

ON MARS

Avevo caricato il regolamento completamente tradotto e adattato da me, previa autorizzazione richiesta a Eagle-Gryphon Games e da loro concessa in buona fede (non richiedendo compensi in denaro, bensì chiedendo semplici e libere donazioni volontarie), ma dopo pochi giorni la Tesla Games è andata a piangere da EGG, i quali sono stati costretti a ritirare l'autorizzazione concessami.

Ho fatto un veloce copia/incolla qui, per aiutare chi, come me, ha la versione in inglese.

I regolamenti invece, se beccate i giorni giusti, potreste trovarli su Emule 😊

Prologo

In seguito al successo delle missioni dei rover robotizzati, le Nazioni Unite istituirono il Dipartimento delle Operazioni e Esplorazione Marziana (DOME). I primi coloni arrivarono su Marte nel 2037. Nei decenni successivi alla fondazione del Campo Base su Marte, le società di esplorazione private hanno iniziato a lavorare per la creazione di una colonia autosufficiente.

In qualità di astronauta capo di una di queste società, vuoi essere un pioniere nello sviluppo della colonia più grande e avanzata su Marte, realizzando sia gli obiettivi della missione DOME sia l'agenda privata della tua azienda.

All'inizio, dipendi molto dalle forniture della Terra e devi viaggiare molto tra la Stazione Spaziale di Marte e la superficie del pianeta. Man mano che la colonia si espande nel tempo, costruirai miniere, generatori di energia, estrattori d'acqua, serre, condensatori di ossigeno e rifugi. L'obiettivo è diventare una colonia autosufficiente, indipendente da qualsiasi organizzazione terrestre. Ciò richiederà di bilanciare attentamente l'importanza di acqua, aria, energia e cibo, le cose di cui abbiamo bisogno per sopravvivere.

Hai il coraggio di prendere parte alla sfida più grande dell'umanità?

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco si svolge in più round, ognuno composto da due fasi: la **FASE DI COLONIZZAZIONE** e la **FASE SHUTTLE**. Durante la **FASE DI COLONIZZAZIONE**, ogni giocatore ha un turno, durante il quale compie delle azioni. Le azioni che un giocatore può compiere dipendono dal lato del tabellone in cui si trova. Se i giocatori sono sulla Stazione Spaziale in orbita, possono prendere progetti, acquistare e sviluppare tecnologie e prendere rifornimenti dal magazzino. Se i giocatori sono nella colonia sulla superficie del pianeta, possono costruire edifici con i loro robot, potenziare questi edifici usando progetti, assumere scienziati e accettare nuovi contratti, accogliere nuove navi ed esplorare la superficie del pianeta con il loro rover.

Durante la **FASE SHUTTLE**, i giocatori possono viaggiare tra la colonia e la stazione spaziale in orbita. Tutti gli edifici su Marte dipendono l'uno dall'altro e alcuni sono necessari per la crescita della colonia. Costruire rifugi in cui i coloni possano vivere richiede ossigeno, generare ossigeno richiede piante, coltivare piante richiede acqua, estrarre acqua dal ghiaccio richiede energia, generare energia richiede l'estrazione di minerali e l'estrazione di minerali richiede coloni. È fondamentale potenziare la capacità della colonia di fornire ciascuna di queste risorse. Man mano che la colonia cresce, sono necessari più rifugi in modo che i coloni possano sopravvivere alle condizioni inospitali di Marte.

Durante la partita, i giocatori cercano di completare le missioni. Una volta completate tre missioni in totale, la partita finisce. Per vincere la partita, i giocatori devono contribuire il più possibile allo sviluppo della prima colonia su Marte, il quale è rappresentato dai giocatori che guadagnano Punti Opportunità (OP) durante la partita. Il giocatore con più OP alla fine della partita viene dichiarato vincitore.

SETUP TABELLONE

Posiziona il tabellone di gioco al centro del tavolo. Il tabellone è diviso in due sezioni. Il lato sinistro del tabellone rappresenta la Stazione Spaziale Marziana in orbita sopra Marte **[Orbita]**. Il resto del tabellone rappresenta la colonia sulla superficie del pianeta **[Colonia]**.

LATO ORBITA

1. Mescolate le tessere Scoperta e posizionatele coperte in una pila accanto al tabellone, girate le prime 2 a faccia in su e mettetele sullo Spazio Esplorazione.
2. Posiziona 3 unità di ciascuno dei seguenti elementi negli spazi del Magazzino, una per Spazio: Cristalli, Batterie, Acqua, Piante e Ossigeno. **Note:** In una partita a 2 giocatori, piazzane solo 2 di ognuna.
3. Prendi le tessere Tecnologia e metti da parte quelle che raffigurano un Rifugio (una per ogni colore-giocatore). Separa il resto in due set in base al colore sul retro. Mescola un set e posizionalo a caso su ciascuno degli spazi nella Griglia Tecnologia a faccia in su. Mescola le 8 tessere Tecnologia rimanenti (esclusi i Rifugi) e posizionale a faccia in giù in due pile accanto alla Griglia Tecnologia. **Note:** In una partita a 2 giocatori, usa un solo set di tessere. Rimettete il 2° set nella scatola.
4. Separate le Carte Progetto in 2 mazzi, in base ai loro dorsi: Livello 1 e Livello 3. Mescola ogni mazzo separatamente e mettili a faccia in giù vicino al tabellone con le carte di Livello 1 impilate sopra le carte di Livello 3. Prendi le prime 6 carte dal mazzo e mettile a faccia in su in fila lungo il lato sinistro del Tabellone principale.

LATO COLONIA

5. Piazza la Plancia Scienziati e Contratti Terrestri a destra del Tabellone principale. Posiziona le 6 carte Scienziato negli spazi sul Tabellone nel seguente ordine da sinistra a destra: Geologist, R&D Engineer, Hydrologist, Biochemist, Geochemist, e Systems Engineer. Posiziona le carte nella parte superiore di ogni Spazio, coprendo l'icona Cristallo e lasciando visibile la sezione inferiore di ogni spazio (che ne mostra il costo). Quindi posiziona ogni Pedina Scienziato sulla sua carta corrispondente.
6. Piazza le Carte Contratto Terrestre a faccia in giù in un mazzo sulla Plancia Scienziati e Contratti Terrestri. Non c'è bisogno di mescolarle.
7. Prendi la Tessera Edificio iniziale (quella con una S su sfondo scuro sul retro) e posizionala nello spazio indicato al centro del tabellone.
8. Prendi le rimanenti Tessere Edificio iniziale (con una S su sfondo a 4 colori sul retro) e posizionale a caso sugli esagoni indicati del Tabellone, come nell'immagine qui sopra. Assicurati che l'orientamento delle tessere sia uguale per tutte (la tacca dovrebbe essere rivolta verso il fondo della plancia). **Note:** le Tessere Edificio Rifugio saranno piazzate durante il Setup dei giocatori.
9. Posiziona il Contenitore Tessere Edificio vicino alle Carte Scienziato. Separa il resto delle Tessere Edificio per tipo in pile, mescola ogni pila separatamente e posizionale con l'immagine dell'edificio a faccia in giù negli spazi corrispondenti.
10. Prendi le Tessere Ricerca e separale per tipo (colore e lettera). Posizionale sugli esagoni indicati sul Tabellone (tenendo tutte quelle dello stesso tipo insieme nello stesso angolo del Tabellone).
11. Prendi le Carte Missioni e dividile in 2 mazzi in base al loro tipo: lunghe (dorso con sfondo rosso pieno) e corte (sfondo a metà). Mescola separatamente ogni mazzo e scegline a caso 2 corte e 1 lunga (per la partita corta) oppure 1 corta e 2 lunghe (per la partita lunga). **Note:** per la vostra prima partita è raccomandato di giocare con la **Variante "Primi Coloni" (v. fine guida)**. Posiziona le Carte Missione a faccia in su negli spazi indicati sul Tabellone. Per ogni Missione, prendi la Pedina Missione per quello Spazio e posizionala vicino all'azione relativa alla Carta Missione.
12. Per ogni Carta Missione piazza un Cubetto Traccia-Missioni vicino alla Carta Missione, nello Spazio appropriato in base al numero di giocatori.
13. Piazza il Cubo Missioni rimanenti nella casella 3 del Tracciato Missioni.
14. Piazza tutti i Cristalli e le risorse a fianco del Tabellone principale come riserva generale.

SISTEMA DI SUPPORTO VITALE (LSS)

15. Piazza la Pedina Livello Colonia sul lato sinistro della seconda riga.
16. Piazza le Pedine Traccia-LSS negli spazi appropriati della linea in fondo.
17. Mescola le Tessere Ricompensa LSS e piazzane 4 a caso a faccia in su negli spazi in alto. Rimetti i restanti nella scatola, non serviranno per questa partita.

PLANCIA GIOCATORE

La tua Plancia Giocatore rappresenta una visualizzazione del tuo rifugio principale ed è divisa in diverse sezioni:

A. RISERVA Le tue Risorse saranno immagazzinate qui. Ci sono cinque Risorse diverse nel gioco: Minerali, Batterie, Acqua, Piante e Ossigeno. Il numero di Risorse di ogni tipo che puoi immagazzinare sulla tua Plancia Giocatore è uguale al numero di Tessere Edificio Rifugio che hai sul Tabellone più una. (es. se hai un Rifugio, puoi immagazzinare due di ogni Risorsa). L'ordine in cui ogni Risorsa appare sulla tua Plancia Giocatore è molto importante. Una Risorsa a sinistra di una freccia è necessaria per costruire l'Edificio del tipo a destra della freccia. Ad esempio, hai bisogno di energia (la Risorsa Batteria) per costruire un Estrattore d'Acqua, poi hai bisogno di Acqua per costruire una Serra e così via.

