

EKSPEDYCJA ARES

KRYZYS

PILNY KOMUNIKAT:

Mieszkańcy Marsa, nasz świat znalazł się w sytuacji kryzysowej. Dziś rano, 3 października 2775 roku, asteroida klasy C o niespotykanych rozmiarach zderzyła się z kometą C/2214 B1 i zmieniła trajektorię. Dwie godziny temu uderzyła w naszą planetę 80 kilometrów na południe od Valles Marineris. Upadek asteroidy spowodował powstanie dziury w atmosferze, a wstrząsy następcze zniszczyły znaczną część infrastruktury umożliwiającej życie na Marsie. Wciąż unoszą się wywołane uderzeniem chmury pyłu, które blokują promienie słoneczne i duszą roślinność naszej planety. Wstępne raporty z niezliczonych placówek naukowych, z którymi wciąż mamy kontakt, są dramatyczne: dziura w atmosferze rozregulowała działanie gazów cieplarnianych, powodując ucieczkę pary wodnej. Im dłużej będziemy czekać, tym bardziej spadnie temperatura na naszej planecie. Nie ma czasu na ewakuację ludności. Możemy jedynie walczyć z czasem.

Mieszkańcy Marsa, nie wpadajcie w panikę. Największe korporacje już zaczęły odbudowę niezbędnej infrastruktury. Jeszcze do niedawna Mars był pozbawionym życia pustkowiem, ale zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby stworzyć tu miejsce, które możemy nazwać domem. Nie możemy go teraz stracić! Tym razem też nie damy za wygraną.

– Anaya N'Gomo, przedstawicielka Organizacji Narodów Zjednoczonych na Marsie

WPROWADZENIE

W grze z rozszerzeniem ***Ekspedycja Ares: Kryzys*** gracze kierują korporacjami, tak jak w podstawowej wersji gry ***Terraformacja Marsa: Ekspedycja Ares***. W podobny sposób wybierają karty faz i zagrywają karty projektów. Tym razem jednak współpracują i wspólnie dążą do tego, aby po kataklizmie, który doprowadził do kryzysu wciąż można było mieszkać na Marsie. Co rundę zostaje odkryta nowa karta kryzysu. Aby ją odrzucić, gracze muszą zrealizować określony cel. W każdej rundzie, w której dana karta kryzysu wciąż jest aktywna, obniży co najmniej 1 ze Wskaźników Globalnych. A to od ich poziomu zależy, czy na Marsie będzie można dalej mieszkać.

Gracze muszą stawić czoła pogłębiającemu się kryzysowi. Pod koniec rozgrywki zostanie odkryta karta kryzysu, która pozwoli im wygrać grę, pod warunkiem że dokonają ponownej terraformacji Marsa.

ELEMENTY

4 karty korporacji



10 kart faz wirtualnego gracza



plansza do rozgrywki z rozszerzeniem Kryzys



85 kart kryzysu



7 przekładek do kart



plansza kryzysu



4 karty pomocy



16 znaczników kryzysu



3 dwustronne żetony utrudnień



22 żetony PZ o wartości „1”



9 żetonów obszarów oceanów



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować według standardowych zasad z następującymi zmianami:

