



ROCKET MARS

ПРАВИЛА ИГРЫ

Компоненты:

- 35 карт проектов (5 типов по 7 карт)
- 5 карт строений
- 4 карты кораблей
- 28 маркеров колонистов (по 7 каждого цвета)
- 4 маркера энергии
- 4 карты подсказок
- 1 карта первого игрока

Цель игры:

Основная цель игры Pocket Mars – это подготовка инфраструктуры, которая позволит отправить на Марс больше колонистов. Игроки будут воплощать проекты для отправки своих колонистов на Марс, где те будут работать в уже возведённых строениях, чтобы улучшать и совершенствовать колонию, а также строить новые здания для её процветания. Игрок, который наилучшим образом распределит своих колонистов, заработает больше очков и одержит победу.

Подготовка к игре (рис. 1):

1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе карту корабля **1** и 7 колонистов этого цвета. Игроки кладут свои корабли в свою игровую зону.
2. Каждый игрок кладёт 1 своего колониста в свой корабль **2**, а остальные 6 колонистов располагаются в общем пуле, называемом Землёй **3**, вместе с колонистами других игроков.
3. Каждый игрок кладёт 1 маркер энергии на ячейку 1

трека энергии на карте корабля **4**.

4. Положите 5 карт строений лицом вверх в ряд, в любом порядке. (Под ними **5** оставьте достаточно места для карт проектов, которые будут выкладываться в течение игры).
5. Перетасуйте все 35 карт проектов и раздайте каждому игроку по 4 карты лицом вниз. Оставшуюся колоду положите лицом вниз недалеко от Земли **6**, в пределах досягаемости игроков, а рядом оставьте место для стопки сброса. Вариант: опытные игроки могут использовать правила драфта, описанные в конце документа.
6. Каждый игрок втайне от других выбирает 2 из своих 4 карт проектов и кладёт выбранные карты лицом вниз (одну рядом с другой) в свою игровую зону. Это модуль подготовки **7**. Оставшиеся 2 карты остаются в руке игрока **8**. (Замечание: игрок может просматривать карты в своём модуле подготовки в любой момент времени).
7. Случайным образом выберите первого игрока. Он получает карту первого игрока **9** и начинает первый раунд.

Рис. 1



Важные понятия игры:

КОРАБЛЬ (рис. 2): карта, на которую игрок будет класть своих колонистов, когда текст карты проекта требует взять колонистов с Земли **1**. С корабля колонисты отправятся в строения на Марсе. Кроме того, каждый игрок должен отслеживать уровень энергии **1** своего корабля **2**.

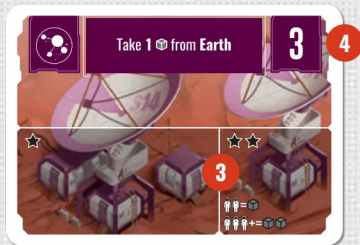
Рис. 2



СТРОЕНИЯ (рис. 3): в игре есть 5 карт строений, 4 из которых могут содержать колонистов. На этих строениях **3** присутствует зона со значком ★★, которая имеет ограничение на количество колонистов в ней. В игре на двоих в этой зоне может

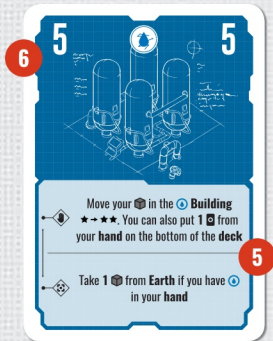
находиться максимум 1 колонист. В игре на троих и четверых – максимум 2 колониста. Каждый колонист в этой зоне приносит 4 ПО в конце игры. Для зоны со значком ★ нет ограничений на количество находящихся в ней колонистов, и каждый колонист в этой зоне приносит 2 ПО в конце игры. Пятое строение (чёрного цвета) – это строительный цех, и он не может содержать колонистов. У каждого строения есть специальная способность, которую можно активировать, когда к нему присоединяется карта проекта. Кроме того, четыре строения имеют значение 3 **4**, которое учитывается при присоединении карт проектов.