B. LABORATORIO Qui potrai collocare e sviluppare le tecnologie che stai ricercando.

C. ABITAZIONI I tuoi Coloni andranno qui. All'inizio del gioco hai posto per 4 Coloni e 3 degli slot sono occupati. Altri 2 slot diventano disponibili per ogni Tessera Edificio Rifugio aggiuntiva che costruisci.

D. AREA LAVORO I Coloni possono essere inviati qui per potenziare alcune delle tue azioni. Non c'è limite al numero di Coloni che puoi avere nella tua Area Lavoro.

E. DEPOSITO Ci sono 8 spazi nel tuo Deposito per conservare i Cristalli. All'inizio del gioco, tuttavia, hai solo 3 slot disponibili poiché i tuoi Razzi occupano 5 degli slot.

F. HANGAR Durante il gioco, i tuoi Razzi privati vengono spostate qui dal tuo deposito.

SETUP GIOCATORI

Ogni giocatore sceglie un colore, del quale prende:

1. 1 Plancia Giocatore.
2. 1 Pedina Turno.
3. 1 Pedina OP, piazzata sullo 0 del tracciato OP
4. 1 Risorsa di ciascuno dei 5 tipi, posizionata negli spazi corrispondenti del tuo Magazzino (**A**).
5. 1 Cristallo, piazzato nel tuo Deposito (**E**).
6. 1 Tessera Tecnologia Rifugio (messa da parte in precedenza), posizionata nello Spazio centrale della seconda colonna nel tuo Laboratorio (**B**).
7. 5 Razzi, posizionato sui primi 5 spazi in alto a sinistra del Deposito.
8. 5 Tessere Edificio rifugio, 4 posizionate nelle loro posizioni sul lato destro della tua Plancia Giocatore e 1 posizionate con il lato edificio rivolto verso l'alto in una delle posizioni di partenza del rifugio in base al numero di giocatori (come da immagini a destra e negli esagoni indicati sul Tabellone). I rifugi devono essere posizionati in una posizione più vicina ai rispettivi giocatori per comodità.
9. 4 Robot, 3 piazzati a fianco della tua Plancia Giocatore e 1 sul tuo rifugio sul Tabellone.
10. 8 Pedine Edificio Avanzato, piazzate a fianco della tua Plancia Giocatore.
11. 12 Coloni. 3 piazzati nelle Abitazioni (**C**) e i rimanenti 9 piazzati a fianco della tua Plancia Giocatore.
12. 1 Rover, piazzato a fianco della tua Plancia Giocatore.
13. 5 Cubi Progresso, piazzandone 1 sotto ognuna delle Risorse.
14. 3 Carte Obiettivo Privato: mescola il mazzo intero e distribuiscine 3 a ogni giocatore coperte. I giocatori devono guardare le proprie carte ma tenerle segrete agli altri giocatori. Riponi il resto nella scatola.

Il giocatore che ha visto più volte il film "The Martian" è il primo giocatore.

In senso orario, a partire dal primo giocatore, ogni giocatore posiziona la propria Pedina Turno in uno Spazio vuoto dell'Ordine di Turno (1-8) e può ricevere immediatamente i benefici di quello Spazio (vedere pagina 2 del Manuale di Riferimento).

Il giocatore la cui Pedina Turno si trova sullo Spazio Ordine di Turno con il numero più alto posiziona lo Shuttle su uno degli Spazi Viaggio rossi (con il numero 1), sul lato Colonia o Orbita (a sua scelta).

Minerali

"I minerali sono una risorsa estremamente necessaria sulla superficie di Marte. Sono usati per una varietà di cose e possono anche essere usati al posto di qualsiasi altra risorsa (ma NON i cristalli). L'eccezione a questo è il completamento di un contratto terrestre (vedere pagina 3 del Manuale di riferimento)."

TERMINI IMPORTANTI

- Ogni volta che guadagni qualcosa durante il gioco, viene preso dalla Riserva generale. Prendilo dal Magazzino sul Tabellone principale solo se ti viene detto di farlo espressamente e se è raffigurata l'icona del Magazzino.
- Le Risorse sono piazzate immediatamente nella tua Riserva (fino ai tuoi limiti).
- I Coloni vengono piazzati nelle tue Abitazioni (se ci sono slot disponibili). La capacità delle tue Abitazioni è di 4, più 2 per ogni rifugio aggiuntivo che hai costruito. Tutti i Coloni che dovrebbero essere piazzati nelle Abitazioni, quando non c'è abbastanza posto vengono piazzati accanto alla tua Plancia Giocatore.
- Tutti i Cristalli guadagnati vengono piazzati nello Spazio sotto il tuo Deposito; non puoi spenderli nel turno in cui li guadagni. All'inizio del tuo turno successivo, sposta questi Cristalli nel tuo Deposito. Se non c'è abbastanza spazio, rimetti qualsiasi eccesso nella Riserva.
- Ogni volta che devi pagare il costo di qualcosa (Risorsa o Cristallo), rimuovilo dalla tua Plancia Giocatore e rimettilo nella Riserva generale.
- Un gruppo di Edifici collegati dello stesso tipo è noto come Complesso di Edifici. Il numero di Edifici all'interno del Complesso indica la sua dimensione. Un singolo Edificio non collegato a un altro dello stesso tipo non è un Complesso.
- Tutto ciò che deve essere fatto in Ordine di Turno significa che deve seguire l'ordine delle Pedine Turno sugli spazi Ordine di Turno, iniziando con 1 e finendo con 8.
- Un esagono vuoto è un esagono sul Tabellone principale con niente sopra.
- Nessun esagono può contenere più di un pezzo alla fine del turno di ogni Giocatore (sono considerati pezzi: Robot, Rover, Coloni o Pedine Edificio Avanzato).

GAMEPLAY

Ogni round è diviso in 2 fasi:

FASE DI COLONIZZAZIONE: In Ordine di Turno, ogni giocatore svolge un turno durante il quale esegue 1 Azione Principale e, facoltativamente, 1 Azione Esecutiva. **FASE SHUTTLE:** Lo Shuttle viaggia tra l'orbita e la colonia o si avvicina al viaggio.

FASE DI COLONIZZAZIONE

In questa fase, tutti i giocatori svolgono un turno. L'ordine in cui i giocatori svolgono il turno è determinato dall'ordine delle Pedine Turno sugli spazi Ordine di Turno, a partire dallo Spazio più a sinistra sul **Lato Orbita** (1) e procedendo verso destra, fino allo Spazio più a destra sul **Lato Colonia** (8).

Nel tuo turno, devi eseguire un'Azione Principale. Puoi anche eseguire un'Azione Esecutiva prima o dopo la tua Azione Principale. Le Azioni Esecutive sono descritte a pagina 18.

Se contribuisce a una qualsiasi delle Carte Missione, guadagni 1 o 2 Cristalli come raffigurato sulla carta. Vedi pagina 19 per maggiori dettagli sulle Carte Missione. Quando il tuo turno è completo, sdraia la tua Pedina Turno per ricordarti che hai terminato il tuo turno. Il giocatore successivo gioca il suo turno.

AZIONI SUL TABELLONE PRINCIPALE

Ci sono diverse Azioni Principali che puoi intraprendere sul Tabellone principale. Se la tua Pedina Turno si trova sul lato Orbita del Tabellone, sono disponibili solo le azioni per la Stazione Orbitale.

Allo stesso modo, se la tua Pedina Turno si trova sul lato Colonia del Tabellone, avrai a disposizione solo le azioni per la Colonia.

Alcune delle Azioni raffigurano un'icona di un Colono Rosso, di un Colono Azzurro e/o di un Cristallo.

COLONO AZZURRO: Questa icona può essere trovata nella parte inferiore di alcune delle icone di Azione e indica che uno o più Coloni possono essere spostati nella tua Area Lavoro per aumentare la potenza

dell'Azione. Tutti i Coloni nella tua Area di Lavoro vengono riportati nelle tue Abitazioni alla fine del round se viaggi. Vedi le singole Azioni per tutti i dettagli.

CRISTALLO: Se questa icona è stampata nella parte inferiore dell'Azione, significa che l'Azione può essere potenziata spendendo Cristalli. Per i dettagli completi su come viene potenziata un'Azione, vedere le singole Azioni.

COLONO ROSSO: Questa icona si trova in cima ad alcune icone di Azione e indica che per eseguire quell'Azione, devi posizionare uno dei tuoi Coloni dalle tue Abitazioni in uno degli slot di quell'Azione. Se al momento non ci sono Coloni di altri giocatori negli slot di questa Azione, non ci sono costi aggiuntivi per eseguire l'Azione. Altrimenti, per ogni altro colore di Coloni già presente, devi pagare 1 Cristallo o spostare un Colono dalle tue Abitazioni alla tua Area Lavoro. Il numero di Coloni di ogni colore non ha importanza, conta solo il numero di colori diversi presenti. Se sono presenti due o più altri colori di Coloni, puoi combinare il pagamento di Cristalli e/o Coloni.

Partita a 2 giocatori: il costo aggiuntivo per eseguire l'Azione è di 1 Cristallo/Colono per ogni Colono (**sia tuo che del tuo avversario**) già presente negli slot Azione. Le Azioni senza questa icona significano che puoi intraprendere l'Azione senza piazzare un Colono. Semplicemente dichiara che stai intraprendendo l'Azione e poi risolvila.

Se tutti gli slot Azione sono pieni, prima di intraprendere l'Azione, rimuovi tutti i Coloni del giocatore o dei giocatori con più Coloni in quegli slot Azione (che potrebbero essere anche i tuoi). Posiziona i Coloni nella rispettiva Area Lavoro del giocatore. Quindi paga qualsiasi costo in base ai Coloni ancora presenti.

