

ON MARS

Objetivo:

Conseguir la máxima puntuación completando las 3 misiones activas.

Términos importantes:

- **Recursos limitados:** Puedes almacenar el número de losetas de refugio más 1. 1 refugio 2 recursos de cada, 2 refugios 3 recursos...
- **Minerales:** Entre otras cosas sirve como recurso comodín (excepto para cristales y para sustituir recursos al completar contratos con la tierra)
- **Hexágonos:** Ningún hexágono puede contener más de una pieza (de madera).
- **Complejo de edificios:** Grupo de edificios del mismo tipo conectados entre si.

Cómo se juega:

- **Fase de Colonización** (cada jugador realiza un turno de 1 acción principal y, de forma opcional, 1 acción ejecutiva).
- **Fase del transbordador** (que viaja entre la órbita y la colonia, o se mueve a una casilla más cercana a la casilla de viajar).

Reglas de colocación de colonos:



COLONO ROJO

Este icono puede encontrarse en la parte superior de los símbolos de algunas acciones, e indica que para llevar a cabo la acción, debes colocar uno de tus trabajadores de tus viviendas en uno de los espacios disponibles en la acción.

Si no hay colonos de otros jugadores en los espacios de la acción, realizarla no tiene ningún coste adicional. En cualquier otro caso, por cada color de colono de otros jugadores que estén presentes, debes pagar 1 cristal, o bien mover 1 colono desde tus viviendas a tu área de trabajo. El número de colonos de cada color no afecta, tan solo ten en cuenta el número de colores distintos presentes. Si hay 2 o más colonos de otros colores presentes, puedes combinar el pago en cristales y/o colonos.

Partida a 2 jugadores: El coste adicional para llevar a cabo la acción es de 1 cristal/colono por cada colono ya presente en los espacios de la acción (tanto propios como los de tus oponentes).

Que una acción no incluya este icono significa que puedes realizarla sin colocar un colono. Simplemente, declara que estás llevando a cabo la acción y luego, resuélvela.

Ejemplos: Colocación



Es el turno del **jugador morado** y quiere realizar la acción «Obtener un diseño». Dos de los espacios de la acción están ya ocupados (1 azul y 1 amarillo), así que el **jugador morado** debe pagar un total de 2 en cualquier combinación de cristales o colonos movidos desde sus viviendas a su área de trabajo. Decide pagar 1 cristal y mover 1 colono a su área de trabajo. En vez de eso, podría haber pagado 2 cristales, o bien haber movido 2 colonos a su área de trabajo.

Si todos los espacios de la acción están ocupados, antes de realizar la acción, retira todos los colonos del jugador o jugadores que tengan más colonos presentes (que podrían ser los tuyos). Los colonos retirados son colocados en el área de trabajo de sus respectivos jugadores. Luego, paga cualquier coste basado en los colonos que siguen presentes en los espacios de acción.



El turno del **jugador azul** y quiere realizar la acción «Construir un edificio». Todos los espacios de la acción están ya ocupados (1 azul, 1 morado, y 1 amarillo). Al haber un empate por la mayoría, todos los colonos son devueltos a sus respectivas áreas de trabajo. Ahora ya no hay colonos en la acción, así que el **jugador azul** no tiene que pagar nada para llevarla a cabo.



Es el turno del **jugador verde** y quiere realizar la acción «Mejorar un edificio». Todos los espacios de la acción están ocupados (2 morados y 1 verde), así que los colonos del **jugador morado** (el jugador con mayoría) son devueltos a su área de trabajo. El único colono que queda es el **verde**, así que no paga coste adicional al realizar la acción.

Misiones:

En la preparación de partida se colocan 3 cartas de misión (A,B,C), son objetivos de Colonia. Si contribuyes obtienes los cristales que marca en tu depósito y avanza el marcador de misión una casilla. Una vez conseguida la misión avanza el marcador de misiones pendientes 1 casilla (con las 3 misiones conseguidas se activa el final de partida).