Рис. 3



КАРТЫ ПРОЕКТОВ (рис. 4): это ключевой компонент игры. С их помощью игроки будут перемещать колонистов с Земли на свой корабль, а затем с корабля на Марс. Каждая карта проекта имеет два действия **5** – верхнее действие активируется, когда карту разыгрывают с руки , а нижнее – когда карта разыгрывается из модуля подготовки . На этих картах указаны значения от 0 до 7 **6** – они используются, только когда игрок разыгрывает карту из собственного модуля подготовки.

Рис. 4



ЗЕМЛЯ: место, где находятся остальные колонисты всех игроков (рис. 1 **3**). В течение игры игроки будут забирать колонистов с Земли и помещать их на свои корабли, чтобы доставить их на строения колонии.

МОДУЛЬ ПОДГОТОВКИ: 3 карты проектов перед каждым игроком, лежащие рядом друг с другом лицом вниз (рис. 1 **7**). Эти карты являются тайной для других игроков, но в любой момент времени владелец может их просматривать.

Правило 4 карт:

В конце хода каждого игрока все игроки должны иметь в точности по 4 карты проектов – 2 карты в руке и 2 карты в модуле подготовки. Для этого, начиная с активного игрока и двигаясь по часовой стрелке вокруг стола, каждый выполняет по порядку следующие действия:

- Если у игрока в сумме больше 4 карт, он должен выбрать, какие из них сбросить с руки, пока не останется 4.
- Если у игрока в сумме меньше 4 карт, он набирает карты из колоды, пока у него не окажется в сумме 4.

(Когда колода проектов заканчивается, создайте новую колоду, следуя указаниям на с. 10).

- Если у игрока меньше 2 карт в модуле подготовки, он должен выбрать карты с руки и добавить их в модуль подготовки, пока там снова не окажется 2 карты.

После этих действий у каждого из игроков должно быть 2 карты в руке и 2 карты в модуле подготовки. Помните, что карты с руки можно перемещать в модуль подготовки, но не наоборот. Как только вы положили карту в модуль, вы не можете поменять её местами с картой руки. Делайте правильный выбор!

Золотое правило:

Если текст карты каким-либо образом противоречит правилам, то он имеет преимущество.

Ход игры:

Игра состоит из последовательности раундов, поделённых на ходы игроков. В течение раунда каждый игрок выполняет один ход, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Во время своего хода активный игрок должен выполнить одно из пяти

доступных действий. В конце каждого хода игроки выполняют процедуру Правила 4 карт, как описано выше.

В конце каждого раунда игроки проверяют, не выполняются ли условия окончания игры. В этом случае игра завершается и определяется победитель, иначе первый игрок начинает следующий раунд.

В свой ход вы должны выполнить одно из следующих пяти действий:

- Сыграйте карту проекта с руки.
- Сыграйте карту проекта из вашего модуля подготовки.
- Сыграйте карту проекта из модуля подготовки другого игрока.
- Возьмите 1 колониста с Земли.
- Получите 1 энергию, сбросив карту проекта с руки или из вашего модуля подготовки.

Сыграйте карту проекта с руки

Сыграйте любую из карт проектов с руки и активируйте её верхнее действие (). Сбросьте эту карту.

Пример: Филип играет карту  проекта со значением 6, на которой написано "Наберите 2 карты". Он набирает 2 карты проектов из колоды и теперь у него 3 карты в руке и 2 в модуле подготовки. В завершение своего хода Филип должен иметь ровно 2 карты в руке и 2 карты в модуле подготовки. Поэтому он выбирает одну из карт в руке и сбрасывает её, кладя карту лицом вверх в стопку сброса.

