινότερη διαθέσιμη κενή θέση, σε ένα από τα Καταφύγια σας.

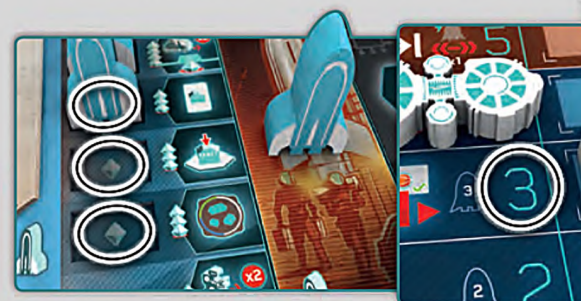
Ενισχυμένη ενέργεια: Για κάθε Άποικο που μετακινείτε στον Χώρο Εργασίας σας όταν εκτελείτε την ενέργεια αυτή, μετακινήστε 1 επιπλέον Σκάφος. Πρέπει να πληρώσετε 1 Νερό και 1 Φυτό για κάθε Σκάφος, και λαμβάνετε κανονικά τα οφέλη του κάθε ενός.

Σημείωση: Δεν επιτρέπεται να ενισχύσετε την ενέργεια αυτή με Αποίκους που μόλις λάβατε στη σειρά σας.

Ο αριθμός των σκαφών που **συνολικά** μπορούν να αφαιρεθούν από τον Σταθμό σας ισούται με το τρέχον επίπεδο της Αποικίας.

Τα Σκάφη στο Υπόστεγο Σκαφών αξίζουν πόντους στο τέλος του παιχνιδιού, αλλά μπορείτε να ξεσκαρτάρετε ένα κατά τη φάση Σκάφους για να ταξιδέψετε (δείτε σελίδα 19).

Παράδειγμα Καλοσωρίσματος Σκάφους:



Το επίπεδο Αποικίας είναι στο 3. Έχετε ήδη καλοσωρίσει 2 Σκάφη, ένα από τα οποία ξεσκαρτάριστηκε για ταξίδι, αφήνοντας 1 Σκάφος στο Υπόστεγό σας. Αν επιλέξετε ξανά αυτή την ενέργεια, μπορείτε να καλοσωρίσετε 1 μόνο νέο Σκάφος (δεν μπορείτε να ενισχύσετε την Ενέργεια), μιας και ήδη έχετε πάρει 2 Σκάφη από το Σταθμό σας, και το τρέχον όριο είναι 3.

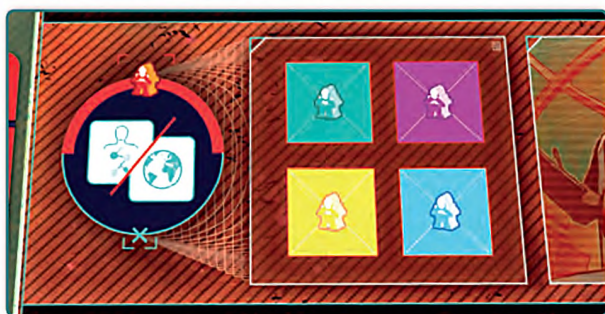


ΠΡΟΣΛΗΨΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑ Η ΛΗΨΗ ΓΗΙΝΟΥ ΣΥΜΒΟΛΑΙΟΥ:

Είναι λάθος να προσπαθείτε να δημιουργήσετε μια αυτόνομη αποικία σε έναν μακρινό πλανήτη χωρίς την αρωγή των επιστημόνων. Η γνώση και η μελέτη του αγνώστου βρίσκεται στα χέρια τους. Στην πραγματικότητα, αυτοί θα είναι οι ηγέτες όλων των αποστολών στην Γη ή σε οποιονδήποτε μακρινό πλανήτη.

Στην αρχή του παιχνιδιού, μόνο οι 6 Επιστήμονες είναι διαθέσιμοι ανοιχτοί. Καθώς αποκτώνται, αντικαθιστώνται από κάρτες Συμβολαίων.

Η ενέργεια αυτή έχει μόνο μια διαθέσιμη θέση ανά παίκτη. Δεν επιτρέπεται να την εκτελέσετε αν έχετε ήδη έναν Άποικο εκεί. Πληρώνετε κανονικά τυχόν επιπλέον κόστος για την εκτέλεση της ενέργειας, με βάση τους Αποίκους των υπολοίπων χρωμάτων στις θέσεις Ενεργειών.



Σημείωση: Αντίθετα από άλλες ενέργειες, αυτές οι θέσεις Ενεργειών δεν αδειάζουν όταν γεμίσουν. Πρέπει να πάρετε πίσω τους Αποίκους σας με άλλους τρόπους (όπως όταν ταξιδεύετε, δείτε στη σελίδα 20).

Επιλέξτε μια κάρτα από τις ανοιχτές και πληρώστε το κόστος που απεικονίζεται στο ταμπλό. (Το κόστος για να πάρετε τον Γεωλόγο είναι να μετακινήσετε 2 Αποίκους από τις Κατοικίες σας στον Χώρο Εργασίας.)

Πάρτε την κάρτα και τοποθετήστε την ανοιχτή μπροστά σας. Αν πήρατε έναν Επιστήμονα, πάρτε και τον δείκτη Επιστήμονα από την κάρτα.

Στο τέλος της σειράς σας, γεμίστε ξανά τη θέση με μια **κάρτα Συμβολαίου της επιλογής σας**. Μπορείτε να τις κοιτάξετε ελεύθερα και να επιλέξετε αυτή που θέλετε. Τοποθετήστε το Συμβόλαιο στο κάτω μισό της θέσης (καλύπτοντας το προηγούμενο κόστος του Επιστήμονα, και αφήνοντας τον Κρύσταλλο της θέσης ορατό).



Οι επιστήμονες επεξηγούνται στην επόμενη σελίδα.

ΓΗΙΝΑ ΣΥΜΒΟΛΑΙΑ

Κόστος απόκτησης: 1 Κρύσταλλος.

Αν ολοκληρώσετε ένα Συμβόλαιο στο τέλος του παιχνιδιού, κερδίζετε τους αναγραφόμενους Πόντους Ευκαιριών ΠΕ. Αν δεν καταφέρετε να το ολοκληρώσετε, χάνετε τους αναγραφόμενους Πόντους Ευκαιριών ΠΕ.

Υπάρχουν δύο είδη Συμβολαίων:



Συμβόλαιο Παραδόσεων:

Μόλις έχετε ένα από αυτά τα συμβόλαια, μπορείτε να μετακινήσετε Κρυστάλλους και Πόρους των εικονιζόμενων ειδών από το ταμπλό Παίκτη σας στο Συμβόλαιο, οποιαδήποτε στιγμή στο παιχνίδι.

Οτιδήποτε λάμβανετε και απαιτείται από το Συμβόλαιο, επιτρέπεται να τοποθετείται άμεσα επάνω στην κάρτα Συμβολαίου αυτή, και όχι στο ταμπλό Παίκτη σας. Για την εκπλήρωση του Συμβολαίου, όλα τα εικονιζόμενα αντικείμενα (π.χ: πόροι) πρέπει να βρίσκονται στην κάρτα στο τέλος του παιχνιδιού. Τα Ορυκτά δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν σαν άλλο είδος Πόρου(-ων), για την εκπλήρωση Συμβολαίων.



Συμβόλαιο Αναβαθμίσεων:

Για την εκπλήρωση αυτού του είδους Συμβολαίων, στο τέλος του παιχνιδιού πρέπει να έχετε έναν δείκτη Εξελιγμένου κτιρίου σε ένα Κτίριο του εικονιζόμενου είδους, το οποίο πρέπει να ανήκει σε Σύμπλεγμα μεγέθους τουλάχιστον 4.