*Si la Colonia alcanza nivel 3 sólo hará falta completar 2 misiones para fin de partida.

Si la Colonia alcanza nivel 4 sólo hará falta completar 1 misión para fin de partida.

Si la Colonia alcanza nivel 5 se activa final de partida incluso sin misiones completadas.

Fase de Colonización: (Estación Orbital / Colonia)

Estación Orbital:

	Cápsula de aterrizaje: Viajas de la órbita a la colonia sin usar el transbordador Mueves astronauta a casilla recuperación de colonos Recupera colonos de espacios de acción y área de trabajo a viviendas Mueves astronauta a casilla vacía de orden de turno y coges bonificación
	Obtener un diseño: (acción mejorada) Coge una carta de diseño usando un colono/colonos/cristales (reglas colonos rojos) Coge recurso ganado con la carta (parte inferior derecha) Coloca marcador edificio avanzado sobre la carta
	Aprender Nueva Tecnología: (acción mejorada) Coge 1 loseta de Tecnología (pagando su coste – nada/1 batería/ 1 batería + otro recurso). Coloca la loseta en tu laboratorio (casillas de la izquierda) Obtén beneficio de laboratorio (recurso o cristal). Los jugadores no pueden tener tecnologías repetidas
	Investigación y desarrollo (I+D): (Acción mejorada) En tu laboratorio desarrolla 1 tecnología dos veces o 2 tecnologías 1 vez. Mueve tu loseta a una casilla vacía adyacente a la derecha pagando el coste indicado en la parte superior de la columna donde vas. Obtén beneficio de la casilla donde te mueves (si lo hay) Las tecnologías son propias pero compartes su uso, si alguien usa tu tecnología (ej. Construir complejo) ganas un oxígeno y al final del turno del jugador que la ha usado decides quedarte ese oxígeno o desarrollar la loseta de tecnología que han usado
	Reabastecer: (Acción mejorada) Coge 1 recurso o cristal del suministro siempre que tengas capacidad de almacenarlo (número de refugios +1).

ON MARS

Colonia:



Centro de Control: (Acción mejorada*)

2 puntos de movimiento para tus robots y 2 ptos de movimiento para tu astromóvil en el orden que desees (pueden atravesar, pero no terminar el turno en, un hexágono que contenga un edificio avanzado, un colono, otro robot, u otro astromóvil).

*Puedes gastar cristales de tu depósito para obtener 1pto de movimiento extra por cristal.

Robots: Limpian y construyen (el área de construcción del robot es la propia casilla y adyacentes). Si un robot acaba su movimiento en un hexágono con cristal o loseta de descubrimiento o investigación se destruye.

Astromóvil: Se mueven recogiendo cristales (sólo tiene que pasar por encima), no los podrás usar en este turno, o losetas (acabando el movimiento).

Puedes usar una loseta de tecnología de astromóvil para ganar tantos puntos de movimiento adicionales como indique el nivel de dicha tecnología.

Recoger losetas:

Si obtienes una loseta, resuélvela inmediatamente pagando cualquier coste asociado y luego colócala en tu área de juego bocabajo.

- No puedes coger una loseta de investigación si ya tienes una del mismo color y letra.
- Debes pagar cualquier coste asociado con el beneficio.
- Debes ser capaz de coger al menos parte del beneficio que otorga.

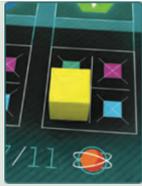
Si no puedes, tu astromóvil no puede terminar su movimiento en ese hexágono.



Construir un edificio: (2 opciones).

