



ON MARS

Samenvatting

Spelersbord

Mineralen ► Batterijen ► Water ► Planten ► zuurstof

Je mag op je playerbord grondstoffen opslaan aan de hand van hoeveelheid opslagruimtes +1 om gebouw te bouwen heb je de grondstof die voor de pijl staat nodig.

Lab: hier plaats je de technologie tegels die je onderzoekt

leefruimte: Je kolonisten worden hier geplaatst. Je kunt meer kolonisten vrijspelen door opslagruimtes te bouwen.

Werkruimte: Hier kun je kolonisten heensturen om acties te boosten. Ongelimiteerd.

Depot: Er zijn 8 ruimtes waar je kristallen kunt plaatsen, daarvoor moet je wel eerste ruimteschepen wegspeelen.

Hangar: Wanneer je ruimteschepen wegspeelt komen ze hier te staan als prive-jets.



Mineralen kunnen voor alle andere grondstoffen worden gebruikt, behalve kristallen.



Wanneer je iets krijgt, komt dit altijd uit de algemene voorraad, tenzij het waarhuis icoon word aangegeven

Alle kristallen die je krijgt worden geplaatst onder je depot. je mag ze niet gebruiken in de beurt dat je ze ontvangt. Aan het begin van je volgende beurt mag je ze in je depot plaatsen. Alle kristallen die je niet kunt plaatsen gaan terug naar de algemene voorraad.

Elke ronde zijn er 2 fasen: **Kolonisatiefase** en **Shuttelfase**.

Kolonisatiefase

Kolonisatiefase is 1 hoofdactie + eventuele extra uitvoerende actie.
Shuttelfase beweegt de shuttle van/naar de kolonie of het ruimtestation.



Wanneer je een lichtblauwe kolonist ziet onderaan een actiespot, dan mag je de actie boosten door ze naar de werkplaats te verplaatsen. Je krijgt ze terug wanneer je reist.



Met dit icoon kun je de actie boosten met kristallen.



Met een rode kolonist bovenaan de actiespot weet je dat een werker verplicht is voor het uitvoeren van de actie. zolang er geen kolonisten van andere spelers aanwezig zijn, zijn er geen bijkomende kosten.
Voor elke andere aanwezige kolonisten van een andere kleur moet je een extra betalen.

Ruimtestation acties:



Landing pod:

Met deze actie kun je naar de kolonie reizen. Het enige wat anders is dan normaal reizen is dat je geen ontdekkingstegel op een hex in de kolonie mag leggen.



Verkrijg blauwdrukken:

Met deze actie kun je blauwdruk(ken) vanuit de display verkrijgen. Wanneer je de blauwdruk pakt leg je hem voor je neer met een ongebruikt geavanceerd gebouwtoken erop. Als je dit niet kunt, mag je ook geen blauwdruk pakken.



Leer nieuwe technologie:

Neem 1 technologie tegel vanuit het technologiegebied en plaats het op 1 van je meest linkse plaatsen in het lab. Wanneer deze plaatsen vol zijn mag je geen tegel plaatsen. De kosten van de tegel zijn afhankelijk van de plaats waar je de tegel vandaan haalt. de tegels worden niet aangevuld tot het kolonieniveau word verhoogd. Als je bij plaatsing van tegel een bonus bedekt mag je het uitvoeren.



Onderzoek en ontwikkel:

Met deze actie kun je de technologietegels verplaatsen in je lab. Je mag 1 tegel dubbel ontwikkelen of 2 tegels 1 keer. Als je bonussen bedekt, mag je ze uitvoeren. Aan het eind van het spel scoor je tegels voor hun positie in het lab.



Bevoorraden:

Met deze actie kun je 1 grondstof of 1 kristal uit het warenhuis halen. Denk aan de capaciteit van je voorraadruimte. Je mag niet iets pakken als je het niet kunt opbergen.

Kolonie acties:



Controle centrum:

Met deze actie kun je de robots en rovers verplaatsen. je hebt 2 bewegingspunten en dit mag je verdelen over meerdere voertuigen. voor elke kristal krijg je 1 extra bewegingspunt. Je mag je bewegen door plekken waar andere speelstukken staan, maar niet eindigen op een plek met een ander speelstuk.