1. Na środku stołu należy umieścić planszę z tego rozszerzenia. Obok niej należy położyć planszę kryzysu.
2. Po 1 przezroczystym znaczniku należy umieścić na **ostatniej** pozycji toru temperatury („+8°C”) i na **ostatniej** pozycji toru tlenu („14%”).
3. Na 9 polach oceanów na planszy należy umieścić obszary oceanów **niebieską stroną ku górze**.
4. Przed potasowaniem talii kart projektów należy z niej usunąć wszystkie karty, które mają wymagania dotyczące Temperatury, Poziomu Tłenu albo Liczby Oceanów. W rozgrywce z rozszerzeniem *Odkrycia* należy też usunąć karty odnoszące się do tytułów – są one oznaczone symbolem **T**, który znajduje się obok numeru karty. Ponadto należy usunąć karty: *Technologia adaptacji*, *Chroniony biom* i *Projekt specjalny*. (Kart nie trzeba usuwać podczas przygotowania do gry – można to zrobić, gdy zostaną dobrane w trakcie rozgrywki).
5. Karty kryzysu należy podzielić według liczby graczy, która jest oznaczona w dolnym prawym rogu. Należy pozostawić tylko te karty, na których znajduje się liczba odpowiadająca liczbie graczy uczestniczących w rozgrywce. Pozostałe karty kryzysu należy odłożyć do pudełka.
6. Następnie karty pozostawione w grze należy uporządkować według poziomu, który również jest oznaczony w prawym dolnym rogu. Karty poziomu 5 należy potasować

i położyć zakryte na planszy kryzysu. Na nich należy położyć zakrytą kartę poziomą 4. Potem należy potasować karty poziomu 3, następnie 2 z nich odłożyć do pudełka, a pozostałe umieścić zakryte na karcie poziomu 4. Te same kroki wykonuje się podczas przygotowania kart poziomu 2, również odkładając 2 karty do pudełka, oraz podczas przygotowania kart poziomu 1, tym razem jednak odkładając do pudełka tylko 1 kartę. W ten sposób karty kryzysu utworzą 1 stos. To talia kryzysu.

W pierwszej rozgrywce proponujemy wykorzystać również 3 karty kryzysu poziomu 0. Należy je potasować i umieścić na wierzchu talii kryzysu (niezależnie od liczby graczy). Tych kart można też używać w późniejszych rozgrywkach, aby nieco obniżyć poziom trudności.

7. Trzy żetony utrudnień należy położyć w pobliżu planszy. Są to dwustronne żetony (z jednej strony żółte, a z drugiej czerwone) odpowiadające 3 Wskaźnikom Globalnym.
8. Znaczniki kryzysu należy umieścić w pobliżu talii kryzysu. Żetony PZ należy umieścić w pobliżu planszy.
9. Przed rozdaniem kart korporacji należy usunąć kartę *Inventrix*. Następnie do talii korporacji należy wtasować 4 nowe karty z tego rozszerzenia.
10. W rozgrywce 2-, 3- albo 4-osobowej należy przygotować fioletowe karty faz wirtualnego gracza (pomarańczowe karty faz do wariantu 1-osobowego należy odłożyć do pudełka). W rozgrywce 3- albo 4-osobowej należy odłożyć do pudełka kartę *Akcje* z tego zestawu. W rozgrywce 1-osobowej należy przygotować pomarańczowe karty faz do wariantu 1-osobowego (fioletowe karty faz należy odłożyć do pudełka). Przygotowany zestaw kart faz stanowi talię wirtualnego gracza. Należy ją potasować, a następnie umieścić zakrytą obok planszy. Zasady korzystania z tych zestawów kart różnią się w zależności od liczby graczy.

Uwaga! W rozgrywce z rozszerzeniem *Kryzys* nie zdobywa się nagród ani tytułów. Zachęcamy do wykorzystania wariantu zaawansowanego, w którym podczas przygotowania do gry można raz odrzucić dowolną liczbą kart projektów i obrócić tyle samo kart. Nie należy jednak stosować wariantu z selekcją kart zaproponowanego w rozszerzeniu *Odkrycia*.



ROZGRYWKA

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad z następującymi zmianami:

KOMUNIKACJA

Gracze mogą się swobodnie porozumiewać.

