

ON MARS RULE BOOK

無人探査機での探査ミッションの成功を鑑み、国連は火星探査と
管制の部門(D.O.M.E.)を設立しました。最初の火星入植者は2037
年に3月に到着しました。火星にベースキャンプが設立された後
の10年間で、複数の民間探査会社が完全自立型コロニーの建設を
開始しました。

プレイヤーはこれら各企業からの首席宇宙飛行士として、D.O.M.
E.のミッションと会社の計画の双方成功させ、最大最新のコロニ
ーを建設することを目指します。初めは地球からの補給に依存し、
火星の宇宙ステーションと惑星表面間での輸送をしなければいけ
ません。コロニーが拡大していくと、鉱山や発電機、真水生成器、
温室、酸素工場、そしてシェルターを建設することになります。
これらの建設の目的は、いかなる地球の組織にも依存しない、自
己充足的なコロニーを生み出すことです。つまり最低でも私たち
が生き残るために必要なものである水、空気、電力、そして食物
の重要性の理解を必要とします。

人間の最大の挑戦に参加してみませんか？



EAGLE-GRYPHON
GAMES

目次

ゲームの概要	2	コロニーのメインアクション	8	シャトルフェイズ	9
コンポーネント	3	コントロールセンター	9	コロニーへの移動	9
ゲームの準備	4	ボット	9	軌道への移動	9
プレイヤーの準備	6	探査機	9	ゲームの終了	9
重要事項	6	建築	9	ヴァリアント	9
ゲームの目的	6	LSS建物	9	2人ゲーム	21
ゲームの進行	6	進捗区画	9	ソロゲーム	23
コロニーフェイズ	6	タイルの置き換え	9	クレジット	24
メインボードのアクション	6	建築での技術使用	9		
赤の植民者	7	鉱山	9		
青緑の植民者	8	生命維持装置(LSS)	9		
軌道ステーションのアクション	8	LSSの報酬	9		
上陸ポッド	9	建物の改良	9		
青写真の獲得	9	科学者の獲得と地球との契約	9		
新技術の獲得	9	地球との契約	9		
研究開発	9	船の到来	9		
補充	9	エグゼクティブアクション	9		
技術タイルの使用	9	科学者	9		
		任務	9		

ゲームの概要

ゲームは複数のラウンドにわたって行われ、各ラウンドは2つのフェイズで構成されています。**コロニーフェイズ**と**シャトルフェイズ**です。**植民フェイズの間**、各プレイヤーには手番がまわり、手番内でアクションを実施します。プレイヤーが実施可能なアクションは、ボード上の位置によって異なります。

プレイヤーが軌道上にいる場合、設計図を取り、技術を購入して開発し、そして倉庫から物資を受け取ることができます。

プレイヤーが惑星表面にいる場合、彼らは自分のロボットで建物を建設し、設計図を使ってこれらの建物を改良し、科学者を雇い新しい契約を取り、新しい船を迎え、探査機で惑星の表面を探索できます。

シャトルフェイズでは、プレイヤーはコロニーと火星軌道上の宇宙ステーションの間を移動することができます。

火星上のすべての建物は相互に関係していて、コロニーの成長に必要なものもあります。移民が住むシェルターを建てるには酸素が必要です。酸素を発生させるには植物が必要です。植物の成長には水が必要です。氷から水を取り出すには電力が必要です。電力を生み出すには鉱物が必要です。鉱物を掘り出すには移民が必要です。資源を算出するためのコロニーの能力を向上させることは不可欠なのです。

コロニーが成長するにつれて、移民が火星での過酷な状況に耐えられるように、より多くのシェルターが必要とされるようになります。

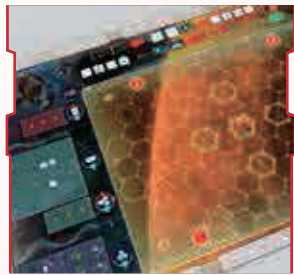
ゲーム中のプレイヤーの目的はミッションを達成することです。合計3つのミッションが達成されると、ゲームは終了します。

ゲームに勝つためには、プレイヤーは火星の第1コロニーの開発に貢献しなければなりません。この貢献度はゲーム中にプレイヤーが好機ポイント(OP)を獲得することによって表されます。ゲーム終了時に最も多くのOPを得たプレイヤーが勝者となります。



EAGLE-GRYPHON
GAMES

ゲームのコンポーネント



1 ゲームボード



4 プレイヤーボード



1 リファレンス 4 プレイヤー
エイド



5 開始建物タイル



30 建物タイル



20 シェルター(各色5枚)



1 建物タイルディスプレイ



1 科学者と地球契約カード



8 研究タイル
19 発見タイル



16 技術タイルと
4 避難技術タイル



3 ミッショントラックキューブ 3 ミッションマーカー
1 ミッショントラックキューブ大



8 LSS報酬タイル



1 コロニーレベルマーカー
1 シャトルマーカー



12 "最初の入植者"カード
6 "最初の入植者"タイル



6 科学者



資源タイル各20枚
30 クリスタル



4 LSSトークン



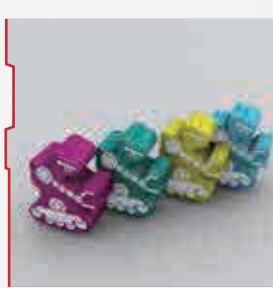
48 入植者(各色12個)



4 探査機(各色1個)
color



20 船(各色5個)
20 キューブ(各色5個)



16 ボット(各色4個)



4 プレイヤー駒
4 勝利点マーカー



32 高度建物マーカー(各色8個)



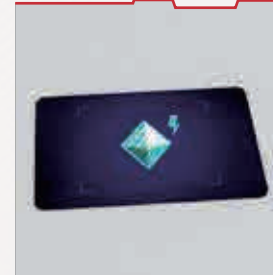
24 青写真カード



6 科学者カード



12 地球契約カード



16 個人目標カード



9 任務カード

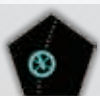


12 ソロ用カード

クリスタル以外のコンポーネントは数に制限があります。クリスタルは無制限なので足りない場合何かで代替してください

ゲームの準備

テーブルの中央にゲームボードを置きます。ボードは2つの区画に分かれています。ボードの左側は火星の軌道上にある火星宇宙ステーションを表し[軌道]、ボードの右側は火星上のコロニー[コロニー]を表します。



軌道

1. 発見タイルの山をよく切り、ゲームボードの横に裏向きで置きます。上から2枚のタイルを表向きにして、探査スペースに置きます。

2. 倉庫のスペースに、クリスタル、電池、水、植物、そして酸素を3つずつ、スペースごとに1つずつ置きます。

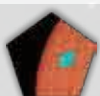
注:2人用ゲームの場合代わりに2つずつ置きます。

3. 術タイルを取り、シェルターを描いたもの(各プレイヤーにつき1つ)を脇にどけて置きます。裏面の色を見て、残りを2つの山に分けます。片方の山を切りなおし、技術グリッドの各スペースに1枚ずつランダムに表向きに配置します。残りの8枚の技術タイル(シェルターを除く)を切り直し、それらを技術グリッドの横に裏向きの山で置きます。



注:2人用ゲーム:タイルを1セットのみ使用します。2セット目は箱にしまします。

4. 青写真カードを裏面を見て2つの山:レベル1とレベル3にわけ、各デッキを別々に切りなおし、レベル1のカードをレベル3カードの上に重ねてボードの脇に裏向きに置きます。山札から6枚のカードを公開し、それらをボに沿って表向きに配置します。



コロニー

5. コロニー科学者用ボードをゲームボードの隣に置きます。左から順に、地質学者、研究開発者、水文学者、生化学者、地球化学者、システムエンジニアの順に、6枚の科学者カードをボード上のスペースに置きます。クリスタルを覆い、各スペースの下の部分(コストを表示)を見えるようにして、各スペースの上側にカードを置きます。それぞれの科学者マーカーを、対応するカードに置きます。地球契約カードを裏向きにして科学者ディスプレイ上のスペースに置きます。切りなおす必要はありません。