AZIONI PRINCIPALI SULLA STAZIONE ORBITALE

CAPSULA DI ATTERRAGGIO: Gli atterraggi con la capsula sono lenti, dolorosi, costosi e solitari, ma a volte sono la scelta migliore. Procedete a vostro rischio e pericolo!

Questa Azione ti consente di viaggiare verso la Colonia. Segui le regole descritte a pagina 20 per la Fase Shuttle, ma salta il passaggio 1 (posizionare una tessera Scoperta). Dopo aver scelto uno Spazio Ordine di Turno sul lato Colonia, sdraia la tua Pedina Turno per indicare che hai già svolto il tuo turno in questo round. Se lo Shuttle viaggia da Marte all'Orbita in questo round, puoi viaggiare con esso normalmente.

Nota: Questa Azione può sembrare insolita all'inizio. L'uso di questa Azione diventerà chiaro dopo aver giocato qualche round.

OTTENERE PROGETTI

La Terra invia progetti per migliorare gli edifici e renderli più efficienti. Altri progetti diventano disponibili quando la colonia cresce in dimensioni e diventano disponibili più finanziamenti.

Quest'Azione ti consente di prendere 1 Carta Progetto tra quelle disponibili. Questi Progetti sono necessari per potenziare gli Edifici (vedi pagina 16) che forniranno nuove Azioni Esecutive. Posiziona la Carta a faccia in su accanto alla tua Plancia Giocatore e ottieni la Risorsa o il Cristallo raffigurato in basso a destra della Carta. Infine, posiziona una delle tue Pedine Edificio Avanzato inutilizzate sulla Carta. Se non hai più Pedine Edificio Avanzato, non puoi prendere il Progetto. Non pescare una Carta sostitutiva.

Nota: Finché la Pedina Edificio avanzato è sulla Carta, l'Azione Esecutiva raffigurata non può essere utilizzata. La Pedina viene rimossa quando si potenzia un Edificio utilizzando il Progetto. **Azione**

Potenziata: Per ogni Colono che sposti nella tua Area Lavoro quando esegui questa Azione, puoi prendere un Progetto aggiuntivo seguendo le stesse regole di cui sopra.

IMPARARE NUOVE TECNOLOGIE

Le Tessere Tecnologia ti permettono di eseguire o migliorare determinate Azioni. Più sono sviluppate, più le Azioni diventano potenti. Le Tessere Tecnologia valgono anche punti OP alla fine del gioco.

Prendi 1 Tessera Tecnologia dalla Griglia Tecnologia e posizionala su uno Spazio vuoto della colonna più a sinistra del tuo Laboratorio. Se entrambi questi spazi hanno già una Tessera, non puoi eseguire questa Azione. Il costo per prendere una Tessera dipende dalla sua posizione nella Griglia Tecnologia. Prendere

una Tessera da uno degli spazi inferiori è gratuito, prendere una Tessera da uno degli spazi centrali costa 1 Batteria e prendere una Tessera da uno dei tre spazi superiori costa 1 Batteria e 1 Risorsa a tua scelta. Le Tessere Tecnologia non vengono riempite finché il Livello della Colonia non aumenta (vedi pagina 16).

Dopo aver posizionato la Tessera nel tuo Laboratorio, puoi ottenere immediatamente il beneficio mostrato in quello Spazio. Alcuni di questi benefici mostrano anche un'icona **Colono Azzurro**, il che significa che l'Azione può essere potenziata usando Coloni aggiuntivi come di consueto. Consulta il Manuale di Riferimento per una spiegazione di queste grafiche. **Azione Potenziata:** Quando esegui questa Azione puoi spostare un Colono nella tua Area Lavoro per prendere una seconda Tessera Tecnologia seguendo le stesse regole di cui sopra. **Nota:** Ogni giocatore può avere solo 1 Tessera Tecnologia di ogni tipo.

RICERCA E SVILUPPO (R&D):

Tutti gli Sviluppo Tecnologici vengono effettuati sulla Stazione Spaziale in orbita attorno a Marte. Queste Tecnologie saranno messe a frutto sulla superficie del pianeta.

Questa Azione ti consente di sviluppare le Tessere Tecnologia sulla tua Plancia Giocatore spostandole verso destra. Puoi sviluppare 1 Tessera Tecnologia due volte o 2 Tessere Tecnologia una volta ciascuna. Se sviluppi solo 1 Tessera due volte, tratta ogni movimento separatamente. Per sviluppare una Tessera Tecnologia, spostala in uno Spazio vuoto adiacente a destra della posizione attuale della Tessera e paga il costo raffigurato sopra la colonna in cui si sta spostando la Tessera. Se sposti una Tessera Tecnologia in uno Spazio con un grafico su di essa, puoi immediatamente ottenere il beneficio di quello Spazio (vedi Manuale di Riferimento).

Nota: se uno Sviluppo ti fornisce Risorse, puoi usare quelle Risorse per pagare un altro sviluppo. **Nota:** il numero sopra ogni colonna è il Livello di Tecnologia di ogni Tessera in quella colonna. Alla fine del gioco, ciascuna delle tue Tessere Tecnologiche vale OP, come indicato sotto la colonna. **Azione potenziata:** per ogni Colono che sposti nella tua Area Lavoro quando esegui questa Azione, sviluppa una volta una Tessera Tecnologia qualsiasi nel tuo Laboratorio. Puoi sviluppare la stessa Tessera più volte in questo modo e/o puoi sviluppare una Tessera anche se non l'hai sviluppata con l'Azione principale.

USARE TECNOLOGIA

In vari momenti del gioco, come quando esegui un'Azione o ottieni un beneficio, se c'è una relativa Tessera Tecnologia (con un'icona corrispondente) posseduta da un giocatore, l'effetto di quell'Azione/beneficio può essere reso più potente. Maggiore è il livello della Tessera Tecnologia, più potente è l'effetto. Ogni volta che usi la Tecnologia, puoi usare una Tessera Tecnologia qualsiasi, che appartenga a te o a un altro giocatore. Se 2 giocatori posseggono la stessa Tecnologia, puoi scegliere quale usare. Se usi la Tessera Tecnologia di un altro giocatore, quel giocatore prende 1 Ossigeno dalla riserva generale e la posiziona in cima alla sua plancia giocatore. Alla fine del tuo turno, quel giocatore ha la possibilità di sviluppare immediatamente la Tessera Tecnologia che è stata utilizzata, senza alcun costo (incluso il beneficio di uno Spazio in cui sposta la Tessera). Se lo fa, l'Ossigeno preso in precedenza viene rimesso nella Riserva generale. Se non può o non desidera sviluppare la Tessera Tecnologia, ottiene l'Ossigeno.

RIFORNIRE

Le Risorse dalla Terra scarseggiano e c'è spazio limitato nel Magazzino. Arriveranno altre Risorse man mano che la Colonia cresce.

Questa Azione ti consente di prendere 1 Risorsa o 1 Cristallo dal Magazzino e di posizionarlo nel tuo Deposito/Magazzino. **Azione potenziata:** per ogni Colono che sposti nella tua Area Lavoro quando esegui questa Azione, prendi 1 Cristallo o Risorsa aggiuntiva dal Magazzino.

Promemoria: hai una capacità limitata per immagazzinare Cristalli (il numero di spazi vuoti nel tuo Deposito) e Risorse (pari al numero di Rifugi che hai, più uno) **Nota:** non puoi prendere qualcosa dal Magazzino se non hai la capacità di immagazzinarlo.

AZIONI PRINCIPALI NELLA COLONIA

CENTRO DI CONTROLLO

Il primo Rover robotico che è atterrato con successo su Marte è stato Sojourner nel luglio del 1997. Successivamente, i Rover Spirit e Opportunity sono atterrati su Marte nel gennaio 2004. Curiosity è atterrato nel 2012 ed è ancora operativo. I Rover sono responsabili della maggior parte delle informazioni e dei dati che abbiamo raccolto dalla superficie del pianeta.

Questa Azione ti consente di spostare i tuoi Robot e il tuo Rover. Hai 2 Punti Movimento da usare per spostare i tuoi Robot e 2 Punti Movimento da usare per spostare il tuo Rover. Puoi farlo in qualsiasi ordine. Potresti spostare un Robot di 1 esagono, poi il tuo Rover, poi un altro Robot (o anche lo stesso). Ogni Punto Movimento ti consente di spostare il Robot/Rover in un esagono adiacente. Ogni Cristallo che hai nel tuo Deposito prima di intraprendere questa Azione può essere speso per ottenere 1 Punto Movimento aggiuntivo (uno solo) per i tuoi Robot o il tuo Rover. **Nota:** Robot e Rover possono attraversare, ma non terminare il turno, in un esagono contenente un Edificio Avanzato, un Colono, un altro Robot o un altro Rover.

ROBOT: I Robot sono pulitori e costruttori. Se un Robot termina il suo turno in un esagono con una Tessera Scoperta o Ricerca, quella Tessera viene distrutta e rimossa dal gioco. Se un Robot termina il turno in un esagono con un Cristallo, rimetti il Cristallo nella riserva generale.

L'esagono in cui si trova il Robot e tutti gli esagoni adiacenti sono classificati come Zona Edificio di quel Robot. Questo è rilevante per la costruzione e l'aggiornamento degli Edifici (pagine 13 e 16).

ROVER: I Rover si spostano sulla mappa raccogliendo Cristalli semplicemente passandoci sopra, o Tessere Scoperte e Tessere Ricerca se terminano il turno su di esse.