ΑΡΕΙΑΝΟΙ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΙ (MARSINUM):

Στην αρχή του παιχνιδιού, έχετε χώρο στο Σταθμό σας για 3 Κρυστάλλους. Αυτός μπορεί να αυξηθεί Καλοσωρίζοντας νέα Σκάφη. Οι Κρύσταλλοι χρειάζονται για να πληρώνονται οι **Εταιρικές ενέργειες**.

Υπενθύμιση: Τυχόν Κρύσταλλοι που αποκτώνται, τοποθετούνται στη θέση κάτω από το Σταθμό σας. Δεν μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε στη σειρά που τους αποκτήσατε.

Το Marsinium είναι ένας νέος κρύσταλλος που βρέθηκε για πρώτη φορά στον Άρη. Αποτελείται από ραδιενεργά ισότοπα, τα οποία έχουν κρυσταλλική δομή η οποία δεν έχει συναντηθεί ξανά στο παρελθόν. Η δομή του, του επιτρέπει να συγκεντρώνει τεράστια ποσά ενέργειας στο κρυσταλλικό του πλέγμα, κάνοντάς τον όχι μόνο ραδιενεργό αλλά και εξαιρετικά ασταθή, και συνεπώς επικίνδυνο. Ωστόσο, αν υπάρχει ο σωστός χειρισμός, αποτελεί μια τεράστια πηγή ενέργειας, όμοια της οποίας δεν υπάρχει.

Η βασική χρήση του Marsinium είναι να τροφοδοτεί τα Ρομπότ και τα Rover, αλλά χρησιμοποιείται και για εμπορικούς σκοπούς. Οι Κρύσταλλοι γίνονται σιγά σιγά πολύτιμοι στον Άρη. Επέλεξα να δημιουργήσω τους κρυστάλλους αυτούς σαν νόμισμα στο παιχνίδι, μιας και δεν πιστεύω ότι τα χρήματα θα χρησιμοποιούνται στα πρώτα 100 χρόνια της αποίκησης του Άρη. Θέλω να φαντάζομαι μια δύναμη που δεν θα έχει ανακαλυφθεί μέχρι να φτάσουμε σε έναν νέο πλανήτη, και αυτή είναι η ιστορία που θέλω να πω σε αυτό το παιχνίδι.

Αν προτιμάτε μια πιο ρεαλιστική προσέγγιση, οι κρύσταλλοι μπορούν να αναπαριστούν Ουράνιο, ένα βαρύ ραδιενεργό μέταλλο, το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί σαν πηγή συγκέντρωσης ενέργειας και ήδη έχει ανακαλυφθεί στον Άρη. Είναι σπάνιο, ισχυρό και εύκολα εμπορεύσιμο.

Παράδειγμα: Εταιρικές ενέργειες



Νωρίτερα στο παιχνίδι, ο **Μωβ** Καλοσώρισε 1 Σκάφος. Έχει τώρα τέσσερις πιθανές Εταιρικές ενέργειες διαθέσιμες.

Παράδειγμα: Χρήση ενός Επιστήμονα



Στη σειρά του, ο **Μπλε** θέλει να εκτελέσει την ενέργεια του **Ιδιωτικού Σκάφους** που ανήκει στον **Πράσινο**.

Ο **Μπλε** έχει τον **Υδρολόγο**, οπότε μπορεί να το κάνει. Ο **Μπλε** τοποθετεί τον δείκτη **Υδρολόγου** του στην κάρτα **Σχεδίου του Πράσινου** και έπειτα εκτελεί την ενέργεια δωρεάν. Στη σειρά του, ο **Πράσινος** μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια του κτιρίου σαν **Εταιρική ενέργεια**, δωρεάν.

ΕΤΑΙΡΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Μια φορά στη σειρά σας, πριν ή μετά την Βασική ενέργειά σας, μπορείτε να εκτελέσετε μια διαθέσιμη σε εσάς, Εταιρική ενέργεια.

Οι Εταιρικές ενέργειες βρίσκονται δίπλα στις θέσεις του Σταθμού σας. Μια ενέργεια είναι διαθέσιμη όταν δεν έχετε σκάφος σε αυτή τη θέση (δηλαδή, στην αρχή του παιχνιδιού, έχετε πρόσβαση μόνο στις 3 κάτω Εταιρικές ενέργειες του Σταθμού σας.)

Κάθε ενέργεια έχει κόστος σε Κρυστάλλους, και πρέπει να πληρώσετε το συγκεκριμένο ποσό Κρυστάλλων για να εκτελέσετε την ενέργεια.

Οι διαφορετικές Εταιρικές ενέργειες περιγράφονται στο εγχειρίδιο Αναφοράς.



ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΜΕ ΑΠΟΙΚΟΥΣ

Κάποιες ενέργειες Εξελιγμένων Κτιρίων απεικονίζουν το σύμβολο του Γαλάζιου Αποίκου στο κάτω μέρος. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να στείλετε Αποίκους στον Χώρο Εργασίας για να ανεβάσετε προσωρινά στο επίπεδο της τεχνολογίας, όταν εκτελείτε την ενέργεια.

Για παράδειγμα:

Ενεργοποιείτε την **Εταιρική ενέργεια** του **Συγκεντρωτή**. Σας επιτρέπει να κατασκευάσετε έναν **Συμπυκνωτή Οξυγόνου**. Θέλετε να αυξήσετε το μέγεθος ενός ήδη υπάρχοντος **Συμπλέγματος Συμπυκνωτών Οξυγόνου** από μέγεθος 3 σε μέγεθος 4. Αυτό απαιτεί ένα **πλακίδιο Τεχνολογίας** επιπέδου 3, αλλά έχετε μόνο το σχετικό **πλακίδιο Τεχνολογίας** επιπέδου 2. **Μετακινήστε 1 Άποικό** σας από τις **Κατοικίες** στον **Χώρο Εργασίας**, για να καλύψετε το επίπεδο που σας λείπει.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΑ ΚΤΙΡΙΑ

Μια από τις Εταιρικές ενέργειες είναι να χρησιμοποιήσετε ένα δικό σας Εξελιγμένο Κτίριο με κόστος 2 Κρυστάλλους. Ωστόσο, αν έχετε έναν Επιστήμονα, μπορείτε να τον στείλετε να εργαστεί σε ένα

Εξελιγμένο Κτίριο που αντιστοιχεί στην ειδικότητά του, **ακόμη κι αν αυτό ανήκει σε άλλο παίκτη.**

Για να το κάνετε αυτό, μετακινήστε τον δείκτη Επιστήμονα από όπου βρίσκεται στην κάρτα Σχεδίου που επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε και προχωρήστε με την κατάλληλη Εταιρική ενέργεια.



Όσο ένας Επιστήμονας εργάζεται σε ένα Κτίριο, τόσο ο ιδιοκτήτης του Επιστήμονα και ο ιδιοκτήτης του Κτιρίου, μπορούν να εκτελέσουν την Εταιρική ενέργεια του Κτιρίου, χωρίς κόστος.

Ένας Επιστήμονας πρέπει να παραμείνει εργαζόμενος σε ένα κτίριο, μέχρι να μετακινηθεί για να εργαστεί σε ένα άλλο Κτίριο.

Οι Επιστήμονες επίσης παρέχουν ΠΕ στο τέλος του παιχνιδιού, με βάση τον αριθμό των Εξελιγμένων Κτιρίων του κατάλληλου είδους, στον Άρη.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ



Κατά την Προετοιμασία, 3 κάρτες Αποστολών τοποθετούνται στο ταμπλό. Κάθε κάρτα Αποστολής απεικονίζει έναν στόχο για την αποικία. Αν συνεισφέρετε στον στόχο αυτό, κερδίζετε τους Κρυστάλλους της κάρτας για κάθε συνεισφορά, και τους τοποθετείτε κάτω από τον Σταθμό σας. Επίσης, μετακινήστε τον κύβο δείκτη Αποστολής 1 θέση κάτω. Αφού οι απαιτήσεις της Αποστολής καλυφθούν πλήρως (ο κύβος φτάσει στη θέση με το check), αφαιρέστε την κάρτα από το παιχνίδι και μετακινήστε τον δείκτη Εναπομεινάντων Αποστολών 1 θέση στα δεξιά.

