



MARS: TERAFORMACE

MARSBOT

VIRTUÁLNÍ SOUPEŘ PRO SÓLOVOU HRU

A - pravidla hry

Nick Shaw a Dávid Turczi

Světová vláda, nespokojená s rychlostí našeho postupu na Marsu, schválila experimentální projekt, krycí jméno: MARSBOT. Autonomní a nezávislá umělá inteligence, navržená speciálně pro účely řízení teraformace Rudé planety. Vaše korporace má pracovat pod jejím vedením a pomáhat plnit její příkazy... s takovou to ale sami nikam nedotáhnete! Pokud chcete obdržet vládní grant, budete muset víc zabrat. Překonat superpočítač. A prokázat Světové vládě, že vytvořit lidstvu nový domov dokáže pouze člověk.

ÚVOD

V tomto rozšíření si na poli teraformace poměříte síly s obávaným umělým programem, MARSBOTem. Ten funguje jako virtuální soupeř a tím přináší do sólové hry zážitek ze hry více hráčů!

K výhře musíte získat více vítězných bodů než MARSBOT.

HERNÍ MATERIÁL

pravidla hry (A)



pravidla pro korporace MARSBOTA (B)



pravidla pro hru s rozšířeními (C)



1 destička CMM



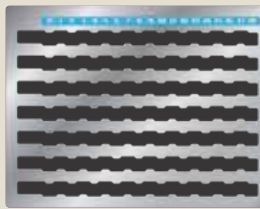
1 MARSBOTova deska úložišť kolonií



6 desek MARSBOTA (oboustranné, 1 pro každý herní plán)



1 rámeček na desku MARSBOTA



1 MARSBOTova lišta Venuše



6 černých kostiček



1 přehledová karta závěrečného vyhodnocení

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ		
NAZEV	PRŮBĚH	SKOČ
1	10	10
2	10	10
3	10	10
4	10	10
5	10	10
6	10	10
7	10	10
8	10	10
9	10	10
10	10	10
11	10	10
12	10	10
13	10	10
14	10	10
15	10	10
16	10	10
17	10	10
18	10	10
19	10	10
20	10	10
21	10	10
22	10	10
23	10	10
24	10	10
25	10	10
26	10	10
27	10	10
28	10	10
29	10	10
30	10	10
31	10	10
32	10	10
33	10	10
34	10	10
35	10	10
36	10	10
37	10	10
38	10	10
39	10	10
40	10	10
41	10	10
42	10	10
43	10	10
44	10	10
45	10	10
46	10	10
47	10	10
48	10	10
49	10	10
50	10	10