4人ゲームの準備

メインのゲームボードは、軌道上の衛星から惑星の植民地化をリアルタイムで監視できるディスプレイを表しています。

- 地球契約カードを裏向きにして科学者ディスプレイ上のスペースに置きます。切りなおす必要はありません。
- ゲーム開始時鉱山(裏面にSと書いてあるもの)を取り、ゲームボード中央の指定されたスペースに置きます。
- 残りのゲーム開始時建物(背面にSが付いているもの)を取り上げ、それらを図のとおり指定されたスペースにランダムに置きます。タイルの向きが同じであることを確認します(切れ目がボードの下方方向を向いている必要があります)。シェルターはプレイヤーの準備中に配置されます。

- 建物ボードを科学者カードの近くに置きます。残りの建物を種類別にに分けます。各山を別々に切りなおし、それらを対応するスペースに裏向きに置きます。
- リサーチタイルを選び、種類(色と文字)で分けます。これらをマップの示されたスペースに配置します(1つのタイプのすべての建物タイルを同じ個所に入れます)。

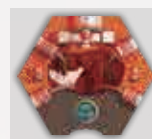


12. ミッションカードごとに、プレイヤーの数に応じて、ミッショントラックキューブをミッションカードの上の適切なスペースに置きます。
13. ミッショントラックのスペース3にのこりのミッショントラックキューブを置きます。
14. ミッショントラックのスペース3にのこりのミッショントラックキューブを置きます。

生命維持システム (LSS)

15. コロニーレベルマーカーを2行目の左側に置きます。
16. 一番下の行の適切なスペースにLSSトラックマーカーを置きます。
17. LSS報酬タイルを切りなおし、それらのうちの4つを一番上のスペースにランダムで表向きに配置します。残りを箱に戻します。

コロニーの準備



LSS報酬タイルを切りなおし、それらのうちの4つを一番上のスペースにランダムで表向きに配置します。残りを箱に戻します。



2人プレイ



3人プレイ



ショートゲーム用の短期ミッション2枚と長期1枚

11. ミッションカードを裏面で、短期ミッションと長期ミッションに分けます。それぞれの山を別々に切りなおし、短期2枚と長期1枚を(ショートゲームの場合)もしくは短期2枚と長期1枚(ロングゲームの場合)ランダムに選択します。

Long Short

注意:最初のゲームでは、「最初の植民者」バリエントを使うことをお勧めします(XXページ参照)。

ミッションカードを表返してボードの指定されたスペースに置きます。ミッションごとに、そのスペースのミッションマーカーを取り、ミッションカードに関連するアクションの近くに置きます。

プレイヤーボード

プレイヤーボードは各プレイヤーのメインシェルターのモニターを表し、そしてそれは異なる4つの区画に分かれています。



A. 保管庫:

ゲームには5種の資源があります: 鉱石、電池、水、植物、そして酸素です。プレイヤーボードに保管できる各タイプの資源の数は、火星の表面にあるシェルタータイルの数に1を加えた数に等しくなります。(例えば、プレイヤーが1つのシェルターを持っているならば、プレイヤーは各資源において2つまで保管することができます。各資源貯蔵庫の位置は非常に重要です。矢印の先にあるタイプの建物を構築するには、矢印の元にある資源が必要です。たとえば、水抽出機を構築するには電力(電池資源)が必要です。その後、温室を構築するには水が必要になります。



B. 研究所

研究室は技術を配置し開発する場所です。



C. 居住区画

植民者はここに置きます。ゲームの開始時には、4人の植民者のためのスペースがあり、そのうち3つのスペースが占められています。追加のシェルターを建設することでプレイヤーはさらに2つの利用可能な居住区画を得ます。



D. 作業区画

植民者はここでプレイヤーのアクションを強化します。作業区画に入れる植民者の数に制限はありません。



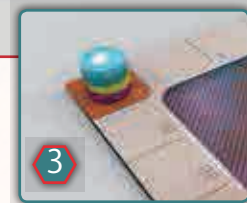
E. デポ

プレイヤーのデポにはクリスタルを保管するためのスペースが8つあります。ゲームの開始時には5つのスロットを船が占めているため3つのスロットしか利用できません。



F. 格納庫

プレイヤーの船は、ゲーム中にデポからここに移動します。



プレイヤーの準備

プレイヤーボード各プレイヤーは色を選んで次の物を取ります。

1. プレイヤーボード1つ

2. プレイヤーマーカー1つ(宇宙飛行士)

3. OPマーカー1つ OPトラックのスペース0に置きます。

4. 5種類の資源を1つずつ、プレイヤーボードの合致するスペースに置きます。

5. クリスタル1つを倉庫に置きます。

6. 先よけておいたシェルター技術タイル1枚、ヘクス2列目の中央のスペースに置きます。

7. 船5隻を5つのデポスペースに配置します。

8. シェルター5つを受け取り、4つをプレイヤーボードの右側に配置し、1つをメインボード上のプレイヤー数に応じたシェルター開始位置の1つに建てます。簡単のためにボード上に置くシェルターはプレイヤーに最も近い位置に配置してください。

9. ボット4つを3つはプレイヤーボードの脇に、1つはメインボード上の自分のシェルターに置きます。

10. 高度建物マーカー8つをプレイヤーボードの脇に置きます。

11. 民者12人を受け取り、3人をプレイヤーボード一番下の部屋に置き、残りの9人はプレイヤーボードの脇に置きます。

12. 探査機1つをプレイヤーボードの脇に置きます。

13. 5つのキューブを各資源の下に1つずつ配置します。

14. 個人目標カードを切り直し、各プレイヤーごとに裏向きで3枚配ります。プレイヤーは自分のカードを見ることができますが、他のプレイヤーに見せないようにせねばなりません。残りの個人目標カードを箱に戻します。

映画「The Martian」を最も多く見たプレイヤーがスタートプレイヤーです。



スタートプレイヤーから始めて手番順に、各プレイヤーは自分のプレイヤーマーカーを空いている手番順スペース(1-8)に置き、即座にそのスペースの恩恵を受けます(リファレンス参照)。

プレイヤーマーカーが手番順スペースで一番高い番号のスペースにあるプレイヤーは、コロニーを1つの赤の移動スペース(その中に1を含む)に配置します(コロニーと軌道どちらに配置するかは選べます)。



最初にシャトルを置くスペース

鉱石

鉱物は火星上で非常に必要とされる資源です。鉱物の使用先は多様で、他の資源(クリスタル以外)の代わりに使用することもできます。鉱物による資源の代用の例外は、契約の完了です(XXページを参照)

重要事項

•空のヘクスと書かれている場合、ボード上の何も置いていないヘクスを示します。

•つながっている同じタイプの建物のグループは、複合施設と呼ばれます。複合施設内の建物の数が、その複合施設のサイズを示しています。単一の建物は複合施設ではありません。(訳注:サイズ1では複合施設はできない)

•どのヘクスも、プレイヤーの手番終了時に2つ以上の駒を置いておくことはできません。(駒はボット、探査機、植民者、またはアドバンスドビルディングマーカーです)。

•プレイヤーがゲーム中に何かを得るたびに、それはサプライから取得されます。特に指示された場合にのみ、倉庫から資源を受け取ることができます。(倉庫アイコンが示されています)

•資源はプレイヤーのストレージに置かれます(ただし、シェルターの数に応じて上限は決まっています)。

•植民者はプレイヤーの居住区に配置されます(枠に余裕がある場合)。

•手に入れたクリスタルは、デポの下スペースに置かれます。クリスタルを得た手番にクリスタルを使うことはできないので注意してください。プレイヤーがクリスタルを得た次の手番の開始時に、クリスタルをプレイヤーのデポに移動します。もしデポに十分なスペースがない場合は、余分なものをサプライ品に戻します。

•何か(資源またはクリスタル)を支払わなければならないときはいつでも、プレイヤーボードから支払い、それをサプライに戻してください。

•手番順でと記載されていることはすべて、手番順スペースのプレイヤーマーカーの順番に従うことを意味します。手番順スペースは1から8まであります。



青は、シャトルを軌道側においてゲームを始めることにしました。

空のヘクス



温室複合施設



注:発電機は独立した建物であるため、複合施設になることができません。

クリスタルの取得



クリスタルはまずデポの下に置かれ、次の手番の開始時にデポの中に移動されます。

ゲームの進行

各ラウンドは2つのフェイズに分かれています:

コロニーフェイズ:

各プレイヤーは手番順にメインアクション1つを実行します。エグゼクティブアクションを実行することもできます。

シャトルフェイズ:

シャトルは毎手番移動するか、もしくは移動のための準備をします。プレイヤーはシャトルに乗って移動することも、自分の船を使うこともできます。このフェイズでは、

プレイ順:

下の絵では、手番順は紫、緑、黄、そして青です。



コロニーフェイズ

プレイヤーの手番順は、手番順スペース上のプレイヤーマーカーの位置によって決定されます。軌道側の一番左のスペース(1)から始まり、コロニー側の一番右のスペース(8)まであります。

プレイヤーは手番に、1つの**メインアクション**を実行しなければなりません。また、プレイヤーはメインアクションの前後に1つの**エグゼクティブアクション**を実行することができます。エグゼクティブアクションはXXページで説明されています。プレイヤーの手番の間に、あるプレイヤーがいずれかの**ミッションカード**に貢献した場合、そのプレイヤーは1または2クリスタルを得ます。(ミッションカード参照)

ミッションカードの詳細についてはXXページを参照してください。手番が完了したら、プレイヤーは手番を終えたことを覚えておくためにプレイヤーマーカーを倒します。そののち次のプレイヤーの手番になります。

メインボードのアクション

メインボードでは、さまざまなメインアクションを実行できます。プレイヤーマーカーがボードの軌道側にある場合、プレイヤーは軌道ステーションのアクションしか実行できません。

同様に、プレイヤーマーカーがボードのコロニー側にある場合、プレイヤーはコロニーアクションしか実行できません。

いくつかのアクションは、**赤い植民者**および/または**青緑色の植民者**のアイコンが書いてあります。



青緑の植民者:

このアイコンはいくつかのアクションアイコンの下にあり、アクションを強化するために作業区画に1人以上の植民者を送ることができることを示します。プレイヤーが移動をした場合、プレイヤーの作業区画にいる全ての植民者がラウンド終了時にプレイヤーの居住区画に戻ります。詳細については個々のアクションを参照してください。



クリスタル:

このアイコンがアクションの下部に表示されている場合は、クリスタルを使うことでアクションを強化できることを意味します。アクションがどのように強化されるかの詳細については、個々のアクションを参照してください。

青緑の植民者の例:

緑は、水1つを得る倉庫のアクションを選びましたが、2人を作業区画に送ることにより追加で水1つとクリスタル1つを得ることができます。





赤い植民者:

このアイコンはいくつかのアクションアイコンの上にあります。アクションを実行するには、自分の居住区の植民者1人をいずれかのアクションスロットに配置する必要がありますを示しています。

アクションスロットに他のプレイヤーの植民者が現在いない場合、そのアクションを実行するための追加コストはありません。しかしそれ以外の場合、スペースにすでに存在する他の各色の植民者の色1につき、1クリスタルを支払うか、居住九から作業区画に植民者1人を移動する必要があります。各色の植民者の数は関係ありません。存在する色の数だけを数えます。他に2色以上の植民者がいる場合は、クリスタルや植民者を組み合わせて支払うことができます。

2人用ゲーム:アクションを取るための追加コストは、すでにアクションスロットに入っている各植民者(自分のものと対戦相手の両方)に対して1クリスタル/植民者です。

このアイコンのないアクションは、追加の植民者を配置せずにアクションを取ることができることを意味します。単にアクションをすることを宣言し、解決してください。

配置の例:



紫の番で、青写真の入手アクションをしようとしています。現在2つのアクションスロット(青1つと黄1つ)が占められているので、紫はクリスタルまたは自分の居住区から作業区画に植民者を移動する、を合計2つ支払わなければなりません。彼は1クリスタルを支払い植民者1人を自分の作業区画に移動させることにしました。代わりに2クリスタルを支払うか、または植民者2人を作業区画に移動させることもできました。



青の手番で、建設アクションをしようとしています。全てのアクションスロットは現在埋まっています(青1、紫1、黄1)。このうち最大数の植民者を持っているすべてのプレイヤー(この場合青紫黄)の植民者がすべて作業区画に戻ります。アクションスロットに植民者が一人もいないので、コストなしでアクションを実行することができます。



緑の手番で、改良アクションをしようとしています。すべてのアクションスロットは現在いっぱい(紫2、緑1)なので、紫の植民者2つ(最も多い)は作業区画に戻ります。残っている唯一の植民者は緑(現在の手番プレイヤー)なので、アクションのための追加コストはありません



軌道ステーションのメインアクション



上陸ポッド

着陸ポッドを使用した火星への降下は遅く、つらく、高コストで、そして孤独ですが、時には最良の選択となりえます。降下は自身の責任で！

このアクションはプレイヤーがコロニーに移動することを可能にします。シャトルフェイズについては、XXページに記載されているルールに従いますが、

ステップ1をスキップします(発見タイルを配置する)。植民地側で手番順のスペースを選んだら、プレイヤーはすでにこのラウン手弁を行ったことを示すためにプ

レイヤーのプレイヤーマーカーを置いてください。シャトルが火星から周回軌道に移動する場合も、プレイヤーは通常通り移動することができます。

青写真獲得の例:

例:黄色は青写真を獲得しようとしています。紫の植民者がいるため、植民者1人がクリスタル1つを支払う必要があります。彼女は植民者を作業区画に送りました。



彼女は金属蒸着の青写真タイルをとり、その上に高度建物マーカを置き



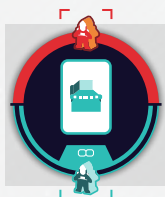
彼女は保管庫にある鉱石1つを得ます。

このアクションは強化可能なので、植民者を作業区画に送ることで追加の青写真を得ることもできます。

新技術の獲得:



例:紫は新技術の獲得アクションを選択します。彼は水技術を選び、技術グリッドに従って1電池を支払う。彼はそれを自分の研究室のスペースに置くことを選び、そのスペースの恩恵を受けます(クリスタルを手に入れます)。



青写真の獲得:

地球は、建物を改良しそれらをより効果的なものにするために青写真を提供します。コロニーの規模が拡大し、より多くの資金が利用可能になると、より多くの青写真が利用可能になります。

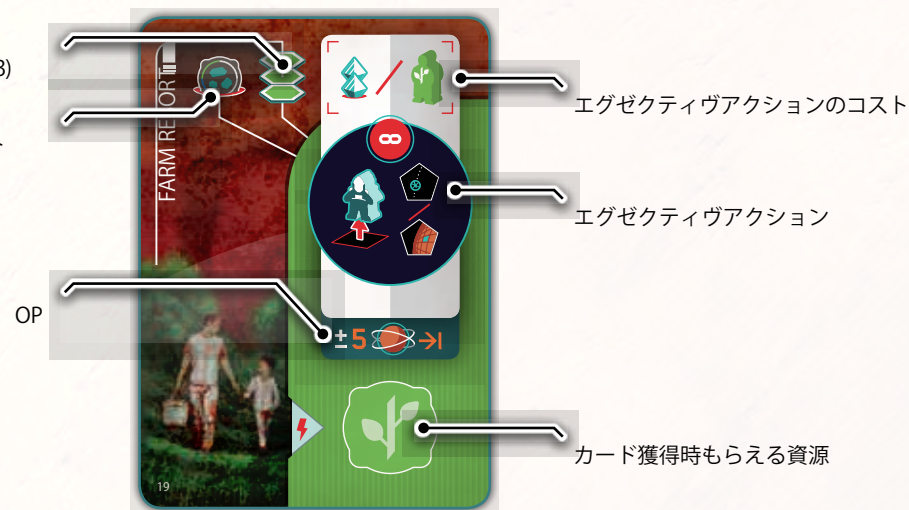
このアクションはプレイヤーがディスプレイで利用可能なものから1青写真カードを取ることを可能にします。これらの青写真は、新しいエグゼクティブアクションをもたらす特定のな建物の改良(XXページ参照)に必要です。プレイヤーのプレイヤーボードの隣にカードを表向きに置き、カードの右下に描かれている資源を得ます。最後に、未使用の高度建物マーカをそのカードに配置します。高度建物マーカが残っていない場合は、青写真を取ることができません。アクション後、補充のカードは引きません。