Сыграйте карту проекта из вашего модуля подготовки (рис. 5):

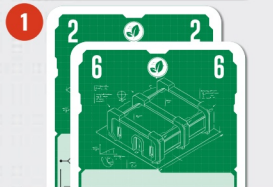
Сыграйте любую карту проекта из вашего модуля подготовки. Для этого присоедините её к строению того же цвета (положите карту лицом вверх под этим строением). Если под строением уже есть карты, положите вашу карту на них, чтобы было видно только значение предыдущей карты . Затем выполните по порядку следующие шаги:

1. Сравните значения вашей карты и карты прямо под ней. Если ваша карта присоединена прямо к строению, то сравните её значение со значением карты строения. Если значение вашей карты больше, вы можете переместить 1 из своих колонистов с корабля в строение, на зону ★.

Важно: строительный цех (чёрное строение) не может принимать колонистов. Игнорируйте этот шаг, когда присоединяете к нему карту проекта.

2. Вы можете активировать нижнее действие  карты проекта, если выполняются требования этого действия (например, вы должны иметь достаточно энергии, чтобы заплатить за действие).
3. Вы можете активировать специальную способность строения.

Рис.5



Эти шаги независимы друг от друга и выполняются по отдельности, но вы должны соблюдать их порядок.

Помните: если значение вашей карты не больше значения карты под ней, вы всё ещё можете выполнить 2 оставшихся шага.

Пример: Мэтт играет карту  из своего модуля подготовки и кладёт её под строением такого же цвета поверх карты , присоединённой ранее, так что остаётся видимым только значение 7 предыдущей карты. Так как значение его карты равно 1, он не может выполнить первый шаг (переместить 1 колониста с корабля в строение ). Однако действие на карте позволяет ему взять 2 колонистов с Земли и поместить их в корабль, если у него нет колонистов в строении . Мэтт активирует это действие, так как единственный колонист в строении  принадлежит Филипу. Наконец, Мэтт использует специальную способность  строения и получает 1 энергию. Затем он набирает 1 карту из колоды (по Правилу 4 карт) и решает положить карту  с руки в свой модуль подготовки.

Сыграйте карту проекта из модуля подготовки другого игрока

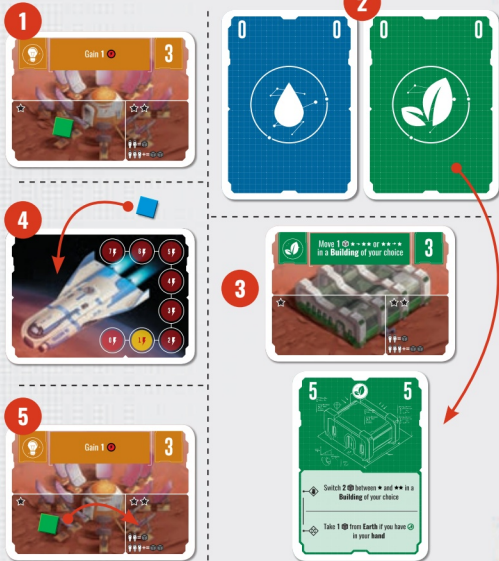
Сыграйте любую карту проекта из модуля подготовки другого игрока. Переверните выбранную карту лицом вверх и присоедините её к строению того же цвета. Затем выполните по порядку следующие шаги:

1. Владелец этой карты может активировать её нижнее действие . Если для действия есть требования, владелец карты должен их выполнить.
2. Вы можете использовать специальную способность строения.