Bouw een gebouw:

Met deze actie kun je een gebouw bouwen. Het gebouw moet naast een bestaand gebouw worden geplaatst van hetzelfde type om een complex te maken. (hiervoor heb je een tech-tegel nodig.) of precies 2 hexen weg van een gebouw van hetzelfde type. (en niet aangrenzend aan een bestaand gebouw van hetzelfde type.)

Volg de volgende stappen bij het bouwen van een gebouw:

1. Kies een gebouw wat je wilt bouwen
2. betaal de kosten die weergegeven worden op het gebouwendisplay.
- 3.. plaats de nieuwe tegel op zn kop in dezelfde orientatie als andere tegels op een hex dat geen gebouwtegel heeft en binnen de bouwgebied van je robot ligt. (op zijn plek of een aangrenzende hex).
4. wanneer de geplaatste tegel pijlen heeft, moeten er kristallen op de aangegeven posities worden geplaatst waar mogelijk.
5. Krijg grondstoffen gelijk aan het type grondstof van het gebouw en de grootte van het complex.

Een groep verbonden gebouwen van hetzelfde type is bekend als **gebouwencomplex**. Het aantal gebouwen bepaald de grootte. Een gebouw die niet verbonden is aan een ander gebouw van hetzelfde type is geen complex.



Gebouwen opwaarderen:

Met deze actie kun je 1 van je speciale gebouwtokens plaatsen op een gebouw in de kolonie. Kies een blauwdruk en bijpassend gebouw, betaal een mineraal en plaats de token op het gebouw. (gebruik de technologietegel om de actie meerdere keren in 1 beurt uit te voeren.)



Schip verwelkomen:

Met deze actie mag je 1 van je prive-shuttle van je depot naar je hangar verplaatsen. Dit kost 1 plant en 1 water. Hiermee krijg je 1 robot of 2 kolonisten. De hoeveelheid ruimteschepen die je mag verwijderen is gelijk aan het kolonieniveau.



Wetenschapper aannemen of een aardecontract pakken:

Pak 1 van de beschikbare kaarten in de display, betaal de kosten en leg hem voor je neer met een wetenschappermeeples erop. Vul daarna de display aan met een aardecontract.

Wanneer je met het bouwen voor eerste keer een complex van een van de type gebouwen maakt, werk je mee aan de progressie van de kolonie.(behalve bij de opslagruimtes) je mag 1 van jouw blokjes plaatsen op het progressie spoor. Wanneer je batterijen, water, planten of zuurstof produceert mag je ook de LSS omhoog bewegen. Hiervoor kun je beloningen krijgen.

Wanneer je bouwt aan het LSS (life support system) krijg je bonussen. Ten eerste mag je punten scoren aan de hand van de scoringstegel boven het spoor. Ten tweede mag je ook 1 van de beloningen kiezen die worden weergegeven linksboven van het LSS spoor.

Als je een mijn hebt geplaatst moet je 1 van je kolonisten erop plaatsen. Deze produceert mineralen in de mijnen en ben je kwijt voor de rest van het spel.

Rovers:



met rovers kun je over kolonie bewegen en kristallen oppakken door er over heen te bewegen. Daarnaast kun je onderzoeks- en ontdekkingstegels pakken door de beweging te eindigen op de tegel.

Robots:



Robots zijn schoonmakers en bouwers. Wanneer de robot eindigt op een token, word het verwijderd. hij kan bouwen op de hex waar hij staat en alle omliggende hexen.

Gebruik maken van Technologietegels:

elke keer als je gebruik maakt van een technologietegel van een andere speler(je mag zelf kiezen van welke speler je gebruikt) die speler pakt 1 zuurstof uit de algemene voorraad voor elke technologietegel die word gebruikt. Aan het einde van jouw beurt heeft die speler de optie om meteen de technologie te ontwikkelen zonder kosten. Lukt dit niet, dan krijgen ze de zuurstof.