注意:高度建物マーカがカードにある限り、示されたアクションは使用できません。青写真を使用して建物を改良すると、マーカは取り除かれます。

アクションの強化:このアクションをするときにプレイヤーが作業区画に移動した各植民者1人ごとに、プレイヤーは同じ規則に従って追加の青写真1枚をとることができます。

青写真のレベル(1か3)

改良コスト



技術の獲得:

技術タイルを使用すると、特定のアクションを実行または強化できます。技術タイルもゲーム終了時には得点となります。

技術グリッドから技術タイル1枚をとり、プレイヤーの研究室の一番左の列の空いているスペースに置きます。これらのスペースの両方にすでにタイルがあるなら、プレイヤーはこのアクションを実行しなくてよいです。タイルを取るコストは技術グリッドでの位置によって異なります。一番下のスペースからタイルを取るのにコストは必要ありません。真ん中のスペースからタイルを取るには1電池、上の3スペースからタイルを取るには1電池と選んだ1資源が必要です。コロニーレベルが上がるまで、技術タイルは補充されません(XXページ参照)。

研究室にタイルを置いた後、プレイヤーはすぐにそのスペースに示された恩恵を得ることがあります。これらの恩恵のいくつかはまた青緑の植民者アイコンを示していて、後程使うことができるようになります。これらのアイコンの説明については、リファレンスを参照してください。

アクション強化:このアクションをするときに植民者をプレイヤーの作業区画に移動させた場合、上と同じ規則に従って、2枚目の技術タイルをとることができます。

注意:各プレイヤーは、各タイプにつき技術タイル1枚だけを持つことができます。



研究開発(R&D):

宇宙と火星での研究はより効果的ですが苦勞が伴います。そしてコロニーの環境が整うまですべてのR&Dは宇宙ステーションで行われなければなりません。

このアクションにより、プレイヤーボードの技術タイルを右に移動させ、開発することができます。

このアクションでは1つの技術タイルを2回、または2つの技術タイルをそれぞれ1回ずつ開発させられます。1枚のタイルを2回開発する場合、1回ずつ開発させます。(コストは2回払います)

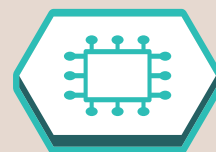
技術タイルを開発するには、タイルを現在位置の右側の隣接する空きスペースに移動させ、タイルの移動先の列の上に示されているコストを支払います。

技術タイルがアイコンのあるスペースに移動すると、すぐにそのスペースの恩恵を受けることができます(リファレンスを参照)。

注:開発によって資源を得た場合は、それらの資源を使用して同じアクションで別のタイルの開発のコストを支払うことができます。

注:各列の上の数字は、その列の各タイルの技術レベルです。ゲーム終了時に、プレイヤーは核技術タイルにつき列の下に描かれているOPを獲得します。

アクションの強化:このアクションを実行するときにプレイヤーが作業区画に移動した各植民者につき、研究室で技術のタイルを追加で1度開発できます。この方法で同じタイルを複数回開発することができます。また、メインアクションで開発させなかったタイルをも開発することができます



技術タイルの使用:

ゲーム内でアクションを実行するときに、いずれかのプレイヤーが関連する技術タイルを所持してい

れば、そのアクションをより強力にすることができます。その技術タイルのレベルが高いほど、アクションは強化されます。プレイヤーはプレイヤー自身や他のプレイヤーの関連する技術タイルをどれでも使うことができます。

もし他のプレイヤーの技術タイルを使う場合、その技術タイルを所持しているプレイヤーはサプライから1酸素を得て、それをプレイヤーボードの上側に置きます。さらにプレイヤーの手番の終わりに、技術タイルを使用したプレイヤーはその技術タイルを無料で開発することができます(同時に開発による恩恵も受けられません)。もしそうするのであれば、先に取得した酸素はサプライに戻されます。技術タイルを開発できない、または開発したくない場合、彼は酸素を得ます。



補充:

軌道上の宇宙ステーションに到着する資源は本当に不足しています。倉庫には十分な資源がありません。資源はやがては到着するでしょう、しかしいつになるのでしょうか？

このアクションにより、倉庫から資源1つまたはクリスタル1つを取り出して、それをプレイヤーの保管庫に置くことができます。

アクションの強化:このアクションをするときにプレイヤーが作業区画に移動した各植民者について、倉庫から追加のクリスタルまたは資源を1つとる。(倉庫にあれば)

注意:プレイヤーはクリスタル(プレイヤーのデポの中の空のスペースの数)と資源(プレイヤーが持っているシェルターの数に1を加えた数)について、保有量に制限があります。

注:容量が足りない場合、その分の資源やクリスタルは受け取れません。

研究開発の例:

緑はこのアクションを選び、植民者をアクションスロットに置きます。現在のところ、他の植民者は居なかったため、このアクションをするための追加コストはかかりません。まず2回分の開発の1回目で、水技術タイルをレベル3に開発し、それを鉱石のアイコンがあるスペースに移動します。



彼女はその水技術タイルをもう一度開発したいのですが、2つの隣接するスペース(レベル4)は現在埋まっているので、代わりに得た1鉱石(酸素の代わりに支払う)と植物を支払うことによってレベル5に発電機の技術タイルを開発し移動させます。

タイルを移動させた後、すぐにスペースの恩恵を解決します(1つ以上の青写真を入手)。

最後に、彼女は植民者を自分の作業区画に送り、追加の開発アクションをすることができます。(資源があれば)

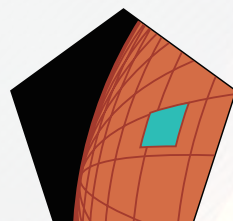
補充アクションの例:

緑は倉庫アクションを選択し、水を1つ取り、次に資源1つまたはクリスタル1つを受け取ります。

しかし、彼女は自分の作業区画に2人の植民者を送りアクションを強化し、倉庫からさらに2つのものを取り出すことができました。



ただし彼女はボード上に1つのシェルターしか持っていないので、保管庫の上限は2であることに注意します。クリスタル2つと水1つを受け取ります。



コロニーのメインアクション



コントロールセンター:

火星への着陸に成功した最初の探査機は1997年7月のソジャーナでした。その後、スピリットとオポチュニティーが2004年1月に火星に着陸しました。キュリオシティは2012年に上陸し、まだ動作しています。探査機は、私たちが惑星の表面から集める情報とデータの大部分をもたらしました。

このアクションはプレイヤーがロボットと探査機を動かすことを可能にします。ロボットの移動に2移動ポイント、探査機の移動に2移動ポイントが使えます。プレイヤーはこれを任意の順序で行うことができます。例えばプレイヤーは一つのロボットを1ヘクス動かし、それから探査機を1ヘクス、それから他のロボット(あるいは同じものさえ)を動かす、といったことができます。各移動ポイントで、ロボット/探査機を隣接するヘクスに移動させることができます。このアクションを実行する前にプレイヤーのデポにいる各クリスタルを、ロボットまたは探査機のいずれかに追加の移動ポイント1つを得るために使うことができます。

注意:ロボットと探査機は建物、植民者、他のロボット、または他の探査機を含むヘクスを通過することはできませんが、そこで移動を終わらせることはできません。



ロボット:

ロボットは清掃と建設をします。ロボットが発見タイルまたは研究タイルで移動を終了した場合、そのタイルは破壊されゲームから取り除かれます。ロボットがクリスタルのあるヘクス内で移動を終了した場合、クリスタルをサプライに戻します。

ロボットがいるヘクスと隣接するヘクスが、そのロボットの建設可能なヘクスとして扱われます。



探査機:

探査機は単に通過することによってクリスタルを収集するか、発見タイルと研究タイルの上で移動を終了することでタイルを取得できます。

ゲーム開始時、プレイヤーの探査機を表す駒はプレイヤーのプレイヤーボード上にありますが、プレイヤーの探査機は実際にはボード中央の鉱山にあるものとして扱います。ゲーム中初めて探査機を動かすときに、探査機を最初の鉱山の上に置き、そこから移動スペースを数えます。探査機を移動すると、現在位置から最大2ヘクス離れたスペースに移動できます。(2移動ポイントあるため)