- Adyacente a otro edificio existente del mismo tipo (creando un complejo y requiere el uso de 1 loseta de tecnología), o bien
- Exactamente a 2 hexágonos de distancia de un edificio del mismo tipo, pero que no esté adyacente a otro ya existente del mismo tipo.
 - Paga el coste del edificio elegido (refugios 1 oxígeno, mina 1 colono que producirá mineral cuando viajes a órbita...)
 - Si el lugar elegido tiene cristales o losetas de tecnología se eliminan, si tiene robot o astromóvil su propietario lo mueve a espacio adyacente.
 - Coloca la loseta bocabajo y orientada en hexágono sin losetas y dentro de la zona de construcción del robot. Si no has creado complejo no necesitas tener loseta de tecnología pero si has creado un complejo debes usar tecnología del mismo tipo y nivel.
 - Si la loseta tiene cristales dibujados coloca 1 en cada espacio adyacente vacío (sin edificios incluidos) y luego volteala.
 - Obtén tantos recursos (cristales en caso de refugios) del edificio construido como tamaño del complejo

Sigue en la próxima página...



Consideraciones:

- La primera vez que crees o aumentes el tamaño de un **complejo** que no sea del «refugio», coge tu cubo de progreso de tu tablero de jugador que se corresponda con el edificio en cuestión y colócalo en un espacio vacío del edificio correspondiente en el área de progreso.
- Si has construido un edificio LSS (batería, agua, planta, O2), sube una casilla el marcador correspondiente en la tabla del LSS, si puedes. Esto activará una recompensa si dicho marcador no sobrepasa el marcador de nivel de colonia (puntos según loseta que haya y un beneficio de los mostrados en parte superior izq de la tabla LSS (mirar Ref.)
- **Actualización estado Colonia:**
Cuando todos los marcadores LSS lleguen o sobrepasen la fila del marcador de colonia, este, sube de nivel, al final de turno del jugador que haya conseguido la subida de nivel.
 1. sube el marcador de colonia al siguiente nivel.
 2. Añadir nuevas cartas de diseño (sólo en nivel 2 y nivel 3).
 3. Rellena las tecnologías vacías (sólo partidas 3/4 jug.).
 4. Rellena suministro de cristales y recursos hasta que haya 3 de cada uno (2 de cada en partidas de 2).
 5. En niveles 2 y 3 puntuar por cubos de progreso añadidos en área de progreso
 6. En nivel 3 o superior mover marcador de misiones (que marca el final de partida) una casilla a la derecha.



Mejorar un edificio:

Usar un diseño que hayas cogido en estación orbital para mejorar uno de los edificios que este sobre el mapa.

Pueden ser de nivel 1 (mejora cualquier ed. del tipo correspondiente) o de nivel 3 (cualquier ed. del tipo correspondiente que pertenezca complejo de nivel 3 o superior).

El edificio debe estar en radio de acción de tu robot y si mejoras un refugio tiene que ser de los tuyos.

1. Elige la mejora de entre los diseños que poseas.
2. Paga un mineral a la reserva
3. Coge el marcador de encima de la carta y colócalo en la loseta a mejorar (si en esa loseta había robot o astromóvil el propietario lo desplaza a lugar adyacente, si había colono se devuelve a su vivienda si tiene espacio sino a la reserva).
4. Puedes usar loseta de tecnología para hacer más veces la acción (tantas como te permita la loseta).



Tener edificios mejorados te permite obtener recursos cuando viajas a órbita y realizar la acción del diseño de la carta que hayas mejorado como acción ejecutiva.



Recibir una nave: (Acción mejorada)

Coste 1 Planta y 1 Agua

Mueves una nave a tu elección al hangar y recibes 2 colonos o 1 colono y un robot (los colonos los colocas en tus viviendas, si no tienen espacio no los ganas y el robot en un refugio propio que no esté ocupado o lugar adyacente vacío).

Por cada vez que realices la acción mejorada tienes que pagar el coste y no puedes usar los colonos recibidos en la propia acción para seguir mejorando.

No puedes sobrepasar el número de naves obtenidas al nivel actual de colonia.

Cada nave recibida libera una acción ejecutiva.