6 bílých kostiček



8 čírych kostiček



46 karet korporací MARSBOTA



6 přehledových karet herních plánů



32 bonusových karet

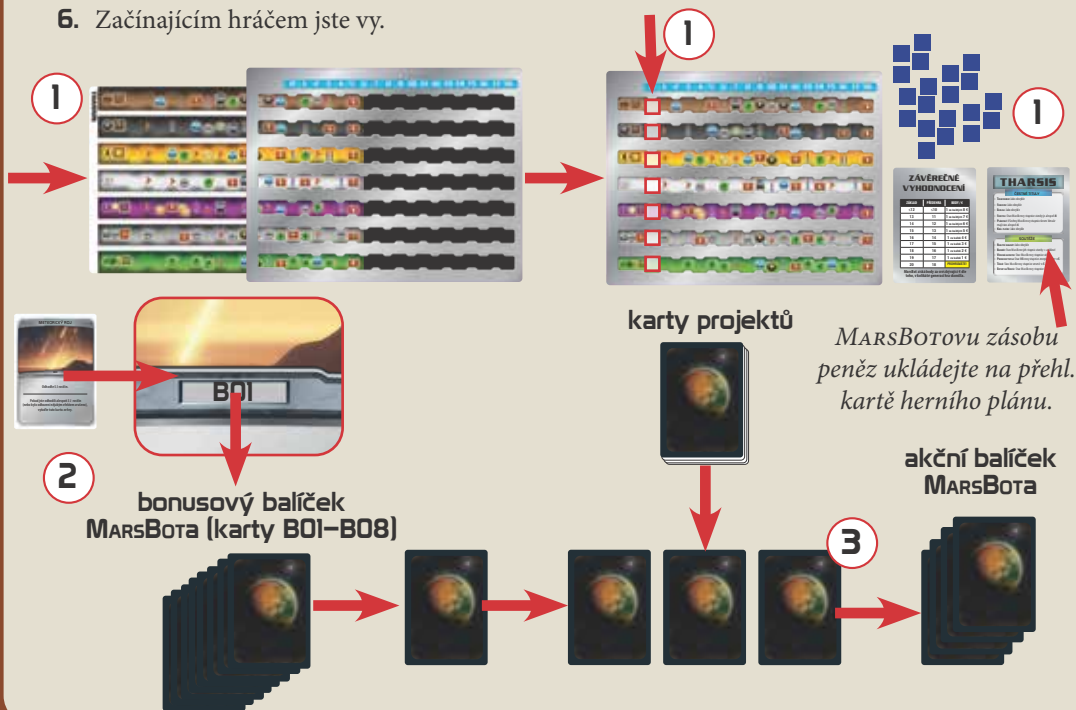


PŘÍPRAVA HRY

Pravidla v tomto sešitu vysvětlují přípravu sólové varianty základní hry *Mars: Teraformace*. Ve zbývajících dvou sešitech najdete potřebné změny pro přidání korporací MARSBOTA nebo hru s rozšířeními. Do sólové hry můžete zařadit libovolný počet rozšíření, více viz *pravidla pro hru s rozšířeními*.

Hru připravte jako pro dva hráče (můžete použít karty z varianty *Éra korporací*) s následujícími změnami:

1. Do rámečku na desku vložte desku MARSBOTA určenou pro herní plán Tharsis (základní hra). Poblíž této desky vložte přehledovou kartu herního plánu Tharsis a přehledovou kartu závěrečného vyhodnocení. Na políčko 0 každé stupnice MARSBOTovy desky položte čirou kostičku. Zvolte barvu, za níž bude MARSBOT hrát. Jednu jeho kostičku položte na políčko 20 TR bodovací lišty a zbytek kostiček vedle jeho desky.
2. Zamíchejte bonusové karty MARSBOTA B01–B08 a takto vytvořený balíček karet položte lícem dolů vedle jeho desky. To bude **bonusový balíček**. Zbývající bonusové karty vraťte do krabice.
3. Sestavte MARSBOTův akční balíček takto:
 - Vezměte horní 3 karty projektů z balíčku, přidejte 1 horní bonusovou kartu, všechny 4 karty zamíchejte a vzniklý balíček položte vedle desky MARSBOTA lícem dolů vedle bonusového balíčku. Tento **akční balíček** nahrazuje standardních 10 karet projektů, které na začátku hry dostávají živí hráči.
4. MARSBOTovi nerozdávejte **kartu korporace**. Po několika partiích můžete MARSBOTovi přidělit některou z korporací určených speciálně pro něj (viz *pravidla pro korporace MARSBOTA v brožuře B*). Hra se tím stane o něco větší výzvou.
5. Destičku CMM (Centrálního Mozku MARSBOTA) odložte stranou. Ostatní MARSBOTův herní materiál vraťte do krabice, používá se pouze při hře s rozšířeními.
6. Začínajícím hráčem jste vy.



PRŮBĚH HRY

FÁZE POŘADÍ HRÁČŮ (OD 2. GENERACE)

Od 2. generace dále střídá žeton začínajícího hráče držitele (mezi vámi a MARSBOTem) stejně jako ve hře dvou hráčů.

FÁZE VÝZKUMU (OD 2. GENERACE)

Postup v této fázi se liší podle toho, zda budete používat variantu Výběr z karet (tzv. „draft“), nebo ne. V každém případě si jako obvykle doberete 4 karty projektů, které si budete moci koupit do ruky, pro MARSBOTA sestavte akční balíček ze 4 karet: 3 karet projektů a 1 bonusové karty. MARSBOT za tyto karty nemusí nic platit. Pokud je dobírací balíček bonusových karet MARSBOTA vyčerpaný, zamíchejte lícem dolů odhazovací hromádku bonusových karet a vytvořte z ní nový balíček.

Poznámka: Bonusové karty vyřazené ze hry do balíčku při míchání nevracejte. Počet bonusových karet v akčním balíčku MARSBOTA se může lišit podle zvolené obtížnosti, jak se dozvíte na str. 6.

Základní varianta (bez výběru z karet)

Doberte si jako obvykle 4 karty projektů z balíčku a zvolte, které z nich si koupíte do ruky. MARSBOTovi sestavte akční balíček jako na začátku hry ze tří vrchních karet projektů z balíčku a z jedné bonusové karty. Akční balíček poté zamíchejte.