All'inizio della partita, sebbene il pezzo che rappresenta il tuo Rover sia accanto alla tua Plancia Giocatore, il tuo Rover si trova in realtà nella Miniera di partenza al centro del Tabellone. Quando muovi il tuo Rover per la prima volta nel gioco, prima posiziona il tuo Rover sulla Miniera di partenza e poi conta gli esagoni da lì. Puoi anche usare una Tessera Tecnologia Rover per ottenere Punti Movimento aggiuntivi pari al Livello della Tessera Tecnologia. Puoi raccogliere tutti i Cristalli sugli esagoni che attraversi o su cui atterri. Prendili dal Tabellone e posizionali nello Spazio sotto il tuo Deposito come se li avessi ottenuti (non puoi spenderli in questo turno). Dopo aver eseguito tutti i tuoi movimenti, se c'è una Tessera Scoperta o Ricerca sull'esagono in cui si trova il tuo Rover, puoi rimuovere quella Tessera dal Tabellone per ottenere il beneficio purché soddisfi le seguenti condizioni:

- Non devi aver già preso una Tessera Ricerca di quel colore e lettera.
- Devi pagare qualsiasi costo associato al beneficio.
- Devi essere in grado di ottenere almeno una parte del beneficio. Se non puoi, il tuo Rover non può terminare il suo movimento su quell'esagono.

Se ottieni una Tessera, risolvila immediatamente pagando qualsiasi costo associato, quindi posizionala nella tua area di gioco (le Tessere Scoperte vanno messe a faccia in giù). Le Tessere Scoperte e Ricerca potrebbero essere necessarie per completare una Missione o un Obiettivo Privato. Consulta il Manuale di Riferimento per un elenco dettagliato delle Tessere Scoperte e Ricerca.

COSTRUIRE UN EDIFICIO

La costruzione di Edifici critici è essenziale per lo sviluppo della Colonia e l'arrivo di nuovi Razzi, per accogliere più Coloni sul pianeta. I Livelli di Produzione di Energia, Acqua, cibo e Ossigeno devono essere aumentati per sostenere le condizioni necessarie per l'autosufficienza degli abitanti di Marte. Le aziende che contribuiscono a questi miglioramenti saranno ricompensate con Risorse e riconoscimenti.

Questa Azione ti consente di aggiungere un nuovo Edificio su Marte. Puoi posizionare un Edificio:

a. Adiacente a un Edificio esistente dello stesso tipo (creando un Complesso, che richiede l'uso di una Tessera Tecnologia), oppure b. Esattamente a 2 esagoni di distanza da un Edificio esistente dello stesso tipo (e non adiacente a un altro Edificio esistente dello stesso tipo).

Nota: Nota: i tuoi Rifugi e quelli dei tuoi avversari sono considerati Edifici di tipi diversi. Segui questi passaggi:

1. Scegli quale Edificio vuoi costruire. Può essere una delle Tessere nel Contenitore Tessere Edificio accanto al Tabellone (Miniera, Generatore, Estrattore d'Acqua, Serra, Condensatore d'Ossigeno) o il Rifugio nella posizione più bassa sulla tua Plancia giocatore.
2. Paga il costo come mostrato sul Contenitore Tessere Edificio. Per i rifugi, il costo è 1 Ossigeno (stampato sulle tessere del Rifugio). Per le Miniere, vedi i punti qui sotto nella colonna centrale.
3. Posiziona la nuova Tessera a faccia in giù (con lo stesso orientamento delle altre Tessere già posizionate) su un esagono che al momento non contiene un Edificio e si trova all'interno della zona di costruzione di uno dei tuoi Robot (sull'esagono del Robot o adiacente al Robot) e:
 - se hai posizionato un Edificio adiacente a uno o più edifici dello stesso tipo (creando o aumentando le dimensioni di un Complesso), devi usare una Tessera Tecnologia del tipo e livello correlati (vedi pagina 14);
 - se hai posizionato una Tessera esattamente a 2 esagoni di distanza da un Edificio dello stesso tipo, non è necessaria alcuna Tessera Tecnologia. Questo non conta come creazione di un Complesso.
 - Nota: costruire un Edificio può causare degli spostamenti (vedi box qui a destra).
4. Se la Tessera Edificio che hai piazzato ha delle frecce, posiziona 1 Cristallo dalla Riserva generale in ogni esagono vuoto adiacente alle frecce. Quindi, gira la Tessera a faccia in su, assicurandoti che sia mantenuto l'orientamento corretto.
5. Ottieni un numero di Risorse corrispondente al tipo di Edificio pari alla nuova dimensione del Complesso (ad esempio il numero di esagoni contigui costituiti da Tessere corrispondenti alla Tessera che hai appena posizionato). Se l'Edificio che hai posizionato non è adiacente ad altri Edifici dello stesso tipo, ottieni 1 Risorsa. Se hai posizionato un Rifugio, ottieni Cristalli invece di Risorse.

Anche queste regole si applicano alla Costruzione:

- La prima volta che nel gioco crei o aumenti le dimensioni di un Complesso, sposta il tuo Cubo Progresso dal fondo della tua Plancia giocatore per l'Edificio corrispondente e posizionalo nello slot del tuo colore sotto l'Edificio corrispondente nell'Area del Progresso. **Nota:** puoi spostare un Cubo del Progresso solo se crei o aumenti le dimensioni di un Complesso (2 o più Edifici collegati dello stesso tipo). Costruire un Edificio autonomo non collegato a un altro Edificio dello stesso tipo **non** ti consente di spostare un Cubo Progresso. **Nota:** costruire un Complesso di Rifugi **non** ti consente di spostare un Cubo Progresso.
- Se hai posizionato una Miniera, devi posizionare 1 Colono dalle tue Abitazioni sulla Miniera. Se non hai Coloni nelle tue Abitazioni, non puoi costruire una Miniera. Quel Colono è ora considerato un Minatore e produrrà Minerali quando viaggi verso l'Orbita (vedi pagina 20).
- Se hai costruito un Edificio LSS, sposta la Pedina Traccia-LSS corrispondente sul tracciato LSS di 1 posto verso l'alto, se possibile. Questo può attivare le ricompense LSS (vedi pagina 15).

AREA PROGRESSO: In basso a destra del Tabellone principale si trova l'Area Progresso. I Cubi Progresso posizionati in quest'area faranno segnare punti durante il primo e il secondo potenziamento della Colonia (vedi barra laterale, pagina 16) e alla fine del gioco.

EDIFICI LSS: Un Edificio LSS è uno dei tipi fondamentali per la Colonia. Questi sono raffigurati nell'area LSS del Tabellone di gioco.

REGOLE DI SPOSTAMENTO:

- Se costruisci un Edificio sopra un Cristallo, rimettilo nella Riserva generale.
- Se costruisci un Edificio sopra una Tessera Scoperta o Ricerca, rimetti quest'ultima nella scatola.
- Se costruisci o migliori un Edificio sopra un Robot o un Rover, quel pezzo deve essere spostato dalla sua posizione attuale dal suo proprietario all'esagono disponibile più vicino (un esagono vuoto o un Edificio senza nessun altro pezzo su di esso).
- Se migliori la Miniera centrale iniziale, qualsiasi Rover non ancora sulla mappa, non subirà spostamenti di conseguenza.

CICLO DI COSTRUZIONE SU MARTE

Costruire Rifugi in cui i Coloni possano vivere richiede Ossigeno, generare Ossigeno richiede Piante, coltivare Piante richiede Acqua, estrarre Acqua richiede Energia, generare Energia richiede l'estrazione di Minerali e l'estrazione di Minerali richiede Coloni.

USARE TECNOLOGIE PER COSTRUIRE: Se costruisci un Edificio che crea o aumenta le dimensioni di un Complesso (es. stai posizionando un Edificio adiacente a un Edificio dello stesso tipo), devi usare una Tessera Tecnologia correlata. Ad esempio, per posizionare una Serra adiacente a un'altra Serra, devi usare una Tessera Tecnologia Serra. Il Livello della Tessera Tecnologia utilizzata deve essere uguale o superiore al numero totale di Edifici a cui ti stai connettendo. Se ti stai connettendo a un Complesso di Edifici esistente, ogni Edificio in quel Complesso conta come 1 Edificio, anche se l'Edificio non è direttamente connesso al nuovo Edificio. Consulta pagina 11 per le regole complete sull'uso delle Tessere Tecnologia.

MINIERE

L'estrazione mineraria sarà una delle industrie più redditizie su Marte. Le aziende private si contenderanno i diritti di estrazione mineraria nelle regioni più redditizie del pianeta.

Le Miniere funzionano in diversi modi. Non fanno parte dell'LSS e i Minerali che producono non possono essere acquisiti dal Magazzino. Le Miniere vengono costruite nello stesso modo degli altri Edifici, ma invece di pagare una Risorsa per posizionare la Tessera, devi posizionarci sopra 1 Colono dalle tue Abitazioni. Se non hai un Colono nelle tue Abitazioni, non puoi costruire la Miniera. Oltre ai Minerali ricevuti dal posizionamento di una Miniera, ognuno dei tuoi Coloni su una Miniera produce anche 1 Minerale ogni volta che viaggi verso l'Orbita (vedi pagina 20). Creare o aumentare le dimensioni di un Complesso di Miniere ti consente di posizionare il tuo Cubo Progresso nell'Area Progresso normalmente. Anche se un Colono sta lavorando in una Miniera, la Miniera non è di proprietà di nessun giocatore. Pertanto, qualsiasi giocatore può potenziare una Miniera con il Colono di un altro giocatore su di essa (vedere pagina 16).