Cada nave en tu hangar otorga puntos al final de la partida

Puedes utilizar tus naves para viajar pero las pierdes con este uso.



Contratar un científico o coger contrato de la tierra:

Sólo hay 6 científicos, cuando se retire uno se reemplaza con carta de contrato.

Sólo un espacio disponible por jugador (si ya tienes un colono ahí no puedes realizar la acción).

Se paga coste adicional por colonos de otros jugadores (pag. 1 resumen)

1. a. Elige un científico y su carta, paga su coste indicado en tablero (el geólogo es mover 2 colonos de vivienda a área de trabajo)
b. Elige un contrato y paga un cristal
2. Rellena el hueco con la carta de contrato que hayas elegido (dejando a la vista el cristal que será el coste del contrato).

¿Para qué sirve un científico?

Cuando elijas realizar la acción ejecutiva de un diseño obtenido y que hayas mejorado con edificio puedes sustituir el pago de dos cristales con el uso del científico (si la carta es del mismo recurso que el científico).

Puedes usar tu científico con cartas de otro jugador pero el dueño de la carta también se beneficia de esa acción ejecutiva gratis.

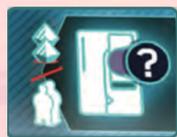
El científico se queda hasta que el jugador propietario decida usarlo en otra.

¿Para qué sirve un contrato?

Si completas un contrato, al final de la partida ganarás los puntos indicados, por el contrario, si no lo completas perderás los puntos que indique.

Hay 2 tipos de contrato (de entrega y de mejora)

- **Contratos de entrega:** mueves recursos (no puedes usar minerales como comodín) y cristales de tu tablero o al momento de obtenerlo al contrato en cualquier momento.
- **Contratos de mejora:** Al final de la partida debes tener un marcador de edificio avanzado del tipo que corresponda en complejo mínimo 4.



**Objetivos privados:**

Comienzas la partida con 3 objetivos privados.

Durante tu turno puedes completar el objetivo en cualquier momento colocando la carta bocarriba, cogiendo la recompensa y descartarte de dicha carta.

Solo puedes completar un objetivo.

Puedes descartarte de 1,2 o 3 cartas de objetivo para utilizarlas como si fuera un cristal.

Fase del transbordador:

Mueve el transbordador 1 casilla al centro del tablero, si ya está en la casilla roja muévelo a la casilla de viaje opuesta cuyo número coincida con el nivel de colonia actual.

Luego en orden de turno:

Los jugadores deciden si viajan o no.

Si tu jugador está en el mismo lado que el transbordador puedes viajar en él

Si tu jugador está en el lado contrario al transbordador puedes gastar una nave de tu hangar.

Si no viajas por de pie tu jugador.

- **Viajar a la colonia:**

1. Mueve tu marcador a la casilla de exploración.
Coge una de las losetas y colócala en 1 hexágono vacío del mapa a 3 casillas de distancia de tu astromóvil (o de la mina inicial si el astromóvil no está en juego).
Rellena el hueco de la loseta que has cogido.
2. Mueve tu marcador a la casilla de recuperación de colonos.
Recupera todos los colonos que tengas en tus espacios de acción de la colonia y en el área de trabajo a sus viviendas (si no hay espacio en viviendas se devuelven a la reserva).
3. Mueve tu marcador a una casilla vacía de orden de turno de la colonia y si dicha casilla tiene bonificación la obtienes pagando su coste en caso que lo tenga.

- **Viajar a la órbita:**

1. Mueve tu marcador a la casilla de producción
 - Los edificios avanzados producen un recurso del tipo que corresponda.
 - Edificio avanzado en refugio produce 1 cristal.
 - Colonos/edificio avanzado en mina produce 1 mineral.
2. Mueve tu marcador a la casilla de recuperación de colonos.
Recupera todos los colonos que tengas en tus espacios de acción de la órbita y en el área de trabajo a sus viviendas (si no hay espacio en viviendas se devuelven a la reserva).
3. Mueve tu marcador a una casilla vacía de orden de turno de la órbita y si dicha casilla tiene bonificación la obtienes pagando su coste en caso que lo tenga.