Δείτε στο εγχειρίδιο Αναφοράς, σχετικά με πληροφορίες για τις Αποστολές.

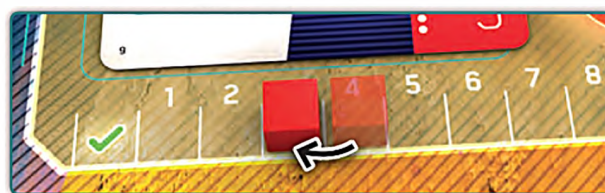
ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ



Ξεκινάτε το παιχνίδι με 3 κάρτες Προσωπικών Στόχων, ο κάθε ένας από τους οποίους απεικονίζει τις απαραίτητες απαιτήσεις για την ολοκλήρωσή του. Όλοι οι Προσωπικοί Στόχοι επεξηγούνται στο Εγχειρίδιο Αναφοράς.

Στη σειρά σας, κατά τη φάση Αποίκησης, αν οποιαδήποτε στιγμή καλύπτετε τις απαιτήσεις της κάρτας, μπορείτε να ολοκληρώσετε τον Στόχο σας, τοποθετώντας την ανοιχτή δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας, και λαμβάνοντας μια από τις εικονιζόμενες επιβραβεύσεις.

Οι Αποστολές αποφασίζονται από τη Γη, καθορίζοντας ποιά είναι τα σημαντικότερα βήματα της αποίκησης.



Μόλις συνολικά 3 Αποστολές ολοκληρωθούν από όλους τους παίκτες μαζί, ενεργοποιείται το τέλος του παιχνιδιού (δείτε σελίδα 21).

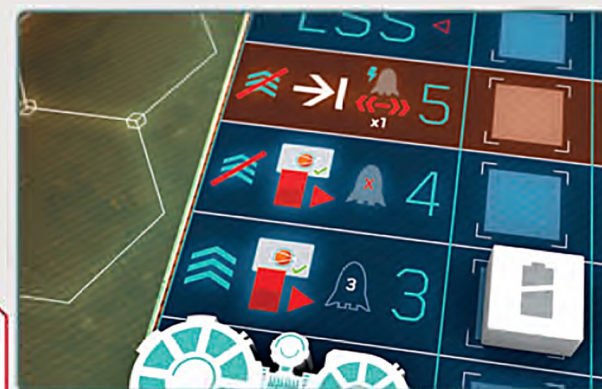
Σημείωση: Ο αριθμός των Αποστολών που απαιτούνται για το τέλος του παιχνιδιού, μπορεί να μειωθεί με βάση το Επίπεδο Αποικίας (δείτε στο πλάι).

Κάθε εταιρεία έχει τις δικές της προτεραιότητες.

Κάθε παίκτης μπορεί να ολοκληρώσει μόνο έναν Προσωπικό Στόχο στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επίσης, στη σειρά σας, μπορείτε να ξεσκάρταρετε έναν Προσωπικό Στόχο από το χέρι σας (επιστρέφεται κλειστός στο κουτί) και να τον χρησιμοποιήσετε σαν Κρύσταλλο. Αυτό μπορείτε να το κάνετε πριν ή μετά την εκπλήρωση του Προσωπικού σας Στόχου (ή, να μην ολοκληρώσετε κανέναν Στόχο, και να χρησιμοποιήσετε όλες τις κάρτες σαν Κρυστάλλους).

Σημείωση: Ξεσκάρταρετε την κάρτα και την χρησιμοποιείτε σαν Κρύσταλλο. Δεν ξεσκάρταρετε την κάρτα για να πάρετε έναν Κρύσταλλο.



Αν η Αποικία φτάσει στο επίπεδο 3, ο αριθμός των απαιτούμενων Αποστολών για την λήξη του παιχνιδιού είναι 2.



Στο επίπεδο Αποικίας 4, ο αριθμός των απαιτούμενων ολοκληρωμένων Αποστολών για την λήξη του παιχνιδιού είναι 1.



Στο επίπεδο Αποικίας 5, το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιείται, ακόμη κι αν δεν έχει ολοκληρωθεί καμία Αποστολή.

Σε κάθε περίπτωση, προχωρήστε τον δείκτη Απομεινάντων Αποστολών κατά μια θέση στον μετρητή, ώστε να σημειώσετε πόσες ακόμη Αποστολές απαιτούνται.

ΦΑΣΗ ΣΚΑΦΟΥΣ

Στην αρχή της φάσης αυτής, μετακινήστε το Σκάφος μία θέση πιο κοντά στο κέντρο του ταμπλό, ακολουθώντας τα βέλη. Αν το Σκάφος ήδη βρίσκεται στην κόκκινη θέση Ταξιδιού πιο κοντά στο κέντρο του ταμπλό, αυτό σημαίνει ότι ήδη ταξιδεύει.

Αν το Σκάφος ταξιδεύει, μετακινήστε το στην θέση Ταξιδιού της απέναντι πλευράς, η οποία αντιστοιχεί στο τρέχον επίπεδο Αποικίας.

Καθώς η αποικία γίνεται όλο και πιο αυτόνομη και εξαρτάται λιγότερο από τους Γήινους πόρους, η συχνότητα άφιξης του σκάφους ελαττώνεται.

Έπειτα, με τη σειρά, όλοι οι παίκτες αποφασίζουν αν επιθυμούν να ταξιδέψουν ή όχι. Όλοι οι παίκτες μπορούν να ταξιδέψουν στη φάση αυτή, είτε το Σκάφος ταξιδεύει, είτε όχι.

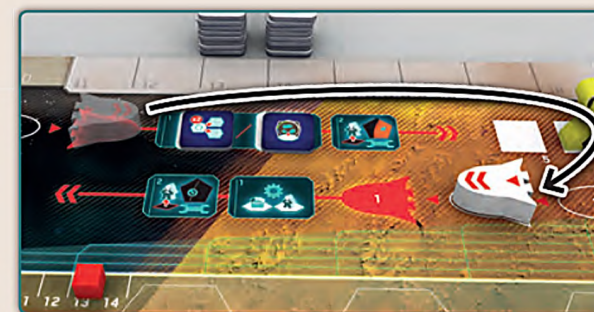
Αν το Σκάφος ταξιδεύει, και ο δείκτης Παίκτη σας βρίσκεται στην πλευρά από την οποία μετακινήθηκε το Σκάφος, μπορείτε να επιβιβαστείτε στο Σκάφος και να ταξιδέψετε δωρεάν. Αλλιώς, μπορείτε και πάλι να ταξιδέψετε, αλλά για να το κάνετε, πρέπει να αφαιρέσετε ένα δικό σας Σκάφος από το Υπόστεγό σας (επιστρέψτε το στο κουτί του παιχνιδιού).

Αν αποφασίσετε να μην ταξιδέψετε, σηκώστε και πάλι τον δείκτη παίκτη σας. Δεν κερδίζετε πάλι το bonus της θέσης Σειράς Παίκτων.

Αν αποφασίσετε να ταξιδέψετε, ακολουθήστε τα βήματα που περιγράφονται στην επόμενη σελίδα:

Παράδειγμα Φάσης Σκάφους:

Το επίπεδο Αποικίας είναι στο 2 και το Σκάφος βρίσκεται στην θέση Ταξιδιού 1 της πλευράς Τροχιάς.



Στη φάση Σκάφους, το Σκάφος ταξιδεύει και τοποθετείται στη θέση Ταξιδιού 2 της πλευράς Αποικίας.