SISTEMA DI SUPPORTO VITALE (LSS)

La riga occupata dalla Pedina Livello Colonia rappresenta le attuali esigenze della Colonia. All'inizio del gioco, c'è un esemplare di ogni Edificio sulla mappa e la Colonia ne vuole due di ognuno. I giocatori che aiutano a soddisfare tale esigenza (posizionando le Tessere Edificio appropriate) otterranno un bonus. Tuttavia, avanzare ulteriormente la Pedina Traccia-LSS prima che la Pedina Livello Colonia sia avanzata non ti darà un bonus perché la Colonia non ha bisogno di quel tipo di Edificio in quel momento.

L'LSS rappresenta gli Edifici essenziali necessari per mantenere la sopravvivenza su Marte e consentire l'arrivo di più Coloni. Mostra anche il Livello attuale della Colonia, che è la riga sotto dove si trova la Pedina Livello Colonia. All'inizio del gioco, la Pedina si trova sulla seconda riga, quindi il livello della Colonia è 1. Ogni colonna rappresenta un sottosistema dell'Area LSS e tiene traccia del numero di Edifici costruiti del tipo corrispondente sulla mappa. Ogni volta che una Tessera Edificio viene posizionata sul Tabellone, sposta la Pedina Traccia-LSS di 1 posto verso l'alto nella sua colonna, a meno che non sia già in cima alla colonna. La prima volta che viene costruito un Edificio LSS di ogni tipo (es. spostando la Pedina Traccia-LSS dalla riga inferiore alla riga successiva verso l'alto), il giocatore che ha costruito quell'Edificio segna 2 OP. Inoltre, se la Pedina Traccia-LSS era sotto la riga dove si trova la Pedina Livello Colonia prima di essere spostata, il giocatore che avanza la Pedina ottiene due benefici aggiuntivi:

1. OP in base alla Tessera Ricompensa LSS in cima alla colonna in cui si trova la Pedina. Non rimuovere poi la Tessera Ricompensa LSS.
2. Uno dei benefici mostrati in alto a sinistra dell'Area LSS.

Le Tessere Ricompensa LSS e altri benefici sono tutti spiegati nel Manuale di Riferimento.

L'attuale Livello della Colonia determina anche la frequenza di viaggio dello Shuttle. Vedi la pagina successiva per una spiegazione completa su questo.

AGGIORNARE IL LIVELLO DELLA COLONIA

Ogni volta che tutte le Pedine Traccia-LSS avanzano sulla riga (superiore) con la Pedina Livello Colonia, il Livello della Colonia viene aggiornato alla fine del tuo turno (dopo che i giocatori le cui Tessere Tecnologia sono state usate hanno tenuto/speso l'Ossigeno ricevuto). Segui questi passaggi:

1. Sposta la Pedina Livello Colonia in su di una riga;
2. Nuove Carte Progetto possono essere aggiunte tra quelle a faccia in su:
 - Se la Colonia ha appena raggiunto il Livello 2, rimuovi tutte le Carte Progetto rimanenti da quelle a faccia in su (rimettile nella scatola) e sostituiscile con le prime 12 sempre del mazzo Progetti (che saranno le 6 Carte di Livello 1 rimanenti e le 6 Carte di Livello 3);
 - Se la Colonia ha appena raggiunto il Livello 3, rimuovi tutte le Carte Progetto di Livello 1 da quelle a faccia in su (rimettile nella scatola) e sostituiscile con le 6 Carte di Livello 3 rimanenti nel mazzo Progetti.
3. Riempi tutti gli spazi vuoti nella Griglia Tecnologia con nuove Tessere Tecnologia dalla pila (riempi gli spazi dal basso verso l'alto). **Nota:** salta questo passaggio in una partita a 2 giocatori.
4. Riempi il Magazzino con Cristalli e Risorse dalla Riserva generale finché non ce ne sono 3 di ciascuno. **Nota:** in una partita a 2 giocatori, riempi solo 2 di ciascuno.
5. Le prime due volte che il Livello della Colonia viene aggiornato ogni giocatore guadagna 1/2/4/7/11 punti in caso abbia 1/2/3/4/5 Cubi nell'Area Progresso.
6. Se il Livello Colonia è ora a 3 o superiore, sposta il Cubo Missioni Rimanenti di uno spazio a destra (vedi pagina 19). Se la Pedina Missioni Rimanenti era già sullo Spazio 1, viene attivata la fine del gioco.

MIGLIORARE UN EDIFICIO

L'unico modo per avere una Colonia autosufficiente su Marte è potenziare gli Edifici base in quelli Avanzati usando la più recente Tecnologia Terrestre e Marziana.

Questa Azione ti consente di usare una Carta Progetto che hai preso in precedenza per potenziare uno degli Edifici sulla mappa in un Edificio Avanzato:

- ogni Edificio si può potenziare solo una volta.
- ogni Progetto si può utilizzare solo una volta.

Gli Edifici Avanzati producono Risorse quando viaggi verso l'Orbita e hanno anche un'Azione speciale che può essere utilizzata come Azione Esecutiva (vedi pagina 18). L'icona in alto al centro della Carta Progetto indica la dimensione minima dell'Edificio che può essere potenziato. L'icona in basso ne indica il tipo. Una Carta Progetto di Livello 1 può essere utilizzata per potenziare uno qualsiasi degli Edifici corrispondenti. Una Carta Progetto di Livello 3 può essere utilizzata per potenziare un Edificio corrispondente, purché faccia parte di un Complesso di dimensioni 3 o superiori. Per essere potenziato, un Edificio deve trovarsi nella zona di costruzione di uno dei tuoi Robot. Inoltre, quando si potenzia un Rifugio, è possibile potenziare

solo uno dei propri Rifugi, non uno appartenente a un altro giocatore. Per potenziare, seguire questi passaggi:

1. Scegliere una Carta Progetto e l'Edificio corrispondente
2. Pagare 1 Minerale alla Riserva generale.
3. Prendere la Pedina Edificio Avanzato dalla Carta Progetto e posizionarlo sulla Tessera Edificio che si sta potenziando e:
 - se c'era un Robot o un Rover sulla Tessera, segui le Regole di Spostamento a pagina 13;
 - se c'era un Colono sulla Tessera, sposta quel Colono nelle Abitazioni del proprietario. Se non c'è abbastanza spazio per loro, rimettili nella Riserva di quel giocatore.

Se usi una Tessera Tecnologia di Potenziamento (tua o di un altro giocatore), quando esegui questa Azione, puoi ripetere questo processo fino a un numero di volte pari al Livello della Tessera Tecnologia utilizzata. Ad esempio, se usi una Tecnologia di Livello 2, puoi eseguire fino a 3 potenziamenti.

ACCOGLIERE UN RAZZO

Una volta create condizioni sostenibili sulla Colonia, nuovi Razzi arrivano con una nuova generazione di Coloni e macchine per aiutare l'espansione della Colonia.

Questa Azione ti consente di spostare 1 qualsiasi dei tuoi Razzi Privati dal tuo Deposito al tuo Hangar. Il costo per farlo è 1 Pianta e 1 Acqua (c'è un promemoria a sinistra del tuo Deposito). Quando lo fai, ottieni:

- 1 Colono e 1 Robot, OPPURE
- 2 Coloni.

Posiziona nuovi Coloni negli spazi vuoti nelle tue Abitazioni, se possibile. Posiziona un nuovo Robot in uno dei tuoi Rifugi che è attualmente vuoto. Se nessuno dei tuoi Rifugi è vuoto, posiziona il Robot nello Spazio vuoto disponibile più vicino a uno dei tuoi Rifugi.

Azione potenziata: per ogni Colono che sposti nella tua Area Lavoro quando esegui questa Azione, sposta 1 Razzo aggiuntivo. Devi pagare 1 Acqua e 1 Pianta per ognuno, e ricevere i benefici da ogni Razzo come di consueto. **Nota:** non puoi potenziare questa Azione con i Coloni che hai appena guadagnato in questo turno. Il numero totale di Razzi che possono essere rimossi dal tuo Deposito è uguale al Livello attuale della Colonia. I Razzi nel tuo Hangar sono OP alla fine della partita, ma puoi scartarne uno durante la fase Navetta per viaggiare (vedi pagina 19).

ASSUMI UNO SCIENZIATO O PRENDI UN CONTRATTO TERRESTRE

È un errore cercare di costruire una Colonia sostenibile su un pianeta lontano senza scienziati. La conoscenza e lo studio dell'ignoto sono nelle loro mani. Infatti, saranno i leader di tutte le spedizioni sulla Terra o su qualsiasi pianeta lontano.

All'inizio del gioco, solo i 6 Scienziati sono disponibili sulla Plancia Scienziati e Contratti Terrestri. Man mano che vengono presi, saranno sostituiti dai Contratti Terrestri. Questa Azione ha solo uno slot disponibile per giocatore. Non puoi eseguire questa Azione se hai già un Colono lì. Paghi comunque qualsiasi costo aggiuntivo per eseguire questa Azione in base ai Coloni di altri colori negli slot Azione e poi:

Nota: a differenza di altre Azioni, questi slot Azione non si svuotano quando sono tutti pieni. Devi recuperare i tuoi Coloni con altri mezzi (ad esempio quando viaggi, vedi pagina 20).

1. Scegli una Carta tra quelle disponibili sulla Plancia Scienziati e Contratti Terrestri e pagane il costo indicato subito sotto (il costo per prendere il Geologist è spostare 2 Coloni dalle tue Abitazioni alla tua Area Lavoro);
2. Prendi la Carta e mettila a faccia in su davanti a te. Se hai preso uno Scienziato, prendi anche la Pedina Scienziato sulla Carta;
3. Alla fine del tuo turno, riempi di nuovo lo slot sulla Plancia Scienziati e Contratti Terrestri con una Carta Contratto Terrestre di tua scelta. Puoi liberamente guardarli e scegliere quello che vuoi. Posiziona il Contratto nella metà inferiore dello Spazio (coprendo il vecchio costo dello Scienziato e lasciando il Cristallo sullo Spazio visibile).