Fin de Partida:

Cuando se activa el final de partida completa la ronda y juega hasta la fase de colonización una vez más. Sáltate la fase de transbordador en la ronda final.

Cada jugador mueve sus cristales obtenidos a su depósito.

Calcula la puntuación:

 <p>Puntúa 1/2/4/7/11 PO si tienes 1/2/3/4/5 cubos de progreso en el área de progreso, tal y como hiciste al avanzar el nivel de la colonia.</p>	 <p>Cada científico puntúa 3 PO por cada edificio avanzado del tipo correspondiente que haya sobre Marte, independientemente de quién sea el dueño.</p>
 <p>3 PO por cada nave que tengas en tu hangar.</p>	 <p>Obtén o pierde los PO indicados en cada carta de contrato de la Tierra dependiendo de si lo has completado o no. Puedes usar recursos o cristales para cumplir un contrato en este momento.</p>
 <p>Devuelve todos los colonos que estén en el lado del tablero donde esté tu marcador de jugador y de tu área de trabajo a tus viviendas, colocándolos de abajo arriba. Si no hay espacio suficiente, devuelve los sobrantes a tu reserva personal situada junto a tu tablero de jugador. Obtienes PO conforme al número impreso junto al colono situado más arriba.</p>	
 <p>Cada loseta de tecnología en tu laboratorio otorga tantos PO como se indique en la columna bajo la que se encuentra.</p>	
 <p>PO por edificios avanzados. 3 puntos por cartas de nivel 1, y 5 puntos por las cartas de nivel 3. Pierde 3 puntos por cada carta de nivel 1 que no hayas construido, y 5 puntos por cada carta de nivel 3 que no hayas construido.</p>	

Tras sumar todos los puntos obtenidos durante la partida, el jugador con mayor número de puntos de oportunidad (PO) es declarado ganador.

En caso de empate, el jugador con mayor número de cristales es el ganador, y si persiste el empate, lo será aquel con mayor número de edificios avanzados. Si continúa el empate, el jugador con mayor número de cubos de progreso en el área de progreso será el ganador. Si se mantiene el empate, los jugadores comparten la victoria.

Modo Solitario: (oponente Vital Lacerda)

Se prepara partida igual que en 2 jugadores

Vital no coge objetivos privados

Vital coloca su Robot en la mina del área de progreso

Baraja el mazo del bot

Mezcla losetas de primeros colonos y elige una al azar que será la casilla inicial de Vital, elige tu casilla inicial

El transbordador comienza en la casilla roja del mismo lado que Vital.

- Fase de Colonización:

Revela carta superior del mazo de Vital

Realiza una acción y descarta la carta

Cuando el mazo se agota se vuelve a barajar y se usa de nuevo.

La segunda vez que usas el mazo, Vital realiza la acción y además mueve el cubo de misión (el que indique la carta) 1 casilla a la izquierda y obtiene cristales.

- Fase de Transbordador:

Vital siempre viaja excepto si su carta tiene una X junto al cubo en la parte superior de la carta.

Elige casilla de orden de turno al azar

1- Si viaja a la órbita se salta todos los pasos

2- Si viaja a la colonia coloca loseta de descubrimiento (la que esté más a la izquierda y la coloca a 3 hexágonos de su astromóvil tan alejada del tuyo como sea posible y en dirección a la loseta de investigación más cercana) y construye un edificio pero se salta el paso de recuperar colonos.

LADO DE LA ÓRBITA - ACCIONES DE VITAL

El número en la imagen del astronauta indica la acción que Vital realizará.



ACCIÓN 1: OBTENER UN DISEÑO. Coge el diseño del tipo que ayude a los científicos de Vital. Si hay empate, coge la carta situada más a la izquierda de la fila con mayor número de cartas (inferior si hay empate).