Παράδειγμα: Τοποθέτηση πλακιδίου Ανακάλυψης



Αυτά είναι τα πιθανά εξάγωνα για την τοποθέτηση ενός πλακιδίου Ανακάλυψης από τον Μωβ.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΠΟΙΚΙΑ



1. Μετακινήστε τον δείκτη παίκτη σας στη θέση Εξερεύνησης.



α. Τοποθετήστε 1 από τα ανοιχτά πλακίδια Ανακάλυψης της θέσης Εξερεύνησης σε ένα κενό εξάγωνο ακριβώς 3 θέσεις μακριά από το Rover σας. Αν το Rover σας δεν βρίσκεται ακόμα στον χάρτη, υπολογίζεται σαν να βρίσκεται στο αρχικό Ορυχείο, στο κέντρο του ταμπλό. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμο εξάγωνο για να τοποθετήσετε το πλακίδιο, τότε δεν τοποθετείται, και περνάτε αμέσως στο βήμα β.

β. Αντικαταστήστε το πλακίδιο με ένα νέο από την κορυφή της στοίβας, ανοιχτό.

2. Μετακινήστε τον δείκτη Παίκτη σας στη θέση Επιστροφής Αποίκων.



α. Μετακινήστε όλους τους Αποίκους σας από τις θέσεις Ενεργειών της πλευράς Αποικίας του ταμπλό, πίσω στις Κατοικίες σας (αν ξεκινήσατε το παιχνίδι στην πλευρά Τροχιάς, την πρώτη φορά που ταξιδεύετε στην Αποικία, δεν θα έχετε Αποίκους εκεί).

β. Μετακινήστε όλους τους Αποίκους του Χώρου Εργασίας σας, πίσω στις Κατοικίες σας.

Σημείωση: Όταν επιστρέψετε Αποίκους στις Κατοικίες σας, αν δεν υπάρχουν αρκετές θέσεις για αυτούς, επιστρέψτε τους υπόλοιπους στο προσωπικό σας απόθεμα δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας.

3. Μετακινήστε τον δείκτη Παίκτη σας σε μια κενή θέση Σειράς Παικτών της πλευράς Αποικίας.

Μπορείτε να λάβετε το όφελος/μπόνους που απεικονίζεται στη θέση (δείτε το Εγχειρίδιο Αναφοράς). Αν το όφελος ενεργοποιεί κι άλλο όφελος, λαμβάνετε κι αυτό. Ωστόσο, αν κάποιο όφελος έχει συγκεκριμένο κόστος, το κόστος αυτό πρέπει να πληρωθεί πριν λάβετε το όφελος της θέσης.



ΤΑΞΙΔΙ ΣΕ ΤΡΟΧΙΑ



Παράδειγμα: Παραγωγή



Όταν ο Κίτρινος ταξιδεύει σε Τροχιά, το Ορυχείο και η Γεννήτρια του παράγουν. Κερδίζει 1 Ορυκτό και 1 Μπαταρία.

1. Μετακινήστε τον δείκτη Παίκτη σας στη θέση Παραγωγής.



Κάθε Εξελεγμένο Κτίριό σας στον Άρη, παράγει 1 Πόρο, ανάλογα με το είδος του κτιρίου. Κάθε Εξελεγμένο Κτίριο το οποίο έχετε σε Καταφύγιο παράγει έναν Κρύσταλλο, και κάθε Άποικος/Εξελεγμένο Κτίριό σας στα ορυχεία, παράγει 1 Ορυκτό.

2. Μετακινήστε τον δείκτη Παίκτη σας στη θέση Επιστροφής Αποίκων.



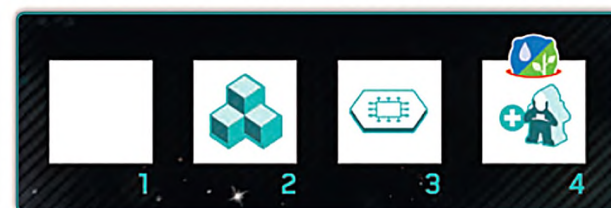
α. Μετακινήστε όλους τους Αποίκους σας, από την πλευρά Τροχιάς του Ταμπλό, πίσω στις Κατοικίες σας.

β. Μετακινήστε όλους τους Αποίκους του Χώρου Εργασίας σας πίσω στις Κατοικίες σας.

Σημείωση: Όταν επιστρέψετε Αποίκους στις Κατοικίες σας και δεν υπάρχουν αρκετές θέσεις για να τους τοποθετήσετε, επιστρέψτε όσους περισσεύουν στο προσωπικό σας απόθεμα, δίπλα στο ταμπλό Παίκτη σας.

3. Μετακινήστε τον δείκτη Παίκτη σας σε μια κενή θέση Σειράς Παικτών της πλευράς Τροχιάς.

Μπορείτε να λάβετε το όφελος/μπόνους που απεικονίζεται στη θέση (δείτε το Εγχειρίδιο Αναφοράς). Αν το όφελος ενεργοποιεί κι άλλο όφελος, λαμβάνετε κι αυτό. Ωστόσο, αν κάποιο όφελος έχει συγκεκριμένο κόστος, το κόστος αυτό πρέπει να πληρωθεί πριν λάβετε το όφελος της θέσης.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ


Στο τέλος της φάσης Αποίκησης, εάν ο δείκτης Απομεινασών Αποστολών έχει φτάσει στο τέλος του μετρητή (το οποίο μπορεί να προκληθεί με την ολοκλήρωση 3 αποστολών, την αύξηση της αποικίας σε υψηλό επίπεδο, ή συνδυασμό των δύο), ενεργοποιείται το τέλος του παιχνιδιού.





Όταν το τέλος του παιχνιδιού ενεργοποιηθεί, παίζετε μέχρι το τέλος του τρέχοντος γύρου, και έπειτα άλλον 1 γύρο. Προσπεράστε τη φάση Σκάφους στον τελευταίο γύρο.


Κάθε παίκτης μετακινεί τυχόν Κρυστάλλους που απέκτησε στον τελευταίο γύρο, στον Σταθμό του, κανονικά.


Έπειτα υπολογίστε το σκορ κάθε παίκτη ως εξής:


 1/2/4/7/11 ΠΕ για 1/2/3/4/5 κύβους Προόδου στην περιοχή Προόδου, όπως ακριβώς κι όταν γινόταν αύξηση του επιπέδου της αποικίας.


 3 ΠΕ για κάθε σκάφος που έχετε στο Υπόστεγο Σκαφών σας.

 Επιστρέψτε όλους τους Αποίκους από την πλευρά του ταμπλό όπου βρίσκεται ο δείκτης Παίκτη σας, και από τον Χώρο Εργασίας σας, πίσω στις Κατοικίες σας. Οι θέσεις των Κατοικιών καλύπτονται από κάτω προς τα πάνω. Αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος, τοποθετήστε τους περισσευούμενους Αποίκους στο προσωπικό σας απόθεμα. Κερδίζετε ΠΕ σύμφωνα με τον αναγραφόμενο αριθμό δίπλα στον Αποικο που βρίσκεται πιο ψηλά.

 Κάθε πλακίδιο Τεχνολογίας στο Εργαστήριό σας αξίζει τόσους ΠΕ όσοι αναγράφονται κάτω από τη στήλη στην οποία βρίσκεται.

 ΠΕ για τα Εξελιγμένα Κτίρια, 3 πόντους για κάθε κάρτα επιπέδου 1 και 5 για τις κάρτες Επιπέδου 3. Χάνετε 3 πόντους για κάθε Σχέδιο Επιπέδου 1 και 5 πόντους για κάθε Σχέδιο Επιπέδου 3 που δεν έχετε κατασκευάσει.