PRZEBIEG RUNDY

W rozgrywce z rozszerzeniem *Kryzys* każda runda obejmuje kilka dodatkowych kroków. Nowa struktura rundy jest następująca:

- 1. KRYZYS (NOWY KROK)**
 - a. Sprawdzenie Wskaźników Globalnych
 - b. Rozpatrzenie efektów trwałych na kartach kryzysu
 - c. Odkrycie karty kryzysu
 - d. Odkrycie karty albo kart z talii wirtualnego gracza
- 2. PLANOWANIE**
- 3. ROZPATRYWANIE FAZ**
- 4. KONIEC RUNDY**
 - a. Wydawanie żetonów PZ (NOWY KROK)

KRYZYS

Kryzys to nowy krok, który ma miejsce na początku każdej rundy. Podczas tego kroku gracze sprawdzają Wskaźniki Globalne (od ich poziomu zależy, czy będą rozgrywać daną rundę z utrudnieniami), rozpatrują efekty trwałe wszystkich aktywnych kart kryzysu, a następnie odkrywają nową kartę kryzysu.

a SPRAWDZENIE WSKAŹNIKÓW GLOBALNYCH

- Na początku każdej rundy należy sprawdzić aktualną Temperaturę i aktualny Poziom Tlenu. Jeśli któryś z tych Wskaźników Globalnych znajduje się w strefie żółtej albo czerwonej, należy wziąć właściwy żeton utrudnienia, odwrócić go na stronę w odpowiednim kolorze i umieścić na środku stołu.
- Efekty dotyczące Temperatury i Poziomu Tlenu opisane na żetonach utrudnień wpływają na wszystkich graczy przez całą rundę.
- Następnie należy sprawdzić Liczbę Oceanów (policzyć oceany z niebieską stroną ku górze) i porównać ją z opisem stref na planszy. Jeśli ten Wskaźnik Globalny znajduje się w strefie żółtej albo czerwonej, należy natychmiast rozpatrzyć odpowiedni efekt żetonu utrudnienia odnoszącego się do Liczby Oceanów.

Jeśli którykolwiek z 3 Wskaźników Globalnych znajduje się aktualnie w strefie fioletowej, gracze przegrywają!

Ważne! Przedstawiony na planszy opis stref dla Liczby Oceanów pozwala śledzić zmianę stref dla tego Wskaźnika Globalnego (biała, żółta, czerwona, fioletowa).

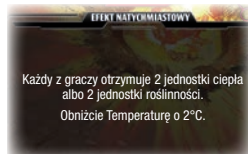
B ROZPATRZENIE EFEKTÓW TRWAŁYCH NA KARTACH KRYZYSU

W tym kroku należy rozpatrzyć efekty trwałe wszystkich aktywnych kart kryzysu w kolejności, w jakiej wchodziły do gry. Jeśli w efekcie któryś ze Wskaźników Globalnych znajdzie się w strefie fioletowej, gracze muszą go podnieść przed rozpoczęciem następnej rundy.



C ODKRYCIE KARTY KRYZYSU

Należy odkryć nową kartę z talii kryzysu i wprowadzić ją do gry. Taka karta staje się aktywną kartą kryzysu. W grze może być jednocześnie wiele aktywnych kart kryzysu. Następnie należy rozpatrzyć efekty natychmiastowe odkrytej karty oraz położyć na niej tyle znaczników kryzysu, ile wskazuje liczba w jej prawym dolnym rogu. W tym kroku nie rozpatruje się efektu trwałego tej karty.



KARTY KRYZYSU

Karty kryzysu reprezentują skutki uderzenia asteroidy w powierzchnię Marsa, czyli wydarzenia, które wywołało na planecie kryzys. Na każdej karcie przedstawiony jest cel. Aby odrzucić kartę kryzysu, gracze muszą zrealizować jej cel tyle razy, ile znaczników kryzysu znajduje się na tej karcie. W każdej rundzie, w której dana karta kryzysu wciąż jest aktywna, jej efekt trwały spowoduje obniżenie co najmniej 1 ze Wskaźników Globalnych. Na kartach kryzysu znajdują się różne informacje.