探査機技術タイルを使用して、技術タイルのレベルに等しい追加の移動ポイントを獲得することもできます。

探査機は通過もしくは移動を終了したヘクスのクリスタルを収集することができます。その場合ボード上からクリスタルを取り、プレイヤーがほかのアクションでクリスタルを得た時と同じように、デポの下のスペースにそれらを置きます(この手番ではそのクリスタルを使うことはできない)。これらのクリスタルは手番終了時にプレイヤーのデポに移動されます。

全ての移動を実行した後、プレイヤーの探査機がいるヘクスに発見または研究タイルがある場合、プレイヤーは以下の条件を満たす限り、そのタイルをボードから取り除いて恩恵を得ることができます。

- ・取ろうとしているタイルと同じ色かつ同じ文字の研究タイルを既に取っていないこと。
- ・恩恵に関連するコストを支払えること。
- ・少なくとも1つ以上の恩恵を取得できること。

プレイヤーがもし条件を満たしておらず、タイルを取ることができない場合、探査機はそのヘクスでその移動を終わらせることができません。プレイヤーがタイルを手に入れた場合、関連するコストを支払うことによって直ちにそれを解決し、それからプレイヤーの近くに置きます(発見タイルは裏向きに置く)。

ミッションや個人目標を達成するには、発見タイルと研究タイルが必要になることがあります。発見タイルと研究タイルの詳細なリストについては、リファレンスを参照してください。

探査機技術の使用



探査機を移動するときは、関連する技術タイルを使用して移動できる距離を広げることができます(技術タイルの使用に関する情報についてはXXページを参照してください)。

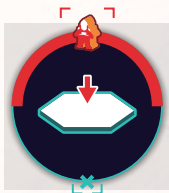
例:



プレイヤーがレベル3の探査機技術タイルを使用している場合、合計5つの移動ポイントを得られます(基本2+技術レベルによって3)。



探査機が5ヘクス移動し、途中のクリスタルを集めて発見タイルを獲得しました。



建設:

重要建造物の建設は、コロニーの開発と船の新造に不可欠であり、より多くの入植者を火星に向かい入れることができるようになります。火星で住民が自給自足するための条件を維持するためには、電力、水、食料、酸素の生産レベルを上げなければなりません。これらの建物の改善に貢献する企業は、資源と表彰を受けとることになります。

このアクションにより、火星に新しい建物を建設することができます。建物と同じタイプの既存の建物に隣接させて配置する(ただし複合施設を作成するには技術タイルを使用する必要があります)か、新しい建物と同じタイプの既存の建物から2スペースだけ離して配置できます。(隣接させないということ)

注意: プレイヤーのシェルターとそのプレイヤーの対戦相手のシェルターは異なるタイプの建物と見なされます。

次の手順に従います:

1. 建設したい建物を選択します。ボード横に置かれた建物(鉱山、発電機、水抽出機、温室、酸素凝縮器)もしくはプレイヤーボードにあるシェルターが選択可能です。

2. 建物ディスプレイに表示されているとおりのコストを支払います。鉱山については、以下を参照してください。シェルターの場合、コストは1酸素です(シェルターのタイルに印刷されています)。

3. 現在建物が建設されておらず、ポット1つの建設可能エリア(ポットのいるヘクス、またはポットに隣接するヘクス)にあるヘクスに裏向きで新しいタイルを置きます。(他の既に配置されているタイルと同じ向きで)

• 同じタイプの1つ以上の建物に隣接して建物を配置した場合(要は複合施設のサイズを増やしたり新しく作る場合)、関連するタイプとレベルの技術タイルを使用する必要があります(ボックスを参照)。

• 同じタイプの建物から2ヘクスちょうど離れてタイルを配置した場合、技術タイルは必要ありません。これは複合施設のサイズを大きくすることとは見なされません。

4. プレイヤーが置いた建物タイルの上に矢印がある場合、矢印が指しているそれぞれの隣接する空のヘクスにサプライからクリスタル1つを置きます。次にタイルを裏返します。(向きは正しておきます)

5. 複合施設の新しいサイズ(つまり、配置した後の複合施設のタイル数)に等しい、建物のタイプに一致する資源を入手します。同じタイプの建物に隣接していない建物を配置した場合、代わりに1資源を得ます。プレイヤーがシェルターを配置した場合、資源の代わりにクリスタルを入手します。

建築時には、以下のルールも適用されます。

• ゲームで初めてシェルター以外のサイズを作成または拡大する場合は、対応する建物のキューブをプレイヤーボードの下部から移動して対応する建物の進捗スロットに配置します。

• プレイヤーが鉱山を建設した場合、そのプレイヤーは自分の居住区から植民者1人を鉱山の上に置かなければなりません。プレイヤーの居住区画に植民者がいない場合、プレイヤーは鉱山を建てることはできません。

• LSSビルを建設した場合、可能であれば、LSSトラック上の対応するマーカーを1スペース上に移動させます。LSSの詳細についてはXXページを参照してください。

LSS(生命維持システム)

LSS建物はコロニーにとって重要な建物の1つです。これらはゲームボードのLSS部分に描かれています。



発電機



水抽出機



温室



酸素凝縮機

進捗区画:

メインボードのLSSの下に進捗区画があります。各タイプのシェルターでない種の複合施設を初めて作る、もしくは拡大するときは、その建物タイプのキューブを進捗区画に移動して、建物のシンボルの下にあるプレイヤーの色と一致するスロットに配置します。

この区画に置かれたキューブは、1回目と2回目のコロニーの改良中とゲーム終了時に1/2/4/7/11OPをもたらします。(XXページ参照)

置き換えのルール:

• プレイヤーがクリスタルの上に建築する場合、それをサプライに戻してください。

• 発見タイルまたは研究タイルの上に建築する場合は、それを箱に戻します。

• ポットまたは探査機の上に建造する場合、その駒は現在の位置から所有者によって最も近い利用可能なヘクス(空のヘクスまたは他の駒のない建物)に移動させる必要があります。

建築の例:



紫は酸素凝縮器を建設したいと考えています。建物のコストは植物1です。



建設可能な4つ場所は上に示されています。

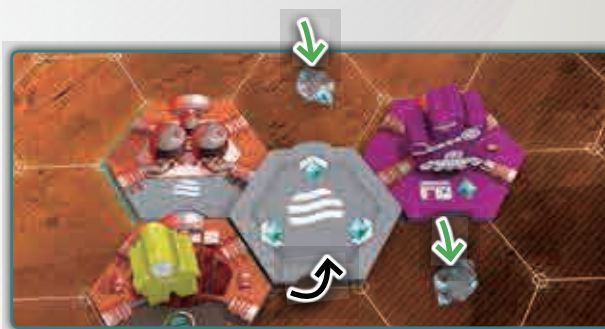
1. 発電技術タイルをいずれかのプレイヤーが持っている場合、紫はその技術を使用して、これらのスペースのいずれかに発電機の複合施設を作成できます(サイズ2複合施設を作成します)。
2. 発電機技術タイルをどのプレイヤーも持っていない場合、または紫がそれを使用しないことを選択した場合、紫は新しい独立した発電機を構築できます。



この例の残りの部分では、紫には十分な「発電機技術タイルがあると仮定します。



紫は新しい酸素凝縮器を既にある酸素凝縮器の隣に建設し、複合施設を建設します。



新しい建物の裏側にある矢印で示されているすべての空のヘクスにクリスタルが追加されます。次にタイルを表向きにします。

紫は2つの電池を得ます(サイズ2の発電機建物であるため)。しかし、保管庫の容量が1しかないので1つはサプライに戻します。



ゲームで最初の紫による発電機複合施設のサイズ拡大または作成なので、紫はキューブの1つを自分のプレイヤーボードから進捗区画に移動させます。LSSの発電機マーカーを、火星に2つの発電機があることを示すために1つ上に移動させます。



酸素凝縮器が惑星上に2つあるため、LSSの酸素マーカーを1つ上にあげます。これは得点計算を誘発させる可能性があります。

建設での技術使用:

複合体のサイズを増やしたり増やししたりするような建物を建設する場合(すなわち、同じタイプの建築物に隣接して建築物を配置する場合)、関連した技術タイルを使用する必要があります。たとえば、温室を別の温室に隣接させるには、温室技術タイルを使用する必要があります。

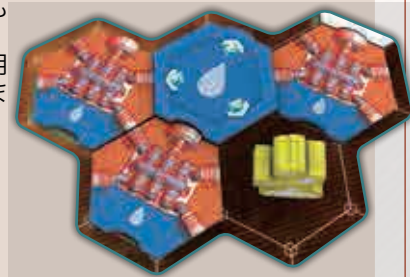
使用される技術タイルのレベルは、建設前に接続している建物の総数以上である必要があります。つまり複合施設のサイズを上げる場合、もともと立っていて、新たな複合施設に含まれる建物の数以上の技術レベルを持っている必要があります。技術タイルの使用に関する詳細については、XXページを参照してください

例:

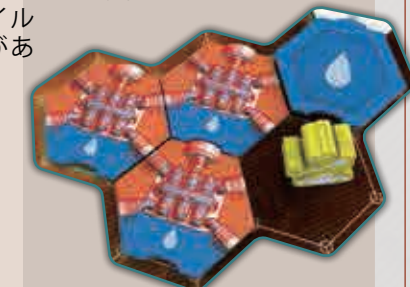
1つの発電機の隣に新しい水抽出機を構築するには、1つの建物に接続することになるため、少なくともレベル1の水抽出機技術タイルを使用する必要があります。

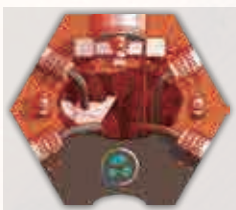


1つの発電機と2つの発電機の複合施設の間で発電機を構築するには、3つの建物に接続しているため、少なくともレベル3の発電機技術タイルを使用する必要があります。



サイズ3の複合施設に隣接して水抽出機を構築するには、他の3つの水抽出機に(直接および間接的に)接続しているため、最低レベル3の水抽出機技術タイルを使用する必要があります。





鉱山:

資源採掘は火星で最も有利な産業のひとつになるでしょう。民間企業は、地表で最も収益性の高い地域を採掘する権利を競っています。

鉱山はいくらか異なる方法で働きます。鉱山はLSSの一部ではなく、彼らが生産する鉱石は倉庫から取得することはできません。鉱山は他の建物と同じ方法で建てられますが、タイルを配置するために資源を支払う代わりに、居住地区から植民者1人を建設した鉱山に置く必要があります。居住区画に植民者がいない場合プレイヤーは鉱山を建設することはできません。

鉱山を置くことで得た鉱物に加えて、鉱山にいるプレイヤーの色の各植民者はまた、そのプレイヤーが軌道に移動するたびに1つの鉱物を生産します(pxxを参照)。

鉱山複合施設を作成またはサイズをあげると、通常どおりキューブを進捗区画に配置できます。

プレイヤーの色の植民者が鉱山で働いていても、鉱山はどのプレイヤーによっても所有されていません。

したがって、どのプレイヤーも他のプレイヤーの植民者がいる鉱山を改良することができます。

例: 鉱山の建設



黄は新しい鉱山を建設しようとしています。鉱山技術タイルは現在誰も持っていないので、彼女は鉱山複合施設を作成することはできません。



代わりに、彼女は新しい独立した鉱山を建設します。



そうするために、彼女は自分の居住区画から自分の植民者の一人を鉱山の上に置きます。建設場所にいるボットは直近のヘクスに移動します。



彼女は鉱石1を得ます。



生命維持システム(LSS)

コロニーレベルマーカーが、コロニーの現在の需要を表します。ゲーム開始時には、マップ上に各建物のうちの1つがあり、コロニーはすべての建物が2つになることを望んでいます。適切な建物タイルを配置することによって需要を満たすプレイヤーはボーナスを得るでしょう。しかし、コロニーレベルマーカーが進む前にさらにマーカーを進めてもボーナスは得られません。

LSSは火星での生存を維持し、より多くの植民者が入植するのに必要不可欠な建物を表しています。現在のコロニーレベルも表示されます。これは、コロニーレベルマーカーがある場所の下に記載されています。ゲームの開始時には、マーカーは2行目にあるので、コロニーレベルは1です。

各列はLSSのサブシステムを表し、マップ上の対応するタイプの建設された建物の数に応じて変動します。建物のタイルがボード上に配置されるたびに、それが既に列の一番上にありもう上げられない場合を除き、対応するマーカーを1スペース上に移動します。LSSに関する建物が各種について最初に建てられたとき(つまり、一番下の列から次の列にマーカーが移動したとき)、その建造物を建てたプレイヤーは2OPを獲得します。

マーカーが移動前にコロニーレベルマーカーのある列の下にあった場合、マーカーを進めたプレイヤーはトラックの左上に表示されている恩恵と(ボックスを参照)、マーカーが進んだところの列の一番上にあるLSS報酬タイルからの恩恵を受けます(リファレンスを参照)。報酬タイルは取り除かれませんが。

現在のコロニーレベルはシャトルの移動頻度も決定します。これについての詳細はXXページを見てください。

コロニーレベル増加の例:



例:温室が建設され、火星上にそれぞれ2つのLSS建物が存在するようになったため、コロニーレベルが上昇します。コロニーはレベル2になりました!

進捗区画の得点計算の例:



ここでは、紫の得点は4、黄、緑の得点は1、青の得点は0です。

建物の改良の例:



緑は“専用船”の青写真で水抽出機の建物を改良しようとしています。

コストは鉱石1です。

青写真から高度建物マーカーを建物に移します。

すべてのマーカーがコロニーレベルマーカー以上の列に進むたび、手番の終了時にコロニーレベルは更新されます。次の手順に従います。

- 1.コロニーレベルマーカーを1つ上に移動します。
- 2.新しい青写真カードをディスプレイに追加します。

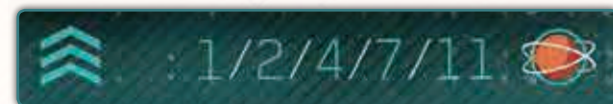
・植民地がレベル2に到達した場合は、残っている青写真をディスプレイからすべて取り除き(箱に戻して)、青写真デッキから上から12枚のカードをディスプレイに追加します。(レベル1が6枚とレベル3が6枚のこりです)

・植民地がレベル3に到達したばかりの場合、ディスプレイからレベル1の青写真をすべて取り除き(箱に戻して)、残りの6枚のレベル3カードをディスプレイに追加します。

- 3.技術グリッド内の空いているスペースに、新しい技術タイルを山から補充します(スペースを下から上に向かって埋めます)。
注意:2人用ゲームではこのステップを飛ばしてください。

4.それぞれ3個になるまで、倉庫にサプライから水晶と資源を補充します。**注意:2人用ゲームでは、それぞれ2個ずつ補充してください。**

- 5.最初の2回のコロニーレベル上昇では、各プレイヤーは進捗区画に1/2/3/4/5のキューブを持つことで1/2/4/7/11ポイントを得ます。



- 6.レベル3以上にコロニーレベルマーカーが進む度、さらに残りミッション数マーカーを同時に1つ進めます。



建物の改良:

火星に自立型のコロニーを建設する唯一の方法は、最新の地球技術と火星技術を使って基本建物を高度な建物に改良することです。

このアクションにより、作成した設計図を使用して、マップ上の建物1つを高度な建物に改良できます。各建物は一度だけ改良することができます。

高度な建物は、軌道に移動する際資源を生成し、エグゼクティブアクションとして使用できる特別なアクションも提供します(XXページを参照)。

青写真の左上のアイコンが改良するための建物の必要最小サイズを示しています。

レベル1の青写真を使用して、対応する建物を改良できます。

レベル3の青写真は、それがサイズ3以上の複合施設の一部である限り、対応する建物を改良するために使用することができます。

建物を改良するには、それはプレイヤーのボットの建設可能ゾーンになければなりません。また、シェルターを改良するとき、プレイヤーは自分のシェルダーのうち1つだけを改良することができます。