 Κάθε Επιστήμονας αξίζει 3 ΠΕ για κάθε Εξελιγμένο Κτίριο του είδους του στον Άρη, **ασχέτως σε ποιόν ανήκει το Κτίριο.**

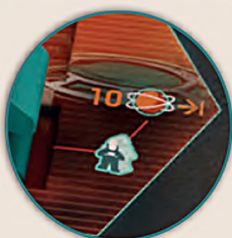
 Κερδίζετε ή χάνετε ΠΕ για κάθε κάρτα Γήινου Συμβόλαιου, όπως αναγράφεται στην κάρτα, με βάση το αν το έχετε ολοκληρώσει ή όχι. (Μπορείτε να μεταφέρετε Πόρους ή Κρυστάλλους σε συμβόλαια αυτή τη στιγμή.)

Αφού προσθέσετε τους πόντους τέλους παιχνιδιού σε αυτούς που κερδίσατε κατά τη διάρκειά του, ο παίκτης με τους περισσότερους Πόντους Ευκαιριών ανακηρύσσεται νικητής.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με τους περισσότερους Κρυστάλλους είναι ο νικητής. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τα περισσότερα εξελιγμένα κτίρια είναι ο νικητής. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης με τους περισσότερους κύβους Προόδου στην περιοχή Προόδου είναι ο νικητής. Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, οι ισόπαλοι παίκτης μοιράζονται τη νίκη.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ

Αποικοί



Ο Πράσινος κερδίζει 10 ΠΕ για τους Αποίκους του.

Τεχνολογία



Ο Πράσινος κερδίζει 18 ΠΕ για τα πλακίδια Τεχνολογίας του (1 + 4 + 4 + 9).



Εξελιγμένα Κτίρια

Ο Πράσινος κερδίζει 8 ΠΕ για τα Εξελιγμένα Κτίριά του (3 + 3 - 3 + 5).

Γήινα Συμβόλαια

Ο Πράσινος χάνει 4 ΠΕ για ένα ανολοκλήρωτο Γήινο Συμβόλαιο (του λείπει 1 Νερό).



Επιστήμονες

Ο Πράσινος κερδίζει 6 ΠΕ για τον Υδρολόγο του (2 αναβαθμισμένα Θερμοκήπια).



ΑΤΟΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο ατομικό παιχνίδι, είστε-ανταγωνίζεστε με έναν αντίπαλο, τον Lacerda.

Για να κερδίσετε, πρέπει να εκπληρώσετε όλες τις απαιτήσεις ενός από τους στόχους της επόμενης σελίδας.

Παίξτε με τους βασικούς κανόνες 2 παικτών, με τις παρακάτω εξαιρέσεις:

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Επιλέξτε ένα χρώμα για εσάς και ένα διαφορετικό για την εταιρεία του Lacerda. Προετοιμάστε και τα δύο ταμπλό Παικτών και το κεντρικό ταμπλό όπως στο παιχνίδι 2 παικτών με τις εξής δύο εξαιρέσεις:

- Ο Lacerda δεν παίρνει κάρτες Προσωπικών Στόχων.
- Αντί να τοποθετήσετε το Ρομπότ του Lacerda στο Καταφύγιο του, τοποθετήστε το στο σύμβολο του Ορυχείου της Περιοχής Προόδου.

Επιπλέον, ανακατέψτε την ατομική τράπουλα και τοποθετήστε την κλειστή, κάπου κοντά.

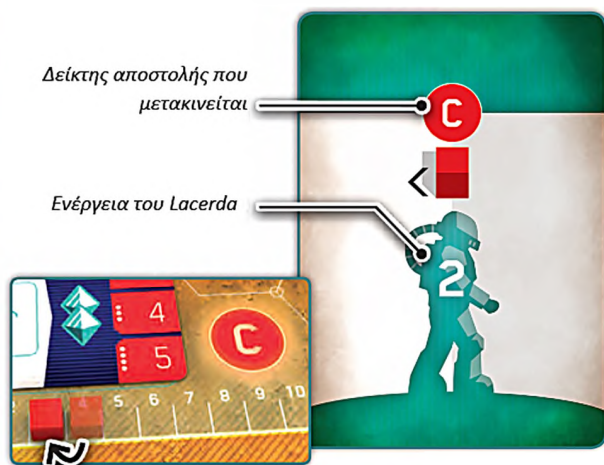
Ανακατέψτε τα πλακίδια Πρώτων Αποίκων και επιλέξτε ένα τυχαία. Αυτή είναι η αρχική θέση Σειράς Παικτών του Lacerda. Έπειτα, επιλέξτε μια θέση Σειράς Παικτών για εσάς (ή μια τυχαία), παίρνοντας κανονικά το όφελός της. Το Σκάφος ξεκινάει στην κόκκινη θέση, στην ίδια πλευρά με τον Lacerda.



ΦΑΣΗ ΑΠΟΙΚΙΣΗΣ

Στη σειρά του Lacerda, ανοίξτε την πρώτη κάρτα της ατομικής τράπουλας. Εκτελεί μια ενέργεια (λεπτομέρειες παρακάτω) και έπειτα η κάρτα ξεκαρτάρεται.

Όταν η ατομική τράπουλα εξαντληθεί, την επόμενη φορά που ο Lacerda παίζει, ανακατέψτε τις ξεκαρτρισμένες κάρτες δημιουργώντας μια νέα τράπουλα και ανοίξτε κανονικά την πρώτη κάρτα. Αφού ανακατέψετε ακόμα μια φορά την τράπουλα (2η φορά), επιπλέον της εκτέλεσης της ενέργειας του Lacerda, μετακινήστε και τον κύβο δείκτη της εικονιζόμενης Αποστολής μια θέση κάτω. Κερδίζει κανονικά Κρυστάλλους για τη συνεισφορά του στην Αποστολή.



ΦΑΣΗ ΣΚΑΦΟΥΣ

- Ο Lacerda πάντοτε ταξιδεύει με το Σκάφος, εκτός κι αν η τελευταία ατομική κάρτα έχει ένα Χ δίπλα στον κύβο στο πάνω μέρος της, οπότε και δεν ταξιδεύει.

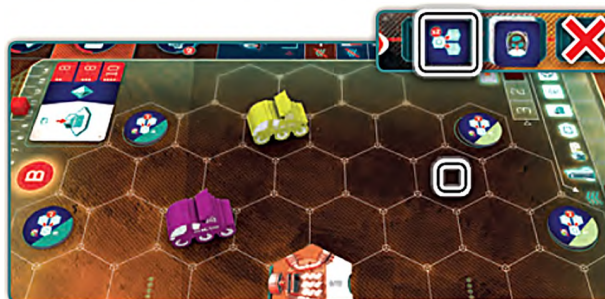


Όταν ο Lacerda ταξιδεύει, επιλέξτε μια τυχαία διαθέσιμη θέση Σειράς Παικτών. Επιλύστε το ταξίδι κανονικά, με τις εξής αλλαγές:

- Όταν ταξιδεύει σε Τροχιά, ο Lacerda προσπερνάει τα δύο βήματα.



- Όταν ταξιδεύει στην Αποικία, ο Lacerda τοποθετεί ένα πλακίδιο Ανακάλυψης, αλλά προσπερνάει το βήμα επιστροφής Αποίκων.
- Όταν τοποθετεί ένα πλακίδιο Ανακάλυψης, ο Lacerda πάντοτε τοποθετεί το πρώτο από αριστερά πλακίδιο Ανακάλυψης από τη θέση Εξερεύνησης. Τοποθετείται 3 θέσεις μακριά από το Rover του, όσο πιο μακριά είναι δυνατόν από το δικό σας Rover. Όταν ο Lacerda ταξιδεύει στην Αποικία, αφού επιλέξετε μια θέση Σειράς Παικτών, κατασκευάζει ένα Κτίριο, ακολουθώντας τους ίδιους κανόνες με την **Ενέργεια 1** - Κατασκευή ενός Κτιρίου (δείτε παρακάτω).



Ο Lacerda τοποθετεί ένα πλακίδιο Ανακάλυψης.