Varianta výběr z karet

- Vytvořte dvě hromádky po 4 kartách projektů, jednu pro sebe, druhou pro MARSBOTA.
- Ze své hromádky si 1 kartu odložte stranou, z hromádky MARSBOTovy odložte pro MARSBOTA stranou jednu kartu vylosovanou náhodně.
- Hromádky vyměňte.
- Pokračujte stejným způsobem, dokud nemáte odložené 4 karty vy i MARSBOT.
- Ze čtyř karet MARSBOTA jednu náhodně odhodte. Poté ke třem zbylým kartám přidejte jednu bonusovou kartu z balíčku a zamíchejte, čímž vytvoříte akční balíček.
- Ze svých 4 karet si zvolte, které si koupíte do ruky (jako obvykle).

FÁZE AKCÍ

V této fázi se budete střídat na tahu vy a MARSBOT, dokud oba nepasujete.

VÁŠ TAH

Ve svém tahu postupujte jako obvykle s následujícími změnami:

1. Pokud vám efekt umožňuje **odhodit** jakékoli zdroje libovolného soupeře, odhodte místo nich peníze z MARSBOTovy zásoby (ve stejném počtu).
2. Pokud vám efekt umožňuje **ukrást** zdroje libovolnému hráči, vezměte si místo nich stejný obnos peněz z MARSBOTovy zásoby, ale vy získáte uvedené zdroje jako obvykle.
3. Pokud vám efekt umožňuje **snížit** stupeň produkce libovolného soupeře, posuňte kostičku na odpovídající MARSBOTově stupnici o náležitý počet políček zpět (doleva). Snížení produkce jednotlivých zdrojů vyhodnocujte následovně:

- **Ocel:** Posuňte MARSBOTOVU kostičku na stupnici *stavby*.
 - **Titan:** Posuňte MARSBOTOVU kostičku na stupnici *vesmír*.
 - **Příjem:** Posuňte MARSBOTOVU kostičku na stupnici *události*.
 - **Energie:** Posuňte MARSBOTOVU kostičku na stupnici *energie*.
 - **Tepló:** Posuňte MARSBOTOVU kostičku na stupnici *Země*.
 - **Rostliny:** Posuňte MARSBOTOVU kostičku na stupnici *rostliny*.
4. Pokud později během hry MARSBOTOVY kostičky na stupnicích **znovu** postoupí na políčka, kde už byly, klesly z nich a kde se tím předtím aktivovaly nějaké akce, tyto akce se **znovu neaktivují!** Abyste na to nezapomněli, můžete na políčka maximálních dosažených hodnot položit jinou kostičku a odhodit ji, jakmile aktuální stav znovu dosáhne této maximální hodnoty.
 5. Pokud máte pro efekt určit počet některých symbolů či zdrojů u *ostatních* nebo *všech* hráčů, neberte ohled na zahrané karty MARSBOTA, nýbrž řiďte se aktuálním stavem na odpovídající stupnici jeho desky. Máte-li například porovnat počet zahraných karet událostí, porovnejte počet svých zahraných karet s aktuální pozicí kostičky na MARSBOTOVĚ stupnici *události*. Vždy platí aktuální stav, i pokud v předchozím průběhu partie již byla kostička na vyšší hodnotě.

TAH MARSBOTA

Zbývá-li MARSBOTovi v akčním balíčku ještě nějaká karta, otočte a vyložte vrchní kartu. Vyhodnoťte ji následovně:

A. Karta projektu:

- a. Ignorujte veškeré vlastnosti/efekty/podmínky karty.
- b. Za každý symbol kategorie (v pravém horním rohu karty) posuňte MARSBOTOVU kostičku na příslušné stupnici o **1 políčko dále** (doprava). Symboly vyhodnocujte postupně zleva doprava. Pokud už kostička dosáhla konce příslušné stupnice, provede MARSBOT **neúspěšnou akci** (tj. získá namísto toho 5 €, viz níže).
- c. Je-li na políčku, kam se na stupnici kostička posune, uveden symbol nějaké akce, za MARSBOTA ji ihned proveďte (viz *Symbole akcí na desce MARSBOTA* na str. 8).
- d. Pokud na kartě nejsou žádné symboly kategorií, MARSBOT provede **neúspěšnou akci**.
- e. Jakmile je karta zcela vyhodnocena, odložte ji na hromádku MARSBOTOVÝCH zahraných karet.

B. Bonusová karta:

- a. Na určitých kartách je uvedena kaskáda možných kroků pomocí odrážek „a“, „b“ atd. Postupujte shora dolů a proveďte pouze první krok, který lze provést, ostatní ignorujte.
- b. Nelze-li žádný efekt karty provést (i v případě karet, které odrážky nemají), MARSBOT neúspěšnou akci **neprovádí**, další postup je popsán přímo na bonusových kartách.
- c. Odložte kartu bonusu na odhazovací hromádku bonusových karet.