改良するには、次の手順に従います。

- 1.青写真と一致する建物を選択します。
- 2.サプライに1鉱石を払います。
- 3.青写真から高度建物マーカーを取り、改良する建物タイルの上に置きます。

・タイルにボットまたは探査機がある場合は、XXページの置き換えルールに従ってください。

・タイル上に植民者がいた場合、その植民者を所有者の居住区画に戻します。十分なスペースがない場合は、そのプレイヤーのサプライに戻します。

このアクションを実行するときに技術タイル(自分の物でも他プレイヤーのものでもよい)を使用する場合、プレイヤーは使用される技術タイルのレベルに等しい回数までこのアクションを繰り返すことができます。すなわちレベル2の技術を使用している場合は、最大3回の改良を実行できます。



船の到来:

コロニーが発展すると、新しい植民船がコロニーの拡大を支援するために次世代の入植者や工作機械と共に到着します。

プレイヤーがこのアクションを行うとき、プレイヤー個人の船のうちどれか1つをプレイヤーのデポからプレイヤーの格納庫に移動してください。これを行うためのコストは1水と1植物です(プレイヤーのデポの船の下に記載されています)。これを行ったとき、以下のどちらかを得ます。植民者人とボット1つ

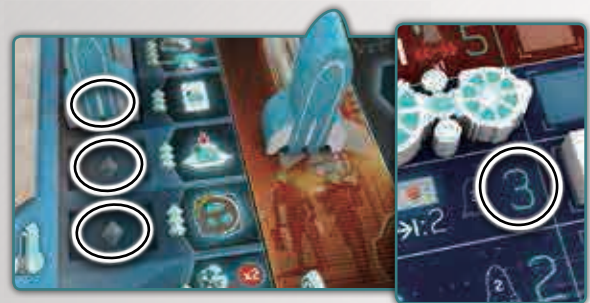
または植民者2人

可能であれば、新しい植民者をプレイヤーの居住区画の空いている場所に置いてください。現在空のシェルターの1つに新しいボットを置きます。プレイヤーのシェルターのどれも空でなければ、プレイヤーのシェルターの1つに最も近い空いているスペースにボットを置きます。

アクションの強化:このアクションをするとき、プレイヤーの作業区画に移動した各植民者につき、追加の船を1つ移動させます。通常どおり、各船に1水または1植物を支払わなければなりません。

デポから移動できる船の総数は、現在のコロニーレベルと同じです。プレイヤーの格納庫に入っている船はゲーム終了時に得点になるが、プレイヤーは移動するためにシャトルフェイズ中に船を支払うことができます。(p.15を参照)。

For example:



植民地レベルは現在3です。プレイヤーは2つの船を受け取っていました、そのうち1つを移動のために支払い、1つを残しておきます。このアクションをもう一度選択した場合、プレイヤーはすでにプレイヤーのデポから船2つをもらっているため、プレイヤーは新しい船1つだけを受け取ることができます(アクション強化はできません)



科学者の雇用と地球との契約

科学者なしで遠方の惑星に自立したコロニーを築き上げることは想像しがたいことです。知識と未知のものに対する研究を彼らは一手に担います。実際、地球や惑星における探検においてのリーダーは彼らでしょう。

ゲーム開始時に6人の科学者がディスプレイに置かれ、それが取得されるとそこに契約カードが置かれるようになります。他のアクションと異なり、すでにあなたの植民者がアクションスロットにいと、このアクションは実行できません。



他のアクションと異なり、このアクションの植民者はスロットがいっぱいになっても戻ってきません。移動アクション等で植民者を回収する必要があります。

- 1.ディスプレイ上のカードを選択し、ディスプレイに表示されているコストを支払います。(地質学者を雇うためのコストは、2人の植民者をあなたの居住区画から作業区域に移動させることです。)
- 2.カードをとり、プレイヤーボードの近くに置きます。もし科学者を取った場合は、科学者駒も取ります。
- 3.手番終了時に、そのプレイヤーが契約カードを選びディスプレイに補充します。山札を自由に見て、望むものを選ぶことができます。契約をスペースの下半分に置きます。(科学者のコストをおおい、スペースの上にクリスタルを表示された状態にします)

科学者はXXページで詳細に説明されています。

地球との契約

契約によって追加のOPを得られます。契約には2種類あります。



配達契約:
プレイヤーが契約の1つを取った場合、ゲーム中いつでもプレイヤーボードからクリスタルや資源を移すことができる。(ゲーム終了時でも)

ゲーム終了時に契約を完全に完了していた場合、あなたは描かれたOPを獲得します。そうでなければ、描かれたOPを失います。鉱物は、契約を完了するために別の種類の資源として使用することはできません。



改良契約:
このタイプの契約を完了するには、ゲーム終了時に、適切なタイプの建物の上に高度建物マーカーを持っている必要があります。そうでない場合、描かれているOPを失います。

エグゼクティブアクションの例:



TBD

例:



青は手番に、緑のプレイヤーが所有している水抽出機のエグゼクティブアクションを実行したい。水学者を持っているので、アクションを実行できます。青は青写真カードに科学者マーカーを置き、その後無料でそのアクションを実行します。緑も、そのアクションを自分のエグゼクティブアクションとして無料で実行できます。

エグゼクティブアクション

プレイヤーのメインアクションの前または後に、1手番に1回、プレイヤーはプレイヤーが利用可能なエグゼクティブアクションの1つを実行することができます。

エグゼクティブアクションは、デポのスロットの横に表示されます。プレイヤーがそのスペースに船を持っていない限り(すなわち、ゲームの開始時などであれば)、アクションは利用可能です。

各アクションはそれに関連したクリスタルコストを持っています。プレイヤーはアクションを実行するためにクリスタルを支払わなければなりません。エグゼクティブアクションは、リファレンスに示されています。

火星のクリスタル (マージナム):

マージナムは火星にのみ見られる新しい結晶構造をもつ鉱物です。主に特殊結晶の内部の分子構造により、その結晶格子に膨大な量のエネルギーを保持し集中させることができます。それは非常に強力な電池のようにふるまいます。マージナムの主な用途は探査機とボットの動力ですが、取引にも使えます。

これらのクリスタルは火星でゆっくりと価値が上がっています。それらは危険であり、放射能が出るため安全に保管されなければなりません。ゲームの開始時には、3つのクリスタルを保管するスペースがあります。これは新しい船を受け取ることで増やすことができます。

クリスタルはエグゼクティブアクションのコストとなります。

科学者:

エグゼクティブアクションのうち1つ目は、クリスタル2つでプレイヤー自身の高度な建物のうちの1つを使うことです。しかし、プレイヤーが適切な専門の科学者を持っていると、他のプレイヤーに属する高度な建物を使うことができるようになります。これを行うには、エグゼクティブアクションを実行する直前に、(別の青写真カードからでも)科学者マーカーをその青写真カードに移動します。

科学者が建物内で作業している限り(駒がそこにある限り)、科学者の所有者と建物の所有者の両方が、その建物でのエグゼクティブアクションをコストなしで実行できます。

科学者は、彼らが別の建物で働くために移動するまで、建物に残る必要があります。

科学者はまた専門のタイプの高度建物の数に基づいてゲームの終わりにOPをもたらします。

ミッション



セットアップの間、3枚のミッションカードがボードに置かれます。各ミッションカードはコロニーの目的を表しています。

プレイヤーがその目的に貢献したとき、貢献のたびにカードに表示されている数クリスタルを取ってプレイヤーのデポの下に置きます。プレイヤーの次の手番の開始時に、クリスタルをプレイヤーのデポの空いているスペースに移動させてください(スペースがない場合はサプライに戻します)。またミッショントラッカーキューブを1スペース下に移動します。

ミッションの要件が完全に満たされたら(キューブが目盛りがついたスペースに到達したら)、ゲームボードからカードを取り除き、ミッション完了マーカーを1スペース動かします。

ミッションの詳細については、リファレンスを参照してください。全部で3回のミッションがすべて完了すると、ゲームの終了トリガーがひかれます(XXページ参照)。



コロニーレベルが3に到達すると、ゲーム終了条件のミッション達成数が2になります。



コロニーレベルが4に到達すると、ゲーム終了条件のミッション達成数が1になります。



コロニーレベルが5に到達すると、ゲームは終了に向かいます。

どのケースでも、残りのミッション達成数のマーカーを1つ動かします。

個人目標



プレイヤーは3つの個人目標カードをもってゲームを始めます。それぞれのカードに達成に必要な要件が示されています。

各個人目標カードは、リファレンスで詳しく説明されています。コロニーフェイズの手番の間に、プレイヤーがカードの条件を満たすならば、プレイヤーボードの隣に表向きに置き、報酬のうち1つを取って目標を完了することができます。