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ LACERDA

- Ο Lacerda έχει πάντοτε όσους Αποίκους χρειάζεται. Στο τέλος του παιχνιδιού, όλες οι θέσεις των Κατοικιών του θεωρούνται κατειλημμένες για το σκοράρισμα.
- Ο Lacerda δεν εκτελεί Εταιρικές ενέργειες.
- Όταν η Αποικία ανεβαίνει επίπεδο, στο τέλος της σειράς του τρέχοντος παίκτη, ο Lacerda κατασκευάζει ένα Καταφύγιο (Σύμπλεγμα αν είναι δυνατόν) και Καλοσωρίζει ένα νέο Σκάφος. Ποτέ δεν ξοδεύει τα δικά του Σκάφη, αλλά τα κρατάει για το σκοράρισμα.
- Ο Lacerda ποτέ δεν συλλέγει ή αποθηκεύει πόρους. Ποτέ δεν πληρώνει Πόρους για την εκτέλεση μιας ενέργειας.
- Ο Lacerda κερδίζει κανονικά Κρυστάλλους (Κατασκευή Καταφυγίου, λήψη Σχεδίου Καταφυγίου, συνεισφορά στην Αποστολή, κλπ.). Ο αριθμός των Κρυστάλλων που μπορεί να αποθηκεύσει περιορίζεται από τις θέσεις του Σταθμού του.

- Όταν ο Lacerda κατασκευάζει ένα κτίριο LSS, αν έχει Άποικο στη θέση ενέργειας Πρόσληψης Επιστήμονα, επιλέγει την επιβράβευση επιστροφής του Αποίκου αυτού. Αν δεν έχει Άποικο εκεί, κερδίζει έναν Κρυστάλλο.



- Όταν ο Lacerda σκοράρει αυτό το πλακίδιο, θεωρήστε τις Κατοικίες του πλήρεις από Αποίκους.
- Ο Lacerda πάντοτε χρησιμοποιεί μια Τεχνολογία αν είναι διαθέσιμη. Κερδίζετε κανονικά Οξυγόνο αν χρησιμοποιήσει τη δική σας Τεχνολογία.
- Όταν μετακινεί το Ρομπότ του, μετακινήστε το στο επόμενο σύμβολο της αλληλουχίας LSS (Ορυχείο > Γεννήτρια > Διυλιστήριο Υδάτων > Θερμοκήπιο > Συμπυκνωτής Οξυγόνου > πίσω στο Ορυχείο, κλπ.).

ΟΦΕΛΗ ΘΕΣΕΩΝ ΣΕΙΡΑΣ ΠΑΙΚΤΩΝ



Ο Lacerda παίρνει ότι υπάρχει σε μεγαλύτερη ποσότητα. Σε περίπτωση ισοπαλίας, παίρνει το πρώτο από αριστερά (πρώτα Κρυστάλλους). Οι πόροι που παίρνει τοποθετούνται στο γενικό απόθεμα.



Ο Lacerda παίρνει ένα πλακίδιο Τεχνολογίας, όπως περιγράφεται κάτω από την ενέργεια ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ στην επόμενη σελίδα.



Μιας και ο Lacerda πάντα έχει όλους τους Αποίκους που χρειάζεται, μετακινεί το Rover του (δείτε παρακάτω).



Μετακινήστε το Ρομπότ του Lacerda ακολουθώντας τους κανόνες που περιγράφονται παραπάνω.



Ο Lacerda παίρνει το Σχέδιο όπως περιγράφεται κάτω από την ενέργεια ΛΗΨΗ ΣΧΕΔΙΟΥ στην επόμενη σελίδα.

ΚΟΣΤΟΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΑΠΟΙΚΩΝ ΚΑΙ ΜΗ ΕΠΙΤΡΕΠΤΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Ο Lacerda πάντα πρέπει να τοποθετήσει έναν Άποικο στις ενέργειες με Κόκκινο Άποικο. Πληρώνει το επιπλέον κόστος σε Κρυστάλλους, δεν μπορεί να πληρώσει με Αποίκους. Αν δεν έχει αρκετούς Κρυστάλλους για να πληρώσει, η αν η κίνηση που εκτελεί δεν επιτρέπεται για κάποιο λόγο (δεν υπάρχει θέση στο Εργαστήριό του για περισσότερες Τεχνολογίες, δεν υπάρχουν διαθέσιμα Σχέδια, η θέση Επιστημόνων είναι ήδη κατειλημμένη, κλπ.) τότε αντί για την εκτέλεση της ενέργειας, μετακινεί το Rover του.

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ROVER ΤΟΥ LACERDA

Όποτε ο Lacerda μετακινεί το Rover του, το μετακινεί πιο κοντά στο κοντινότερο πλακίδιο (είτε Έρευνας, είτε Ανακάλυψης) που μπορεί να συλλέξει. Μην υπολογίζετε τα πλακίδια Ανακάλυψης που δίνουν Πόρους, μιας και δεν τα χρειάζεται. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ελέγξτε τους κανόνες Επίλυσης Ασαφειών. Χρησιμοποιεί οποιαδήποτε διαθέσιμη Τεχνολογία και ξοδεύει επιπλέον Κρυστάλλους αν χρειάζεται. Αν φτάσει σε ένα πλακίδιο, το επιλύει άμεσα.

ΚΟΜΜΑΤΙ ΤΡΟΧΙΑΣ - ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ LACERDA

Ο αριθμός στην εικόνα του Αστροναύτη καθορίζει την ενέργεια που θα εκτελέσει ο Lacerda.



ΕΝΕΡΓΕΙΑ 1. ΛΗΨΗ ΣΧΕΔΙΟΥ:

Πάρτε ένα Σχέδιο του είδους με το οποίο σκοράρουν οι Επιστήμονες του Lacerda. Σε ισοπαλία, πάρτε την πρώτη από αριστερά κάρτα της σειράς με τις περισσότερες κάρτες (της κάτω σειράς, σε ισοπαλία).



ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ:

Ο Lacerda παίρνει την φθηνότερη, πιο αριστερά αν υπάρχουν περισσότερες από μια. Τοποθετήστε την στο Εργαστήριό του, πρώτα στην πάνω θέση, κερδίζοντας κανονικά το όφελος (δείτε παραπάνω για την προτεραιότητα Κεντρικής Αποθήκης).



ΕΝΕΡΓΕΙΑ 3. ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ (R&D):

Ο Lacerda αναπτύσσει την πιο ανεπτυγμένη Τεχνολογία που μπορεί να αναπτυχθεί μια φορά, και έπειτα την λιγότερο ανεπτυγμένη Τεχνολογία που μπορεί να αναπτυχθεί μια φορά. Σε περίπτωση ισοπαλίας, αναπτύσσεται η πιο κάτω.



ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ:

Ο Lacerda εκτελεί την ενέργεια αυτή μόνο στη Φάση Σκάφους όταν ο αστροναύτης τοποθετείται από τη θέση Ανατροφοδότησης στον μετρητή σειράς παικτών, ή τοποθετώντας ένα πλακίδιο Τεχνολογίας στην κατάλληλη θέση του Εργαστηρίου του.



ΑΚΑΤΟΣ ΠΡΟΣΕΔΑΦΙΣΗΣ:

Ποτέ δεν παίρνει μια.

ΚΟΜΜΑΤΙ ΑΠΟΙΚΙΑΣ - ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ LACERDA



ΕΝΕΡΓΕΙΑ 1. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΝΟΣ ΚΤΙΡΙΟΥ:

Ο Lacerda πάντοτε κατασκευάζει το Κτίριο που αντιστοιχεί στο σύμβολο στο οποίο βρίσκεται το Ρομπότ του, μόνο όμως αν ο δείκτης LSS του Κτιρίου αυτού βρίσκεται κάτω από τον δείκτη επιπέδου Αποικίας.