Privé doelen:

Aan de start van het spel krijg je vier privé-doel kaarten(uitbreiding). . Je kunt hier 1 van behalen en de rest kun je ten alle tijden inleveren en werkt als kristal. (hij telt als kristal, je kunt hem niet inleveren voor een kristal)

Missies:

In het spel werk je aan de missies. de drie missiekaarten liggen op het bord. Het zijn doelen waar alle spelers aan mee kunnen werken en daarvoor beloning in de vorm van kristallen krijgen. Als de missie is behaald schuif je de missietoken naar rechts en verwijder je de kaart. De missietoken gaat ook naar rechts bij het behalen van sommige LSS niveaus. Het einde van het spel word geactiveerd als de missietoken op het einde zit.

Uitvoerende acties:

Met kristallen kun je voor of na je hoofdacties verschillende uitvoerende acties uitvoeren. Deze moet je vrijspelen op het depot of met geavanceerde gebouwen. Wanneer je wetenschappers in geavanceerde gebouwen plaatst hoef je geen kristallen meer te betalen. Kijk in het regelboek voor alle verschillende acties.

Geen enkele hex mag aan het einde van een speler zijn beurt meer dan 1 spelstuk bevatten. Spelstukken zijn (robots, rovers, kolonisten of geavanceerde gebouwtokens.)

Shuttle fase:

Tijdens de start de start van deze fase beweeg je de shuttle 1 plaats in de richting van de rode pijlen. Wanneer hij al aan het begin zit, reis je naar de andere kant. In beurtvolgorde bepaalt elke speler of hij meereist met de shuttle.. Een andere manier om te reizen is met een privé-shuttle die je hebt vrijgespeeld. Volg de volgende stappen:



Reizen naar de kolonie:

1. plaats je spelerstoken naar de exploratieplaats.
 - a. plaats 1 van de ontdekkingstegels **precies** 3 hexen weg van je rover op het kolonie bord. Als er geen vrije plek is, word de ontdekkingstegel niet geplaatst. vervang de ontdekkingstegel met een nieuwe uit de algemene voorraad.
2. plaats je spelerstoken naar de kolonistenplaats
 - a. verplaats alle kolonisten van de koloniekant naar je leefruimtes, je mag ook alle kolonisten vanuit de werkruimte naar de leefruimtes verplaatsen, Wanneer er niet genoeg ruimte is voor je kolonisten plaats je ze naast je spelersbord.
3. plaats je spelerstoken op een lege plek aan de koloniekant en krijg de bonus.

Reizen naar het ruimtestation:

1. plaats je spelerstoken naar de productieplaats.
Elk van je geavanceerde gebouwen op mars produceert 1 grondstof/kristal afhankelijk van het type gebouw.
2. plaats je spelerstoken naar de kolonistenplaats
 - a. verplaats alle kolonisten van de ruimtestationkant naar je leefruimtes, je mag ook alle kolonisten vanuit de werkruimte naar de leefruimtes verplaatsen, Wanneer er niet genoeg ruimte is voor je kolonisten plaats je ze naast je spelersbord.
3. plaats je spelerstoken op een lege plek aan de ruimtestationkant en krijg de bonus.

Einde van het spel:

Wanneer het einde van het spel word geactiveerd in de kolonisatiefase, speel je tot het einde van de huidige ronde.

▶ **1/2/4/7/11 punten voor de blokjes in progressiegebied.**

▶ **3 punten per shuttle in de hangar**

▶ **Je scoort punten voor de hoogst geplaatste kolonist.**

breng alle kolonisten terug naar je spelersbord in plaats ze zoveel mogelijk in je leefruimtes van beneden naar boven.

▶ **De technologietegels zijn punten waard afhankelijk van de kolom waarin ze liggen op je spelersbord.**

▶ **punten voor de geavanceerde gebouwen,**

Gebouwd	niet gebouwd
+3 voor Lvl 1 kaarten	-3 voor Lvl 1 kaarten
+5 voor Lvl 3 kaarten	-5 voor Lvl 3 kaarten

▶ **Elke wetenschapper scoort 3 punten voor elk geavanceerd gebouw van het juiste type, maakt niet uit wij de eigenaar is.**

▶ **Krijg of verlies punten voor elk aardecontract afhankelijk van of je het gehaald hebt of niet.**

Degene met meeste punten wint!

Tie-breker:

1. de meeste kristallen
2. de meeste geavanceerde gebouwen
3. de meeste progressieblokjes
4. beide spelers winnen.