各プレイヤーは、ゲーム中に1つの個人目標しか達成できません。また手番に、プレイヤーは手札から個人目標カードを捨てて(箱に裏向きに戻します)クリスタル1つの代わりとして使用できます。プレイヤーは個人的な目標を達成する前でも後でもこれを行うことができます(あるいはすべてのカードをクリスタルとして使用できます)。

注意:プレイヤーはクリスタルの代わりにカードを使用します。クリスタルを手に入れて持っておけるわけではありません。

シャトルフェイズ

注意:このフェイズはゲームの最終ラウンドでは飛ばされます。また、現在のコロニーレベルは、シャトルが移動するかどうかに影響します(XXページ参照)。

このフェイズの開始時に、シャトルは矢印に沿ってボードの中央に向かって1スペース進めます。シャトルがボードの中央に最も近い赤いスペースに既にある場合は、代わりにコロニーと軌道ステーションの間を移動します。

シャトルが移動する場合は、反対側の移動スペースの現在のコロニーレベルが示されている場所に駒を動かします。

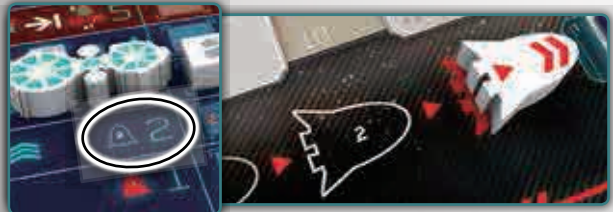
コロニーがますます自立し、地球の資源への依存度が低下すると、シャトルの運行頻度は減少します。

共有のシャトルの処理をしてから、手番順にすべてのプレイヤーが移動するかどうかを決定します。シャトルが移動したかどうかにかかわらず、すべてのプレイヤーはこのフェイズで移動できます。

シャトルが移動し、プレイヤー駒がシャトルが出発する側にある場合、プレイヤーはシャトルに同乗することで無料で移動することができます。でなければ、プレイヤーは保管庫から船を支払うことによって移動できます(それを箱に戻します)。

プレイヤーが移動しないことにした場合、プレイヤー駒を倒しておいてください。そのプレイヤーは再び手番順のボーナスを得ることはありません。

プレイヤーが移動することにした場合、以下の手順を実行します(次ページ):



コロニーレベルは現在2で、シャトルは現在軌道側のスペース1にあります。



シャトルフェイズでは、シャトルは移動しコロニー側のスペース2に置かれます。

発見タイル配置の例:



紫が発見タイルを配置できる場所

生産の例:



黄が軌道に移動する際、黄の建物は生産します。鉱石と電池を1つずつ得ます。

コロニーへの移動



1.プレイヤーマーカーを探索スペースに移動します。

a.探索スペースにある表向きの発見タイルの1枚を、プレイヤーの探査機からちょうど3スペース離れた空のヘクスの上に置きます。プレイヤーの探査機がまだボード上にない場合、それはボードの中央にある最初の鉱山にいるものとして扱います。プレイヤーが発見タイルを配置するためのヘクスがない場合、それは配置されず、新しいものと交換されることもありません。

b.山札の一番上から新しい発見タイルを公開します。

2.プレイヤー駒を植民者の回収スペースに移動させてください。プレイヤーの植民者全員をボードの植民者のアクションスロットからプレイヤーの居住区画に戻します。(プレイヤーが軌道側からゲームを始めた場合、プレイヤーが最初にコロニーに移動するとき、プレイヤーはそこにコロニーを持っていないので気を付けましょう)プレイヤーの作業区画にいるすべての植民地人をプレイヤーの居住区画に戻します。

注意:十分なスペースがない場合は、自分の居住区に余分なものをプレイヤーのプレイヤーボードの隣のサプライに返してください。

3.プレイヤー駒をコロニー側の空いている手番順スペースに動かし、そのスペースに示されているボーナスを得ます(リファレンス参照)。

ボーナスが別のボーナスをもたらすなら、その恩恵も受け取れます。ボーナスについてコストがある場合、そのコストはボーナスを受け取る前に支払われなければボーナスを受け取れません。

軌道への移動



1.プレイヤー駒を生産スペースに移動します。そのプレイヤーが所有する各高度建物は建物のタイプに対応する1つの資源を生産します。プレイヤーがシェルターに持っている各高度建物はクリスタルを生み出し、鉱山の植民者と高度な建物は1個の鉱物を生み出します。プレイヤー駒を植民者回収スペースに移動させてください。

a.プレイヤーの植民者全員をボードの軌道側からプレイヤーの居住区画に戻します。

b.プレイヤーの作業区画にいるすべての植民者をプレイヤーの居住区画に戻します。

3.プレイヤー駒を生産スペースに移動します。そのプレイヤーが所有する各高度建物は建物のタイプに対応する1つの資源を生産します。プレイヤーがシェルターに持っている各高度建物はクリスタルを生み出し、鉱山の植民者と高度な建物は1個の鉱物を生み出します。プレイヤー駒を植民者回収スペースに移動させてください。

a.プレイヤーの植民者全員をボードの軌道側からプレイヤーの居住区画に戻します。

b.プレイヤーの作業区画にいるすべての植民者をプレイヤーの居住区画に戻します。

ゲーム終了

コロニーフェイズの終了時に、合計3枚のミッションカードが完成した場合(植民地レベルが3以上の場合は2枚以下でも起こりえます)、ゲームの終了トリガーが引かれます。現在のラウンドを完了してから、もう1ラウンドをコロニーフェイズまでプレイしてください。そののち以下のように各プレイヤーの得点計算をします。

- 1.コロニーレベルを進めるときのように、進捗区画に1/2/3/4/5キューブがあれば、1/2/4/7/11のOP。
- 2.格納庫に持っている各船について3 OP。
- 3.プレイヤー駒が置かれている側のボード、自分の作業区画からすべての労働者を、自分の居住区画に戻します。十分な枠がない場合は、余った分をサプライに戻します。プレイヤーはプレイヤーの最も高い位置する植民者の隣に示されたOPを得ます。

4.プレイヤーの研究室の各技術タイル(表向き裏向きを問わない)につき、その技術タイルの下に示されたOPを得ます。

5.高度建物のOP、Lvl 1のカードが3OP、Lvl 3のカードが5OPです。使用していないLvl 1青写真ごとに3OPと使用していないLvl 3青写真ごとに5ポイントを失います。

6.科学者1人につき、そのタイプの火星上にある高度建物×3点を得ます。(建物は誰が所有していてもよい)

7.プレイヤーがそれを完了したかどうかに基づいて、カードに描かれているように、各地球契約カードのOPを得るか失います。(プレイヤーはこの時点で任意の資源またはクリスタルを任意の契約に割り当てられます)

ゲーム中に得点したポイントにゲーム終了時の得点を追加した後、最もOPが高いプレイヤーが勝利します。

同点の場合、最もクリスタルが多いプレイヤーが勝者です。もしまだ同じであれば、最も高度建物をもっているプレイヤーが勝者となります。それでも同点の場合は、同点のプレイヤーが勝利を分かち合います。

On marsの世界で、決定権は科学者、政治家、詩人、哲人などほとんどの人に存在します。彼らは主に物理的な仕事を機械に任せ、知的業務に励んでいます。彼らが持つ唯一の物理的な仕事は、スポーツやジムのように純粋に喜びと健康のための物です。放射線、寒さ、そして酸素の不足はシェルターの中で慢性的なものです。

得点計算の例

入植者



緑は入植者から10点を得ます



高度建物

緑は高度建物から8点を得ます(3+3-3+5)

地球との契約

緑は未達成の契約により4点を失います



技術



緑は技術タイルから18点を得ます。



科学者

緑は水文学者から6点を得ます(2つの温室高度建物)