CONTRATTI TERRESTRI

Costo per prenderli : 1 Cristallo. Se completi un Contratto alla fine del gioco, ottieni l'OP riportato. Se non riesci a completarlo invece, perdi l'OP riportato. Ci sono due tipi di Contratto:

Contratti di piazzamento: Una volta che hai uno di questi Contratti, puoi spostare Cristalli e Risorse dei tipi raffigurati dalla tua Plancia giocatore sulla Carta Contratto in qualsiasi momento durante il gioco.

Tutto ciò che guadagni che è richiesto dal Contratto può essere posizionato direttamente sulla Carta, bypassando la tua Plancia Giocatore. Per completare questo Contratto, tutti gli oggetti raffigurati devono essere sulla Carta alla fine del gioco. I Minerali non possono essere usati come un altro tipo di Risorsa per completare un Contratto.

Contratti di potenziamento: Per completare questo tipo di contratto, alla fine della partita devi avere una Pedina di Edificio Avanzato su un Edificio del tipo raffigurato che faccia parte di un Complesso di almeno dimensione 4.

CRISTALLI MARZIANI (MARSINUM)

All'inizio del gioco, nel tuo Deposito hai posto per immagazzinare solo 3 Cristalli. Questa quantità può essere aumentata accogliendo nuovi Razzi. I Cristalli sono necessari per pagare le Azioni Esecutive.

Promemoria: tutti i Cristalli guadagnati vengono posizionati nello Spazio sotto il tuo Deposito; non puoi spenderli nel turno in cui li guadagni.

Il Marsinum è un nuovo Cristallo trovato su Marte per la prima volta. È composto da isotopi radioattivi che formano una struttura cristallina, mai vista prima. La sua struttura gli consente di concentrare enormi quantità di energia nel suo reticolo cristallino, rendendolo non solo radioattivo ma anche altamente instabile e quindi molto pericoloso. Tuttavia, se gestito in modo appropriato, costituisce una grande fonte di energia mai vista prima. L'uso principale del Marsinum è quello di alimentare Robot e Rover, ma viene anche utilizzato per scambiare favori. Questi Cristalli stanno lentamente diventando molto preziosi su Marte. Ho scelto di creare questi Cristalli come valuta di gioco perché credo che non verrà utilizzato denaro durante i primi 100 anni di Colonizzazione di Marte. Mi piace immaginare un potere che non è stato scoperto fino a quando non raggiungiamo un altro pianeta, e questa è la storia che vorrei raccontare in questo gioco. Se preferisci un approccio più realistico, i cristalli possono rappresentare l'uranio, un metallo pesante molto radioattivo, che è stato utilizzato come fonte di energia concentrata ed è già stato trovato su Marte. È raro, potente e può essere facilmente scambiato.

AZIONI ESECUTIVE

Una volta per turno, prima o dopo la tua Azione Principale, puoi eseguire una delle Azioni Esecutive a tua disposizione. Le tue Azioni Esecutive sono mostrate accanto agli slot nel tuo Deposito. Un'Azione è disponibile finché non hai un Razzo su quello Spazio (es. all'inizio del gioco, hai accesso solo alle ultime 3 Azioni Esecutive nel tuo Deposito).

Ogni Azione ha associato un costo in Cristalli e devi pagare quella quantità di Cristalli per eseguire l'Azione. Le diverse Azioni Esecutive sono descritte nel Manuale di Riferimento

POTENZIARE TECNOLOGIE CON I COLONI

Alcune Azioni di Edifici Avanzati raffigurano l'icona del Colono Azzurro in basso. Ciò significa che puoi inviare Coloni nella tua Area Lavoro per aumentare temporaneamente il Livello di una Tessera Tecnologia in gioco quando esegui l'Azione.

SCIENZIATI ED EDIFICI AVANZATI

Una delle Azioni Esecutive è usare uno dei tuoi Edifici Avanzati al costo di 2 Cristalli. Tuttavia, se hai uno Scienziato, puoi metterlo al lavoro su un Edificio Avanzato che corrisponda alla sua specialità, anche su **un Edificio appartenente a un altro giocatore**. Per fare ciò, sposta la Pedina Scienziato da dove si trova attualmente alla Carta Progetto che desideri usare, quindi procedi con l'Azione Esecutiva appropriata.

Finché uno Scienziato lavora in un Edificio, sia il proprietario dello Scienziato che il proprietario dell'Edificio possono eseguire l'Azione esecutiva di quell'Edificio senza alcun costo. Uno scienziato deve continuare a lavorare in un Edificio finché non viene spostato per lavorare in un altro Edificio. Gli scienziati garantiscono anche OP alla fine del gioco in base al numero di Edifici Avanzati su Marte del tipo indicato.

MISSIONI

Durante il Setup, 3 Carte Missione vengono posizionate sul Tabellone. Ogni Carta Missione raffigura un Obiettivo per la Colonia. Se contribuisce a quell'obiettivo, ottieni i Cristalli mostrati sulla Carta per ogni contributo e posizionali sotto il tuo deposito. Inoltre, sposta il Cubetto Traccia-Missioni di 1 spazio indietro. Una volta che i requisiti della Missione sono completamente soddisfatti (il Cubetto raggiunge lo Spazio con il segno di spunta), rimuovi la Carta dal gioco e sposta il Cubo Missioni Rimanenti di 1 spazio verso destra. Non puoi più ottenere Cristalli contribuendo a questa Missione.

Consulta il Manuale di Riferimento per i dettagli sulle Missioni. Una volta che un totale di 3 missioni sono state completate collettivamente da tutti i giocatori, viene attivata la fine del gioco (vedi pagina 21). **Nota:** il numero di Missioni necessarie per attivare la fine del gioco può essere ridotto in base al Livello della Colonia (vedi spiegazione a fianco).

OBIETTIVI PRIVATI

Inizi il gioco con 3 Carte Obiettivo Privato, ognuna delle quali illustra i requisiti necessari per completarlo. Ogni Obiettivo Privato è spiegato in dettaglio nel Manuale di Riferimento.

Durante il tuo turno nella fase di Colonizzazione se, in qualsiasi momento, soddisfi i requisiti della Carta, puoi completare l'Obiettivo posizionandolo a faccia in su accanto alla tua Plancia giocatore e prendendo una delle ricompense raffigurate.

Ogni giocatore può completare solo un Obiettivo Privato durante la partita. Inoltre, durante il tuo turno, puoi scartare un Obiettivo Privato non completato dalla tua mano (rimettendolo nella scatola senza svelarlo) e usarlo come se fosse un Cristallo, eccetto quando completate i Contratti. Puoi farlo prima e dopo aver completato il tuo Obiettivo Privato (oppure, non completare alcun Obiettivo e usare tutte le Carte come Cristalli). **Nota:** scarti la Carta e la usi come se fosse un Cristallo, tranne quando Contratto è completo. Non scarti la Carta e prendi un Cristallo.

FASE SHUTTLE

All'inizio di questa fase, sposta la Pedina Shuttle di uno spazio verso il centro del Tabellone seguendo le frecce. Se la Pedina Shuttle si trova invece già sullo Spazio Viaggio rosso (più vicino al centro del Tabellone), viaggia. Se la Pedina Shuttle viaggia, spostala sullo Spazio Viaggio sul lato opposto indicato dall'attuale Livello Colonia. Man mano che la Colonia inizia a diventare sempre più autosufficiente e meno dipendente dalle Risorse della Terra, la frequenza di viaggio dello Shuttle si riduce. Quindi, in Ordine di Turno, tutti i giocatori decidono se viaggeranno o meno. **Tutti i giocatori possono viaggiare in questa fase, indipendentemente dal fatto che lo Shuttle stesso abbia viaggiato o meno.** Se lo Shuttle viaggia e la Pedina Turno si trova sul lato dal quale si è mosso lo Shuttle, puoi prendere un passaggio con lo Shuttle e viaggiare gratuitamente. Altrimenti, puoi comunque viaggiare (in entrambe le direzioni), ma per farlo, devi rimuovere un Razzo dal tuo Hangar (e rimetterlo nella scatola del gioco).

Se decidi di non viaggiare, rimetti in piedi il tuo segnalino giocatore. Non ottieni di nuovo il bonus dello Spazio Ordine di Turno.

Se decidi di viaggiare, segui i passaggi descritti nella pagina successiva.

VIAGGIARE VERSO LA COLONIA

1. Sposta la tua Pedina Turno sullo Spazio Esplorazione:

- a. Piazza 1 delle Tessere Scoperta a faccia in su che si trovano sullo Spazio Esplorazione su un esagono vuoto esattamente a 3 spazi di distanza dal tuo Rover. Se il tuo Rover non è ancora sulla mappa, viene conteggiato come se si trovasse nella Miniera di partenza al centro del Tabellone. Se non c'è un esagono disponibile in cui posizionare la Tessera, questa non viene posizionata, salta il passaggio b.
- b. Sostituisci la Tessera con una nuova, a faccia in su, presa dalla cima della pila.

2. Sposta la tua Pedina Turno sullo Spazio Recupera Coloni:

- a. Sposta tutti i tuoi Coloni dagli slot Azione sul lato Colonia nelle tue Abitazioni (se hai iniziato il gioco sul lato Orbita, la prima volta che viaggi verso la Colonia, non avrai alcun Colono lì).
- b. Riporta tutti i Coloni dalla tua Area Lavoro nelle tue Abitazioni.