- 1. Nazwa karty.**
- 2. Efekt trwały.** Efekt, który jest rozpatrywany w kroku „Rozpatrzenie efektów trwałych na kartach kryzysu”, dopóki dana karta kryzysu jest aktywna. W tej sekcji karty pojawiają się 3 przedstawione niżej symbole. Jeśli symbol poprzedza liczba, efekt należy rozpatrzyć tyle razy, ile wskazuje ta liczba.
 - Zakryj dowolny niebieski obszar oceanu.
 - Obniż Poziom Tlenu o 1%.
 - Obniż Temperaturę o 2°C.
- 3. Efekt natychmiastowy.** Ten efekt jest rozpatrywany natychmiast po odkryciu karty kryzysu i nie jest potem powtarzany. Efekt natychmiastowy może być pozytywny albo negatywny.
- 4. Cel.** Gdy gracz wykona opisane w tej sekcji zadanie, usuwa z karty znacznik kryzysu. Gdy na karcie kryzysu nie ma żadnych znaczników kryzysu, należy ją odrzucić.
- 5. Znaczniki kryzysu.** Liczba w tej sekcji wskazuje, ile znaczników kryzysu należy położyć na karcie, gdy wchodzi do gry.
- 6. Poziom.** Podczas przygotowania do gry karty kryzysu najpierw porządkuje się według poziomu, a dopiero potem tasuje się każdy poziom osobno. W efekcie podczas rozgrywki najpierw zostaną odkryte karty poziomu 1, potem poziomu 2 itd.
- 7. Liczba graczy.** W rozgrywece należy wykorzystać tylko te karty, które odpowiadają liczbie graczy.
- 8. Numer karty.**



REALIZACJA CELÓW

Jeśli zagrywając kartę albo wykonując akcję, gracz zrealizuje cel przedstawiony na karcie kryzysu, usuwa z tej karty znacznik kryzysu. Gracz może jednocześnie zrealizować cele kilku kart, jeśli zagrana karta spełnia wymagania różnych kart kryzysu (np. zagranie niebieskiej karty z symbolem przestrzeni kosmicznej pozwoliłoby usunąć po 1 znaczniku kryzysu z kart, których cel wymaga zagrania niebieskiej karty, i z kart, których cel wymaga zagrania karty z symbolem przestrzeni kosmicznej). Może również zrealizować cel tej samej karty więcej niż raz, jeśli zagrana karta spełnia jej wymagania kilkakrotnie.



Gdy z karty zostanie usunięty ostatni znacznik kryzysu, należy ją odrzucić.

Niektóre karty kryzysu pozwalają odrzucić karty projektów, jednostki ciepła albo jednostki roślinności, aby usunąć znacznik kryzysu. W takim przypadku podczas **fazy akcji 1** z graczy musi odrzucić wymaganą liczbę kart albo jednostek zasobów. Nie można podzielić tego kosztu między kilku graczy. Inny gracz może jednak ponownie opłacić wymagany koszt, aby usunąć drugi znacznik kryzysu. Każdy z graczy może to zrobić wielokrotnie.

d ODKRYCIE KARTY ALBO KART Z TALII WIRTUALNEGO GRACZA

W tym kroku w zależności od liczby graczy należy odkryć 1 albo 2 karty z talii wirtualnego gracza. W zależności od liczby graczy efekty tych kart są różne.