ACCIÓN 2: APRENDER TECNOLOGÍA NUEVA. Vital coge la más barata, la situada más a la izquierda si hay más de una. Colócala en el laboratorio de Vital, primero en la casilla superior, cogiendo el beneficio de forma normal (ver más arriba para la prioridad en el suministro).



ACCIÓN 3: INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO (I+D) Vital desarrolla la tecnología más desarrollada que pueda ser desarrollada una vez, y luego la menos desarrollada que pueda ser desarrollada una vez. Si dos tecnologías están igualadas, elige la que esté abajo.



REABASTECER: Vital solo lleva a cabo esta acción durante la fase del transbordador, cuando su astronauta está en la casilla de reabastecimiento en la tabla de orden de turno, o bien colocando una loseta de tecnología en la casilla correspondiente de su laboratorio.



CÁPSULA DE ATERRIZAJE: Nunca la realiza.

LADO DE LA COLONIA - ACCIONES DE VITAL



ACCIÓN 1: CONSTRUIR UN EDIFICIO. Vital siempre construye el edificio en el que se encuentre su robot, pero solo si el marcador LSS de ese tipo de edificio está al mismo nivel que la colonia.

Si su robot está sobre un icono cuyo marcador está por encima del nivel de la colonia, entonces construye el siguiente en la secuencia, a menos que el marcador esté por encima del nivel de la colonia, y así sucesivamente. Siempre construye una mina si es el siguiente edificio en la secuencia.

Cuando construya Vital siempre intentará construir el complejo más grande usando la tecnología disponible. Si hay más de un emplazamiento legal para el edificio, consulta la nota de «Cómo resolver ambigüedades».

Tras construir, mueve su robot al siguiente icono en la secuencia, justo después del edificio que acaba de ser construido.



ACCIÓN 2: MEJORAR UN EDIFICIO. Vital usa uno de sus diseños y mejora un edificio de cualquier lugar del mapa. Si la tecnología de mejora está en juego y puede usarla, mejorará tantos edificios como pueda. Si hay más de un diseño para mejorar, le da

preferencia a aquel que aumente los PO que le otorguen sus científicos.



ACCIÓN 3: CONTRATAR UN CIENTÍFICO O COGER UN CONTRATO DE LA TIERRA. Vital contrata al científico que potencialmente le permita obtener el mayor número de PO, basado en el número de cartas de diseño que tenga cada jugador (hayan sido ya usadas o no para mejorar edificios).

Cuando Vital tenga 2 científicos, cogerá un contrato en vez de un científico (la que otorgue más PO). Sus contratos se consideran completados automáticamente.

Tras coger la carta de científico o contrato, Vital baraja el mazo de contratos y rellena el despliegue de cartas con la carta superior.

LA COLONIA SUBE DE NIVEL

Cada vez que ocurra, Vital coloca 1 refugio siguiendo las instrucciones indicadas arriba, y luego coge 1 robot, que es colocado en su tablero de jugador. Nunca lo coloca sobre el tablero central, pero cuenta a la hora de las recompensas de LSS o las misiones.

CÓMO RESOLVER AMBIGÜEDADES

Durante la partida, habrá ocasiones en las que Vital tendrá más de una opción. En estos casos, debes elegir siempre la opción que más ventajosa sea para Vital. Si no la hay, elige libremente.

Si no hay una opción clara, asigna un número a cada una de las opciones posibles y roba cartas del mazo para partidas en solitario hasta que aparezca uno de los números asignados, y elige esa opción. Luego devuelve las cartas al mazo y barájalo.

Ejemplo: Construir un edificio



Su robot está en el icono de la planta. Sin embargo, el nivel de la colonia es 1 y ya hay 2 invernaderos sobre el tablero, por lo que se plantea construir 1 condensador de oxígeno en lugar de eso. Pero ya hay 2 de esos edificios, así que finalmente decide construir una mina