Nota: quando riporti i Coloni nei tuoi Abitazioni, se non ci sono abbastanza slot per loro, rimetti qualsiasi eccedenza nella tua Riserva personale accanto alla tua Plancia giocatore.

3. Sposta la tua Pedina Turno in qualsiasi Spazio Ordine di Turno vuoto sul lato Colonia. Puoi ottenere il bonus stampato sullo Spazio (vedi il Manuale di Riferimento). Se il bonus attiva un altro bonus, ottieni anche quello. Tuttavia, se un bonus ha un costo associato, quel costo deve essere pagato per ricevere il bonus.

VIAGGIARE VERSO L'ORBITA

1. Sposta la tua Pedina Turno nello Spazio Produzione.

Ognuno dei tuoi Edifici Avanzati su Marte produce 1 Risorsa corrispondente al tipo di Edificio. Ogni Edificio Avanzato che hai su un Rifugio produce un Cristallo e ognuno dei tuoi Coloni/Edifici Avanzati sulle Miniere produrrà 1 Minerale.

2. Sposta la tua Pedina Turno nello Spazio Recupera Coloni.

a. Sposta tutti i tuoi Coloni dal lato Orbita di nuovo nelle tue Abitazioni.

b. Sposta tutti i tuoi Coloni dalla tua Area Lavoro nelle tue Abitazioni.

Nota: quando riporti i Coloni nelle tue Abitazioni, se non ci sono abbastanza slot per loro, rimetti qualsiasi eccesso nella tua Riserva personale accanto alla tua Plancia giocatore.

3. Sposta la tua Pedina Turno in qualsiasi Spazio Ordine di Turno vuoto sul lato Orbita. Puoi ottenere il bonus stampato sullo Spazio (vedi il Manuale di Riferimento). Se il bonus attiva un altro bonus, ottieni anche quello. Tuttavia, se un bonus ha un costo associato, quel costo deve essere pagato per ricevere il bonus.

FINE DELLA PARTITA

Alla fine della fase di Colonizzazione, se il Cubo Missioni Rimanenti ha raggiunto la fine del suo tracciato (che può essere causato dal completamento di 3 Missioni, dal progredire della Colonia a Livelli superiori o da una combinazione di entrambi), viene attivata la fine della partita.

Quando viene attivata la fine della partita, gioca fino alla fine del round corrente, quindi gioca un altro round. Salta la fase dello Shuttle nel round finale. Ogni giocatore sposta i Cristalli guadagnati nell'ultimo round nel proprio Deposito come sempre. Quindi calcola il punteggio di ogni giocatore come segue:

1/2/4/7/11 OP per avere 1/2/3/4/5 Cubi Progresso nell'Area Progresso, come hai fatto quando hai avanzato il Livello della Colonia. 3 OP per ogni Razzo che hai nel tuo Hangar. Riporta tutti i Coloni dagli Slot Azione nel lato del Tabellone in cui si trova la tua Pedina Turno e dalla tua Area Lavoro alle tue Abitazioni. Gli slot nelle Abitazioni devono essere riempiti dal basso verso l'alto. Se non c'è abbastanza spazio, posiziona l'eccesso nella tua riserva personale. Ottieni OP in base al numero indicato accanto al tuo Colono più in alto. Ogni Tessera Tecnologia nel tuo Laboratorio vale un numero di OP indicato sotto la colonna in cui si trova. OP per Edifici Avanzati, 3 punti per ogni Carta Progetto di Livello 1 e 5 punti per le Carte Progetto di Livello 3. Perdi 3 punti per ogni Progetto di Livello 1 non costruito e 5 punti per ogni Progetto di Livello 3 non costruito.

Ogni Scienziato ottiene 3 OP per ogni Edificio Avanzato del tipo indicato su Marte, **indipendentemente da chi lo possiede**. Ottieni o perdi OP per ogni Carta Contratto Terrestre come raffigurato sulla Carta in base al fatto che tu l'abbia completata o meno (puoi trasferire qualsiasi Risorsa o Cristallo a qualsiasi contratto in questo momento).

Dopo aver aggiunto il punteggio di fine partita ai punti ottenuti durante la partita, il giocatore con più Punti Opportunità (OP) viene dichiarato vincitore.

In caso di parità, il giocatore con più Cristalli è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con il maggior numero di Edifici Avanzati è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con il maggior numero di Cubi Progresso nell'Area Progresso è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.

SOLITARIO

Nella partita in solitario, competerai direttamente con un avversario: Lacerda. Per vincere la partita, devi soddisfare tutti i requisiti di uno qualsiasi degli Obiettivi mostrati nella pagina seguente. Gioca con le regole generali del gioco per 2 giocatori con le seguenti eccezioni: **SETUP** Scegli un colore per te e un altro per la compagnia di Lacerda. Prepara entrambe le Plance giocatori ed il Tabellone principale come per una partita a 2 giocatori con due eccezioni:

- Lacerda non riceve Carte Obiettivo Privato;
- Invece di posizionare il Robot di Lacerda sul suo Rifugio, posizionalo sull'icona della Miniera nell'Area Progresso.

Oltre a questo, mescola il mazzo Solitario e posizionalo a faccia in giù lì vicino.

Mischia le Tessere Primi Coloni e scegline una a caso. Questo è lo Spazio Ordine di Turno iniziale per Lacerda. Quindi, scegli uno spazio Ordine di Turno per te (o usane uno a caso), ottenendone il beneficio come al solito. Lo Shuttle inizia nello Spazio Viaggio rosso sullo stesso lato di Lacerda.

FASE DI COLONIZZAZIONE

Nel turno di Lacerda, rivela la Carta in cima al mazzo Solitario. Esegue un'Azione (dettagliata di seguito) e poi la Carta viene scartata. Quando il mazzo Solitario è vuoto, la volta successiva che Lacerda fa un turno, rimescola le Carte scartate per creare un nuovo mazzo e poi rivela quella in cima come di consueto. Dopo aver mescolato il mazzo una volta (la seconda volta nel mazzo), oltre a Lacerda che esegue l'Azione, sposta anche il Cubetto Traccia-Missioni indicato di uno spazio indietro. Ottiene Cristalli per aver contribuito alla Missione come di consueto.

SHUTTLE PHASE

Lacerda sceglie sempre di viaggiare con lo Shuttle a meno che la Carta Solitario più recente non raffiguri una X accanto al Cubo nella parte superiore della Carta, nel qual caso non viaggia. Quando Lacerda viaggia, scegli uno spazio Ordine di Turno disponibile a caso. Risolvi il viaggio come di consueto, ma con le seguenti modifiche:

- Quando viaggia verso l'Orbita, Lacerda salta entrambi i passaggi;
- Quando viaggia verso la Colonia, Lacerda posiziona una Tessera Scoperta ma salta il passaggio Recupera Coloni.
- Quando posiziona una Tessera Scoperta, Lacerda posiziona sempre la Tessera Scoperta più a sinistra dallo Spazio Esplorazione. Viene posizionato a 3 Spazi di distanza dal suo Rover, il più lontano possibile dal **tuo** Rover. Quando Lacerda viaggia verso la Colonia, dopo aver scelto uno Spazio Ordine di Turno, costruisce un Edificio, seguendo le stesse regole dell'Azione 1 - Costruire un Edificio (vedi sotto).

REGOLE EXTRA PER LACERDA

- Lacerda ha sempre tutti i Coloni di cui ha bisogno. Alla fine della partita, tutti gli spazi nelle sue Abitazioni sono considerati occupati per il punteggio;
- Lacerda non intraprende alcuna Azione Esecutiva
 - Quando la Colonia sale di Livello, alla fine del turno del giocatore, Lacerda costruisce un Rifugio (un Complesso se possibile) e accoglie un nuovo Razzo. Non spende mai i suoi Razzi, li tiene solo per ottenere punti;
- Lacerda non raccoglie o immagazzina mai Risorse. Non paga mai Risorse per intraprendere alcuna Azione;
- Lacerda ottiene Cristalli normalmente (costruendo Rifugi, prendendo un Progetto Rifugio, contribuendo a una Missione, ecc.). Il numero di Cristalli che può immagazzinare è limitato agli spazi nel suo Deposito.
- Quando Lacerda costruisce un Edificio LSS, se ha un Colono nello slot Azione Assumi uno Scienziato, sceglie la ricompensa di recuperare quel Colono. Se non ha un Colono lì, ottiene invece un Cristallo.
- Quando Lacerda fa punti con questa Tessera, tratta le sue Abitazioni come se fossero piene di Coloni.
- Lacerda usa sempre la Tecnologia se è disponibile. Ottieni un Ossigeno come al solito se usa la tua Tecnologia.
- Quando muove il suo Robot, spostalo sull'icona successiva nella Sequenza LSS (Miniera > Generatore > Estrattore d'Acqua > Serra > Condensatore d'Ossigeno > torna alla Miniera, ecc.).

BENEFICI DEGLI SPAZI DELL'ORDINE DI TURNO

Lacerda prende ciò che c'è di più. In caso di parità, prende quello più a sinistra (prima i Cristalli). Tutte le Risorse prese vengono piazzate nella Riserva generale. Lacerda prende una Tessera Tecnologia come descritto nell'Azione IMPARA NUOVA TECNOLOGIA nella pagina successiva. Poiché Lacerda ha sempre tutti i Coloni di cui ha bisogno, sposta invece il suo Rover (vedi sotto). Sposta il Robot di Lacerda usando le regole descritte sopra. Lacerda prende un Progetto come descritto nell'Azione OTTIENI PROGETTO nella pagina successiva.

COSTO DI POSIZIONAMENTO DEI COLONIE MOSSE ILLEGALI.