- W rozgrywce 1-osobowej z talii wirtualnego gracza należy odkryć 2 karty. Na każdej z tych kart znajdują się 2 fazy. Po odkryciu obu kart gracz decyduje, którą z faz na każdej z tych kart rozpatrzy, i obraca je tak, aby na górze widoczna była wybrana faza. W tej rundzie gracz rozpatrzy 2 fazy wskazane na kartach wirtualnego gracza i fazę, którą sam wybierze w kroku planowania. Gracz może wybrać tę samą fazę co wirtualny gracz, jeśli chce otrzymać bonus wskazany w dolnej części swojej karty fazy, jednak każdą fazę rozpatruje się tylko raz.
- W rozgrywce 2-osobowej z talii wirtualnego gracza należy odkryć 1 kartę. Obydwaj gracze rozpatrzą fazę wskazaną na tej karcie tak, jakby została wybrana przez innego gracza. Gracze mogą wybrać tę samą fazę co wirtualny gracz, jeśli chcą otrzymać bonus wskazany w dolnej części swojej karty fazy, jednak każdą fazę rozpatruje się tylko raz.
- W rozgrywce 3- albo 4-osobowej z talii wirtualnego gracza należy odkryć 1 kartę. W tej rundzie ta faza **nie jest rozpatrywana** (gracze nie mogą wybrać tej fazy).

Gdy wszystkie karty wirtualnego gracza zostaną odkryte, na początku następnej rundy należy potasować je zakryte i stworzyć nową talię. Jeśli w rozgrywce 1-osobowej gracz ma odkryć drugą kartę fazy, a w talii wirtualnego gracza nie ma już żadnej karty, powinien potasować wszystkie karty faz zagrane w poprzednich rundach.

PLANOWANIE

Ten krok przebiega bez zmian.

ROZPATRYWANIE FAZ

Ten krok przebiega z kilkoma zmianami, które są opisane niżej.

ZAKRYTE OBSZARY OCEANÓW

Gdy gracz zagrywa kartę albo wykonuje akcję, która powoduje odwrócenie obszaru oceanu na niebieską stronę, może odwrócić dowolny zakryty obszar. Nagroda jest widoczna na obydwu stronach żetonu, ale gracz otrzymuje ją tylko wtedy, gdy obszar zostaje odwrócony na niebieską stronę.

FAZA AKCJI

W fazie akcji gracz **nie musi** wydawać jednostek ciepła ani roślinności, aby zwiększyć Wskaźniki Globalne, nawet jeśli jest w stanie to zrobić.

BANK PUNKTÓW

Bank punktów to pula żetonów PZ znajdująca się nad planszą kryzysu. Gracze umieszczają tam żetony PZ, gdy zdobywają PZ podczas rozgrywki. Mogą wykorzystać te żetony w kroku „Koniec rundy”, aby usunąć znaczniki kryzysu. Zawsze gdy gracz otrzymuje żeton lasu wart PZ, zamiast tego umieszcza w banku punktów żeton PZ. Zawsze gdy gracz zagra kartę wartą PZ albo spełni wymagania karty o zmiennej wartości PZ, również umieszcza w banku punktów żetony PZ o wartości równej liczbie zdobytych PZ. W banku punktów może się jednocześnie znajdować dowolna liczba żetonów PZ. W kroku „Koniec rundy” gracze mogą wydać zgromadzone żetony PZ.

Jeśli karta zapewnia na koniec gry PZ zależne od liczby zgromadzonych na niej jednostek zasobów, gdy zostanie spełniony warunek uzyskania 1 PZ, należy usunąć z tej karty odpowiednią liczbę jednostek zasobów i umieścić w banku punktów żeton PZ. Na przykład jeśli karta zapewnia na koniec gry 1 PZ za każde 2 jednostki zwierząt na tej karcie, gdy tylko znajdują się na niej 2 jednostki zwierząt, należy je usunąć i dołożyć do banku punktów 1 żeton PZ.

Gracze nie umieszczają w banku punktów żetonów PZ, gdy podnoszą swój WT.



KARTY O UJEMNEJ WARTOŚCI PZ

Niektóre karty mają ujemną wartość punktową. Aby zagrać taką kartę, gracz musi wydać żetony PZ z banku punktów równe wartości tej karty.

KONIEC RUNDY

Na koniec kroku „Koniec rundy” gracze mogą wydawać żetony PZ z banku punktów, aby usunąć znaczniki kryzysu z kart kryzysu, płacąc 2 żetony PZ za każdy usunięty znacznik kryzysu. Mogą w ten sposób usunąć dowolną liczbę znaczników kryzysu. Gdy z karty zostanie usunięty ostatni znacznik kryzysu, należy ją odrzucić.



KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy zajdzie 1 z następujących sytuacji:

1. Jeśli z talii kryzysu została już odkryta karta *Kurczące się zapasy* (jest to jedyna karta poziomu 4), a w kroku „Koniec rundy” wszystkie 3 Wskaźniki Globalne osiągnęły poziom maksymalny, gracze wygrywają!
2. Jeśli na początku rundy w kroku „Sprawdzenie Wskaźników Globalnych” któryś ze wskaźników (Liczba Oceanów, Temperatura albo Poziom Tlenu) znajduje się w strefie fioletowej, gracze przegrywają.
3. Jeśli należy obniżyć Temperaturę albo Poziom Tlenu, a znacznik znajduje się na ostatniej pozycji w strefie fioletowej – gracze przegrywają. To samo się dzieje, jeśli gracze muszą zakryć obszar oceanu, a wszystkie obszary oceanów są już zakryte.
4. Jeśli należy odkryć kartę kryzysu, ale talia kryzysu jest pusta, a Wskaźniki Globalne nie osiągnęły poziomów maksymalnych, gracze przegrywają.

POZIOMY TRUDNOŚCI

W instrukcji opisano zasady rozgrywki z rozszerzeniem *Kryzys* na normalnym poziomie trudności. Gracze mogą jednak wybrać 1 z 3 innych poziomów trudności: nowicjusz, specjalista albo ekspert.

NOWICJUSZ. W kilku pierwszych rozgrywkach należy dołożyć na wierzch talii kryzysu 3 karty poziomu 0. Gdy graczom uda się kilka razy zwyciężyć, mogą odłożyć te karty i spróbować wygrać bez nich. Jeśli gracze chcą nieco ułatwić sobie rozgrywkę na wyższych poziomach trudności, mogą dodać do talii kryzysu niektóre albo wszystkie karty poziomu 0.

SPECJALISTA. Na każdej karcie, na której kładzie się znaczniki kryzysu, należy położyć 1 dodatkowy znacznik.

EKSPERT. Należy stosować utrudnienia jak na poziomie trudności „Specjalista” i dodatkowo podczas przygotowania gry należy obniżyć Poziom Tlenu o 2% i Temperaturę o 4°C oraz zakryć 2 obszary oceanów.

Projekt gry: Nick Little i Sydney Engelstein

Projekt graficzny: Bill Bricker

Ilustracje: Nio Mendoza

Testerzy: Marcus E. Burchers, Emily Scholten, Alex Hodgson, Russell Mott, Emma Mott, Leah Mott, Matt Maness, Leah Correll, Derek Morgan, Christina Arrington, Dustin Raimondo, Bastion Raimondo, Ryan McClenahan, Jordan Hannum, Matt Asher, Caroline Marie-Louise Fallu, Ron Dobyns, Jason „the man” Mandell, Lalo Caballero, Ben Harmon, Joel French, Scott Marcy, Isabelle Marcy, Amy Marcy, Mason Marcy, Jon Ward, Heather Ward, Eero Ward, Matthew Boutell, Acisia Boutell, Travis Boutell, Alex „Wix” Kofford, Karina „Bop” Kofford, Douglas Mayfield, Jason Mayfield, David Mayfield, Richard Van Loon, Isabella Van Loon, Brett Chaiyawat, Hendrik Lianto, Jason Guy, Reylin Guy, Zane Guy, Tisere Guy, Hannah Spöstedt, Fredrik Andersson, BJ Williams, Joe Ray, Katie Barnett, Patrick Hanlan, Jess Matchan, Alastair Buchanan, Joanna Tai, Damian Brown, Regina i Jonathan Lee, Camille Marvin

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja polskiej wersji gry: zespół Rebel

rebel

7
FRYXGAMES