Пример (рис. 6): Филип хочет переместить своего колониста в строении  1 с зоны  в зону , так как это принесёт ему больше очков в конце игры. Он видит (по рубашке), что Мэтт положил карту  в свой модуль подготовки 2. Филип решает сыграть эту карту. Он переворачивает её лицом вверх и присоединяет к строению , у которого ещё нет присоединённых карт 3. Число карты проекта равно 5, и оно больше, чем число строения, но сейчас это не имеет значения. Нижнее действие карты гласит: "Если игрок имеет в руке карту , он может

переместить 1 колониста с Земли на свой корабль". К счастью, у Мэтта есть такая карта в руке, и он берёт колониста с Земли **4**. Затем Филип использует специальную способность строения , чтобы переместить своего колониста в строения  с зоны ★ в зону ★★, как и планировалось **6**. После этого действия у Мэтта недостаёт одной карты в модуле подготовки, так что он набирает одну карту проекта из колоды. Теперь Мэтт должен выбрать, которую из 3 карт руки он положит в модуль подготовки, прежде чем следующий игрок начнёт свой ход.

Рис. 6



Возьмите 1 колониста с Земли

Возьмите 1 колониста с Земли и поместите его в свой корабль. Это действие не может быть выполнено, если у вас больше не осталось колонистов на Земле.

Получите 1 энергию, сбросив карту проекта с руки или из вашего модуля подготовки

Выберите и сбросьте 1 из 4 ваших карт. Затем повысьте ваш уровень энергии на 1 путём перемещения маркера энергии по треку в вашем корабле. Действие может быть выполнено, даже если ваш уровень энергии максимален; вы этом случае вы просто сбрасываете карту, не получая энергию.

Как только в колоде проектов заканчиваются карты, немедленно создайте новую колоду. Соберите со строений все карты, кроме тех, что лежат на самом верху, и сбросьте их. Затем перетасуйте стопку сброса. Она становится новой колодой проектов.

Окончание игры

В конце раунда, если хотя бы у 1 игрока все 7 колонистов размещены на Марсе, игра немедленно заканчивается.

Затем каждый игрок получает победные очки (ПО):

- 1 ПО за каждого колониста в своём корабле
- 2 ПО за каждого колониста в зоне строения, обозначенной ★
- 4 ПО за каждого колониста в зоне строения, обозначенной ★★
- 2 ПО, если у игрока есть как минимум по 1 колонисту в каждом из 4 строений, которые могут содержать колонистов
- 4 ПО, если у игрока есть как минимум 4 колониста в одном из строений

Игрок с наибольшим уровнем энергии получает 1 ПО. Если таких игроков несколько, все они получают по 1 ПО.

Колонисты, оставшиеся на Земле, не приносят очков. Победителем является игрок, набравший больше всего ПО. В случае ничьей игроки сравнивают, у кого

больше всего колонистов на Марсе. Если таких игроков несколько, все они объявляются победителями.

Описание способностей строений:

Экосистема  – вы можете переместить 1 колониста любого игрока в любом строении с зоны  в зону   или наоборот.

Электростанция  – вы можете повысить ваш уровень энергии на 1 путём перемещения маркера энергии по треку в вашем корабле.

Лаборатория  – вы можете взять 1 из своих колонистов с Земли и поместить его в свой корабль.

Водоснабжение  – вы можете выбрать 1 карту проекта с руки или из вашего модуля подготовки и положить её лицом вниз под низ колоды проектов.

Строительный цех  – вы можете переместить 1 из своих колонистов с корабля в любое строение в зону .

Вариант: драфт карт проектов

На этапе подготовки к игре, каждый игрок втайне набирает по 5 карт. Затем каждый игрок оставляет себе одну и передает остальные карты игроку слева. Повторите эту процедуру, пока все игроки не выберут по 4 карты. Оставшиеся карты замешиваются обратно в колоду. Затем каждый игрок втайне от остальных выбирает и кладёт 2 карты лицом вниз в свой модуль подготовки, а другие 2 оставляет в руке.



BOARD&DICE

ul. Ryszarda Wagnera 34/14
52-129 Wrocław, Poland

boardanddice.com

biuro@boardanddice.com

 [boardanddice](#)

 [boardanddice](#)

Special thanks to P. Brennan and S.Mejia

GAME DESIGNER

MICHAŁ JAGODZIŃSKI

ART DESIGNER

JAROSŁAW WAJS



10+



2-4



15-30