Αν το Ρομπότ του βρίσκεται στο σύμβολο ενός Κτιρίου του οποίου ο δείκτης βρίσκεται πάνω από το τρέχον επίπεδο Αποικίας, κατασκευάζει το επόμενο Κτίριο στην αλληλουχία, εκτός κι αν ο δείκτης του Κτιρίου αυτού βρίσκεται κάτω από το τρέχον επίπεδο Αποικίας, και ούτω καθεξής. Πάντοτε κατασκευάζει ένα Ορυχείο αν αυτό είναι το επόμενο στην αλληλουχία.

Όταν κατασκευάζει, ο Lacerda πάντοτε προσπαθεί να κατασκευάσει το μεγαλύτερο δυνατό Σύμπλεγμα χρησιμοποιώντας οποιαδήποτε διαθέσιμη Τεχνολογία. Αν υπάρχουν περισσότερες κατάλληλες τοποθετήσεις Κτιρίων, ελέγξτε τους κανόνες Επίλυσης Ασαφειών.

Μετά την κατασκευή, μετακινήστε το Ρομπότ του στο επόμενο σύμβολο της αλληλουχίας, μετά από το Κτίριο που κατασκευάστηκε.



ΕΝΕΡΓΕΙΑ 2. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΕΝΟΣ ΚΤΙΡΙΟΥ:

Ο Lacerda χρησιμοποιεί ένα Σχέδιό του για να αναβαθμίσει ένα Κτίριο οπουδήποτε στο ταμπλό. Αν η Τεχνολογία Αναβάθμισης βρίσκεται στο παιχνίδι, την χρησιμοποιεί αν μπορεί να αναβαθμίσει όσα Κτίρια μπορεί.

Αν υπάρχουν περισσότερα από ένα Σχέδια για αναβάθμιση, προτιμάει αυτό που αυξάνει τους ΠΕ που παρέχουν οι Επιστήμονές του.



ΕΝΕΡΓΕΙΑ 3. ΠΡΟΣΛΗΨΗ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑ Η ΛΗΨΗ ΕΝΟΣ ΓΗΙΝΟΥ ΣΥΜΒΟΛΑΙΟΥ:

Ο Lacerda προσλαμβάνει τον Επιστήμονα που θα του προσφέρει τους πιο πολλούς ΠΕ με βάση τον αριθμό των Σχεδίων που έχει κάθε παίκτης (είτε έχουν χρησιμοποιηθεί για αναβάθμιση, είτε όχι). Μόλις φτάσει στους δύο Επιστήμονες, παίρνει ένα Συμβόλαιο (αυτό που αξίζει τους περισσότερους ΠΕ). Τα Συμβόλαιά του θεωρούνται αυτομάτως εκπληρωμένα. Αφού πάρει τον Επιστήμονα ή την κάρτα Συμβολαίου, ο Lacerda ανακατεύει την τράπουλα Συμβολαίων και γεμίζει ξανά τα ανοιχτά Συμβόλαια με την πρώτη κάρτα της στοιβάς.

Η ΑΠΟΙΚΙΑ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΕΠΙΠΕΔΟ

Κάθε φορά που συμβαίνει αυτό, ο Lacerda τοποθετεί ένα Καταφύγιο, σύμφωνα με τους παραπάνω κανόνες κατασκευής, και έπειτα παίρνει 1 Ρομπότ το οποίο τοποθετείται στο ταμπλό Παίκτη του. Ποτέ δεν τοποθετείται στο κεντρικό ταμπλό, αλλά υπολογίζεται για τις Επιβραβεύσεις LSS ή τις Αποστολές.

ΕΠΙΛΥΣΗ ΑΣΑΦΕΙΩΝ

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, υπάρχουν στιγμές που ο Lacerda έχει περισσότερες από μια επιλογές. Στις περιπτώσεις αυτές, πρέπει πάντοτε να επιλέγετε την επιλογή που του δίνει το μεγαλύτερο πλεονέκτημα. Αν αυτό δεν είναι ξεκάθαρο, αναθέστε ένα νούμερο σε κάθε μια από τις επιλογές και τραβήξτε κάρτες από την ατομική τράπουλα, μέχρι ένας από αυτούς τους αριθμούς να εμφανιστεί, καταλήγοντας σε αυτή την επιλογή. Έπειτα, ανακατέψτε τις κάρτες πίσω στην τράπουλα.

Παράδειγμα Κατασκευής



Το Ρομπότ του βρίσκεται στο σύμβολο Φυτού. Ωστόσο, η Αποικία βρίσκεται στο επίπεδο 1 και ήδη υπάρχουν 2 Θερμοκήπια στο ταμπλό, οπότε σκέφτεται να κατασκευάσει έναν Συμπυκνωτή Οξυγόνου. Υπάρχουν όμως ήδη 2 Συμπυκνωτές στον χάρτη, οπότε τελικά κατασκευάζει ένα Ορυχείο.

ΑΤΟΜΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Αυτοί είναι οι στόχοι του παιχνιδιού:

Επίπεδο 1 - Πρώτοι Άποικοι

- Φτάστε την Αποικία τουλάχιστον σε επίπεδο 3
- Ολοκληρώστε τουλάχιστον 1 Συμβόλαιο
- Ολοκληρώστε 1 κάρτα Προσωπικού Στόχου
- Έχετε ένα πλακίδιο Τεχνολογίας επιπέδου 6
- Έχετε περισσότερους ΠΕ από τον Lacerda

Επίπεδο 2 - Η Επόμενη Γενιά

- Φτάστε την Αποικία τουλάχιστον σε επίπεδο 3
- Ολοκληρώστε τουλάχιστον 2 Συμβόλαια, 1 του κάθε είδους
- Ολοκληρώστε 1 κάρτα Προσωπικού Στόχου
- Έχετε τουλάχιστον 2 πλακίδια Έρευνας
- Έχετε κατασκευάσει τουλάχιστον 4 Καταφύγια
- Νικήστε τον Lacerda με τουλάχιστον 10 ΠΕ διαφορά

Επίπεδο 3 - Νιώθουμε Υπέροχα

- Φτάστε την Αποικία τουλάχιστον σε επίπεδο 4
- Ολοκληρώστε τουλάχιστον 2 Συμβόλαια, 1 του κάθε είδους
- Ολοκληρώστε 1 κάρτα Προσωπικού Στόχου
- Έχετε Αποίκους και/ή δείκτες Εξελεγκμένων Κτιρίων σε τουλάχιστον 3 Ορυχεία
- Έχετε τουλάχιστον 5 Εξελεγκμένα Κτίρια
- Νικήστε τον Lacerda με τουλάχιστον 20 ΠΕ διαφορά

Ένα σενάριο επιβίωσης Αρειανής Πατάτας

- Φτάστε την Αποικία τουλάχιστον σε επίπεδο 3
- Ολοκληρώστε το Συμβόλαιο Θερμοκηπίων μεγέθους 4
- Ολοκληρώστε το Συμβόλαιο Παράδοσης με Φυτά και Ορυκτά (#11)
- Πάρτε τον Βιοχημικό
- Έχετε τουλάχιστον 3 εξελεγκμένα κτίρια Θερμοκηπίων
- Επεκτείνετε το Σύμπλεγμα Θερμοκηπίων μέχρι τουλάχιστον μέγεθος 5
- Έχετε τουλάχιστον 5 Φυτά στην αποθήκη σας
- Πάρτε τουλάχιστον 2 πλακίδια Έρευνας
- Έχετε την Τεχνολογία Θερμοκηπίων στο επίπεδο 6
- Ολοκληρώστε το παιχνίδι σε Τροχιά
- Νικήστε τον Lacerda με τουλάχιστον 30 ΠΕ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2 ΠΑΙΚΤΩΝ