Lacerda deve sempre piazzare un Colono su Azioni che raffigurano un Colono Rosso. Paga il costo aggiuntivo con i Cristalli, non può pagare con i Coloni. Se non ha abbastanza Cristalli per pagare, o se la mossa che sta facendo non è consentita per qualche motivo (nessuno spazio nel suo Laboratorio per apprendere altre Tecnologie, nessun Progetto disponibile, lo slot Scienziato è già occupato, ecc.), allora invece di eseguire l'Azione, sposta il suo Rover.

MUOVERE IL ROVER DI LACERDA Ogni volta che Lacerda sposta il suo Rover, si muove verso la Tessera più vicina (Ricerca o Scoperta) che può raccogliere. Non contare le Tessere Scoperta che forniscono Risorse poiché sono inutili per Lacerda. In caso di parità, controlla le regole di Risoluzione delle Ambiguità. Utilizza qualsiasi Tecnologia disponibile e spende Cristalli aggiuntivi se necessario. Se raggiunge una Tessera, viene risolta immediatamente.

LATO ORBITA - AZIONI DI LACERDA Il numero nell'immagine dell'Astronauta indica l'Azione che Lacerda intraprenderà.

AZIONE 1. OTTENERE PROGETTO: Prendi il Progetto di un tipo che fa fare punti con gli Scienziati di Lacerda. In caso di parità, prendi la Carta più a sinistra dalla riga con più Carte (riga inferiore in caso di parità).

AZIONE 2. IMPARA NUOVA TECNOLOGIA: Lacerda prende quella più economica, quella più a sinistra se ce ne sono più di una. Mettila nel Laboratorio di Lacerda, partendo nello spazio più in alto, traendone i benefici come di consueto (vedi sopra per la priorità del Magazzino).

AZIONE 3. RICERCA E SVILUPPO (R&D): Lacerda sviluppa la Tecnologia più sviluppata che può essere sviluppata una volta, poi la Tecnologia meno sviluppata che può essere sviluppata una volta. Se due Tecnologie sono in parità, sviluppa quella in basso.

RIFORMIMENTO: Lacerda esegue questa Azione solo nella Fase Shuttle quando il suo Astronauta viene posizionato sullo spazio Rifornimento del Tracciato Ordine di Turno, o posizionando una Tessera Tecnologia sullo Spazio appropriato del suo Laboratorio.

CAPSULA DI ATTERRAGGIO: Non la prende mai.

LATO COLONIA - AZIONI DI LACERDA

AZIONE 1. COSTRUISCI UN EDIFICIO: Lacerda costruisce sempre l'Edificio corrispondente all'icona su cui si trova il suo Robot, ma solo se la Pedina Traccia-LSS per quell'Edificio è sotto la Pedina Livello Colonia. Se il suo Robot si trova sull'icona di un Edificio la cui Pedina Traccia-LSS è sopra il Livello Colonia attuale, costruisce l'Edificio successivo nella sequenza, a meno che la Pedina Traccia-LSS di quell'Edificio non sia sopra il Livello Colonia attuale, e così via. Costruisce sempre una Miniera se è la successiva nella sequenza. Quando costruisce, Lacerda cerca sempre di costruire il Complesso più grande possibile usando qualsiasi Tecnologia disponibile. Se c'è più di un possibile posizionamento di Edificio, controlla le regole di Risoluzione delle Ambiguità. Dopo la costruzione, sposta il suo Robot sull'icona successiva nella sequenza, dopo l'Edificio che è stato appena costruito.

AZIONE 2. MIGLIORARE UN EDIFICIO: Lacerda usa uno dei suoi Progetti e potenzia un Edificio ovunque sul Tabellone. Se la Tecnologia di Miglioramento è in gioco, la usa se riesce ad aggiornare quanti più Edifici possibile. Se c'è più di un Progetto da migliorare, dà la preferenza a quello che aumenta l'OP fornito dai suoi Scienziati.

AZIONE 3. ASSUMERE UNO SCIENZIATO O ACCETTARE UN CONTRATTO TERRESTRE: Lacerda assume lo Scienziato che gli farà ottenere il punteggio OP più potenziale in base al numero di Progetti posseduti da ogni giocatore (sia che siano già stati utilizzati per il miglioramento o meno). Una volta che ha due Scienziati, accetta un Contratto (quello che vale più OP). I suoi Contratti sono considerati automaticamente completati. Dopo aver preso uno Scienziato o una Carta Contratto, Lacerda mescola il mazzo Contratti e rifornisce la Plancia Scienziati e Contratti Terrestri con la Carta in cima.

LA COLONIA SALE DI LIVELLO Ogni volta che ciò accade, Lacerda posiziona un Rifugio secondo le regole di costruzione di cui sopra, quindi prende 1 Robot che viene posizionato sulla sua Plancia giocatore. Non viene mai posizionato sul Tabellone principale, ma conta per le Ricompense LSS o le Missioni.

RISOLUZIONE DELLE AMBIGUITA' Durante la partita, ci saranno momenti in cui Lacerda avrà più di una scelta. In questi casi, devi sempre scegliere l'opzione che dà il massimo vantaggio a Lacerda. Se non c'è una scelta chiara, assegna un numero a ciascuna delle scelte e pesca Carte dal mazzo Solitario finché non compare uno di quei numeri, quindi scegli quell'opzione. Quindi mescola il mazzo.

OBIETTIVI DEL SOLITARIO

Questi sono gli obiettivi del gioco:

Livello 1 - Primi Coloni

- Raggiungere almeno il Livello 3 della Colonia
- Completare almeno 1 Contratto
- Completare 1 Carta Obiettivo Privato
- Avere una Tessera Tecnologia di livello 6
- Avere più OP di Lacerda

Livello 2 - Prossima Generazione

- Raggiungere almeno il Livello 3 della Colonia
- Completare almeno 2 Contratti, 1 di ogni tipo
- Completare 1 Carta Obiettivo Privato
- Avere almeno 2 Tessere Ricerca
- Avere costruito almeno 4 Rifugi
- Battere Lacerda di 10 OP o più

Livello 3 - Hunky Dory

- Raggiungere almeno il Livello 4 della Colonia
- Completare almeno 2 Contratti, 1 di ogni tipo
- Completare 1 Carta Obiettivo Privato
- Avere Coloni e/o Pedine Edificio Avanzato su almeno 3 Miniere
- Avere almeno 5 Edifici Avanzati
- Battere Lacerda di 20 OP o più

Scenario di sopravvivenza di una Patata Marziana

- Raggiungi almeno il Livello Colonia 3
- Completa il Contratto Serra di dimensione 4
- Completa il Contratto di Consegna con Piante e Minerali (#11)
- Prendi il Biochemist
- Avere almeno 3 Edifici Serra Avanzati
- Espandi un Complesso Serra almeno alla dimensione 5
- Avere almeno 5 Piante nella Riserva
- Prendi almeno 2 Tessere Ricerca
- Avere la Tecnologia Serra al Livello 6
- Termina il gioco in Orbita
- Sconfiggi Lacerda di 30 OP o più

PARTITA PER 2 GIOCATORI

1. Durante il Setup, posiziona solo 2 Cristalli e 2 di ogni Risorsa nel Magazzino;
2. Durante il Setup, rimetti le 8 Tessere Tecnologia rimanenti nella scatola;
3. Controlla pagina 6 per la disposizione iniziale dei Rifugi.
4. Il costo aggiuntivo per posizionare un Colono su uno slot Azione è uguale al numero di Coloni già presenti negli slot Azione per l'Azione scelta (sia tua che del tuo avversario).
5. Salta il rifornimento della Griglia Tecnologia poiché non ci sono più tessere per farlo.
6. Quando rifornisci il Magazzino con Cristalli e Risorse dalla Riserva generale, aggiungi fino a 2 di ciascuno.

VARIANTE "ANOMALIA SPAZIALE"

In questa variante, quando viene attivata la fine della partita, gioca solo fino alla fine dell'attuale fase di Colonizzazione. Tieni presente che se l'ultimo giocatore a svolgere un turno nella fase di Colonizzazione attiva la fine del gioco, il gioco terminerà immediatamente dopo il turno di quel giocatore.

VARIANTE "PRIMI COLONI"

Quando giochi per la prima volta, si consiglia di usare le 3 Carte Missione mostrate di seguito, le Tessere Primo Colono e le Carte Primo Colono.

1. **Usa le seguenti Carte Missione:** (vedi regolamento) I Cubi Missioni Rimanenti devono essere piazzati sulle seguenti Azioni: Ottieni un progetto, Assumi uno Scienziato e Centro di Controllo
2. **Tessere Primo Colono:** invece di scegliere uno Spazio Ordine di Turno, mescola le Tessere e assegnane una a ogni giocatore a caso. I giocatori quindi posizionano la loro Pedina Turno sullo spazio Ordine di Turno indicato e ricevono il beneficio di quello spazio (come descritto nel Manuale di Riferimento).
3. **Carte Primo Colono:** durante il Setup, mescola le Carte "A" e distribuiscine una a ogni giocatore a caso, che terrà segreta agli altri giocatori. Rimetti nella scatola le Carte rimanenti. Mescola le Carte "B" e mettile coperte vicino. Ogni Carta "A" raffigura 4 tipi di Edifici. Non appena costruisci uno degli Edifici raffigurati sulla tua Carta, riveli la Carta, la rimetti nella scatola del gioco e poi peschi le prime 2 Carte dal mazzo "B" che tieni segrete.

Ogni Carta "B" raffigura un compito. Se completi quel compito, rivelalo, ottieni la ricompensa raffigurata e poi rimetti la Carta nella scatola. Puoi completare solo un compito a turno.