- Κατά την προετοιμασία, τοποθετήστε μόνο 2 Κρυστάλλους και 2 από κάθε Πόρο στην Κεντρική Αποθήκη.
- Κατά την προετοιμασία, επιστρέψτε τα υπόλοιπα 8 πλακίδια τεχνολογίας στο κουτί.
- Ελέγξτε στη σελίδα 6 για την αρχική θέση των Καταφυγίων.
- Το επιπλέον κόστος τοποθέτησης ενός Αποίκου σε μια θέση Ενέργειας ισούται με τον αριθμό των Αποίκων που ήδη βρίσκονται στις θέσεις Ενεργειών της επιλεγμένης ενέργειας (δικοί σας και του αντιπάλου).
- Προσπεράστε την αναπλήρωση του Πλέγματος Τεχνολογίας, μιας και δεν υπάρχουν άλλα πλακίδια.
- Όταν αναπληρώνετε την Κεντρική Αποθήκη με Κρυστάλλους και Πόρους από το γενικό απόθεμα, προσθέστε μέχρι 2 από το κάθε είδος.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΔΟΞΟΤΗΤΑΣ

Στην παραλλαγή αυτή, όταν ενεργοποιηθεί το τέλος του παιχνιδιού, παίζετε μέχρι το τέλος της τρέχουσας φάσης Αποίκισης. Προσέξτε ότι αν ο τελευταίος παίκτης που παίζει τη σειρά του στη φάση Αποίκισης ενεργοποιήσει το τέλος του παιχνιδιού, το παιχνίδι λήγει αμέσως μετά την ολοκλήρωση της σειράς του παίκτη αυτού.

CREDITS

Σχεδίαση:

Vital Lacerda

Εικονογράφηση:

Ian O'Toole

Graphic Design & 3D Σχεδιασμός:

Ian O'Toole

Εγχειρίδιο Κανόνων & 3D Σχεδιασμός:

Joao Tereso, Vital Lacerda

Συγγραφή Αγγλικών Κανόνων:

Johnny Hollander, Paul Grogan, Vital Lacerda

Επεξεργασία Αγγλικών Κανόνων:

Paul Grogan - Gaming Rules!

Επίσημο Βίντεο Κανόνων:

Gaming Rules!

Proofreading:

Brendan Irvin, Chris Spath, David Digby, Graham Charlton, Ori Avtalion, Phil the Sheep

Διευθυντές Έργου:

Randal Lloyd, Rick Soued

Βασικοί Δοκιμαστές:

Emanuel Diniz, Julian Pombo, Krys Bigosinski, Matthew Kury, Paul Eugene Gipson III, Rafael Pires, Renuka Bhalerao

Μετάφραση στα Ελληνικά:

Νίκος Χριστάκης

**GAMING
RULES!**

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΠΡΩΤΩΝ ΑΠΟΙΚΩΝ

Όταν παίζετε για πρώτη φορά, προτείνεται να χρησιμοποιήσετε τις παρακάτω 3 κάρτες Αποστολών, τα πλακίδια Πρώτων Αποίκων και τις κάρτες Πρώτων Αποίκων.

- Χρησιμοποιήστε τις παρακάτω κάρτες Αποστολών:



Οι δείκτες Αποστολών πρέπει να τοποθετηθούν στις εξής ενέργειες: Απόκτηση Σχεδίου, Πρόσληψη Επιστήμονα και Κέντρο Ελέγχου.

- Πλακίδια Πρώτων Αποίκων:** Αντί να επιλέξετε θέση Σειράς Παίκτων, ανακατέψτε τα πλακίδια και δώστε σε κάθε παίκτη ένα τυχαίο. Οι παίκτες έπειτα, τοποθετούν τον δείκτη Παίκτη τους στην αναγραφόμενη θέση Σειράς Παίκτων και λαμβάνουν το όφελος της θέσης αυτής (όπως περιγράφεται στο εγχειρίδιο Αναφοράς).

- Κάρτες Πρώτων Αποίκων:** Κατά την προετοιμασία, ανακατέψτε τις κάρτες «Α» και μοιράστε από μια τυχαία σε κάθε παίκτη, την οποία κρατάει κρυφή από τους υπόλοιπους παίκτες. Επιστρέψτε τις υπόλοιπες στο κουτί. Ανακατέψτε τις κάρτες «Β» και τοποθετήστε τις κλειστές κοντά. Κάθε κάρτα «Α» απεικονίζει 4 είδη Κτιρίων. Μόλις κατασκευάσετε οποιοδήποτε από τα εικονιζόμενα στην κάρτα σας Κτίρια, αποκαλύψτε την κάρτα, επιστρέφοντάς την στο κουτί, και έπειτα τραβήξτε τις 2 πρώτες κάρτες της τράπουλας «Β», τις οποίες κρατάτε κρυφές.



Κάθε κάρτα «Β» απεικονίζει μια εργασία. Μόλις την ολοκληρώσετε, αποκαλύψτε την, πάρτε την εικονιζόμενη επιβράβευση και έπειτα επιστρέψτε την κάρτα στο κουτί. Μπορείτε να ολοκληρώσετε μια εργασία ανά σειρά σας.

Παράδειγμα: Απόκτηση Σχεδίου, πάρτε έναν Κρύσταλλο.

Στον Άρη, οι περισσότεροι άνθρωποι θα είναι επιστήμονες, πολιτικοί, υπεύθυνοι λήψης αποφάσεων, ποιητές, φιλόσοφοι ή καλλιτέχνες. Έχουν κυρίως πνευματική εργασία, αφήνοντας τη σωματική εργασία στις μηχανές. Οποιαδήποτε σωματική δραστηριότητα θα εκτελούν θα είναι μόνο για διασκέδαση και για την διατήρηση της υγείας τους, όπως άθληση και άσκηση.

Η ραδιενέργεια, το κρύο και η έλλειψη οξυγόνου θα τους κρατάει μέσα στα καταφύγια.

Ο δημιουργός θέλει να ευχαριστήσει θερμά για τις δοκιμές, τα σχόλια και τις προτάσεις τους:

Alan Castree, Brandon Graham, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, Cassandra Witiver, Chris Arnold, Chris Giovingo, Christophe Gaudin, Dan Zilkha, Dave Fazekas, David Bock, David Kwee, Euan Denniston, Gert Delen, Ian Gent, Ian O'Toole, Inês Pires, Jake Blomquist, Jason Grantz, João José Gois, João Tereso, Johnny Hollander, Juan Ottonello, Larry Eisenstein, Luca Giordano, Govind Krishna, Kiran Wagle, Malcolm King, Marcos Pereira da Silva, Marlene Fernández, Marne Braun, Mateusz Kaczmarczyk, Max Zehentbauer, Mitchell Chiappalone, Michael Varela Da Silva, Mohamad Sobh, Neilan Naicker, Nicola Bocchetta, Nicholas P, Nils Urdahl, Nikola Stojanovski, Pablo Fontanilla, Paul Grogan, Paul Incao, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Peter Dringautzki, Randal Lloyd, Rand Lemley, Ricardo Almeida, Roman Babkin, Russ DeLuca, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, W. Shan Cheng, Warren Adams, William Aukes, Sharaf Alshareef, Shay Rickman, Thomas Berggren, Tim Kirkwood.

Ένα τεράστιο ευχαριστώ και στην ομάδα Discord για τις φοβερές και μεγάλες συζητήσεις και προτάσεις σχεδιασμού, αλλά και στην κοινότητα του BGG. Χωρίς όλους αυτούς τους ανθρώπους, το παιχνίδι δεν θα μπορούσε να έχει πραγματοποιηθεί.

Όλη μου την αγάπη στις πανέμορφες κόρες μου Catarina και Ines και στην μούσα και καλύτερή μου φίλη, τη σύζυγό μου Sandra, για την υπομονή, την υποστήριξη και την έμπνευση που μου προσφέρουν.

Για υποστήριξη, στείλτε μας email στο:
customer-service@eagle-gryphon.com

Like us on Facebook:
www.facebook.com/EagleGryphon/

Follow us on Twitter: @EagleGryphon



©2019 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com