Je-li akční balíček MARSBOTA prázdný, pasuje.

PRODUKČNÍ FÁZE

Tato fáze se pro vás nijak nemění. MARSBOT produkční fázi zcela vynechá.

NEÚSPĚŠNÁ AKCE

Nemůže-li MARSBOT provést požadovanou akci, provede tzv. **neúspěšnou akci**, což znamená, že jen obdrží 5 €. Příčiny mohou být následující:

- Vyhodnocení karty projektu bez symbolů kategorií.
- Kostička na desce MARSBOTA skončí na políčku se symbolem akce, kterou nelze provést, např. zvýšení teploty v situaci, kdy je již zvýšena na maximum.
- MARSBOT má posunout vpřed kostičku na stupnici, kde už dosáhla posledního políčka.
- Při provádění akce získání čestného titulu již byly zabráný tři tituly nebo MARSBOT nesplňuje podmínky žádného titulu.
- Při provádění akce sponzorování soutěže již byly sponzorovány tři soutěže nebo MARSBOT nad vámi v podmínkách žádné ze soutěží nevede.
- Kostka na stupnici teploty nebo obsahu kyslíku skončí na políčku poskytujícím bonusovou teraformační akci, kterou MARSBOT nemůže aktuálně provést.

POPIS BONUSOVÝCH KARET

1. Název
2. Symbol zařazení karty – některé karty zde mají symbol připomínající, kdy máte kartu zařadit do bonusového balíčku
3. Ilustrace
4. Pořadové číslo
5. Efekt
6. Instrukce o tom, kdy a jak se má daná karta přidávat do bonusového balíčku
7. Dodatečné instrukce o zařazení karty do hry (např. v závislosti na použitém herním plánu, korporaci či rozšířeních)










VYŘAZOVÁNÍ BONUSOVÝCH KARET ZE HRY

Kdykoli text na bonusové kartě udává, že máte kartu **vyřadit ze hry**, můžete ji vrátit do krabice, po zbytek partie se nepoužije.

BLIŽŠÍ VYSVĚTLENÍ BONUSOVÝCH KARET MARSBOTA

- **Meteorický roj (B01):** Musíte (vy, tj. hráč) odhodit 5 J rostlin (nebo všechny, pokud jich máte méně než 5). Pokud jste odhodili alespoň 3 J rostlin, nebo pokud bylo odhození rostlin jiným efektem zrušeno, vyřadte tuto kartu ze hry.
- **Invazní druhy (B02):** Je-li to možné, musíte (vy, tj. hráč) ze svých vyložených karet odhodit 1 J zvířete/mikrobu, která vám přináší nejvíce VB. Bez ohledu na to, zda jste kostičku odhodili, MARSBOT získá 5 €. Pokud hrajete s rozšířením *Venuse* nebo *Kolonie*, MARSBOT místo 5 € získá 2 € a 1 J plošin.

- **Mimořádný úspěch (B04):** MARSBOT se pokusí získat čestný titul (viz str. 8). Pokud neuspěje a je 6. nebo pozdější generace, pokusí se sponzorovat soutěž (viz str. 8). Pokud úspěšně získal titul či sponzoroval soutěž, vyřadte tuto kartu ze hry. Jinak MARSBOT získá 5 €.
- **Urychlená výstavba (B05):** MARSBOT umístí destičku města tak, aby sousedila s libovolnou kombinací alespoň 2 destiček zeleně/oceánu (v případě více možností: sousedství nejvíce destiček těchto druhů, poté viz postup v případě shody na str. 9). Pokud dojde k umístění destičky města, vyřadte tuto kartu ze hry. Pro umístění destičky platí obvyklá pravidla.
- **Lobbisté (B06):** Vyhodnoťte pouze první možný efekt, MARSBOTovi se za zvyšování hlavních faktorů zvyšuje TR jako obvykle:
 - Pokud je faktor teploty 1–2 kroky od bonusové nebo cílové hodnoty, MARSBOT zvýší teplotu o 2 a poté tuto kartu vyřadte ze hry.
 - Pokud je faktor obsahu kyslíku 1–2 kroky od bonusové nebo cílové hodnoty, umístěte za MARSBOTA 1 destičku zeleně (včetně zvýšení obsahu kyslíku jako obvykle). Poté MARSBOT zvýší obsah kyslíku ještě o 1. Následně vyřadte tuto kartu ze hry.
 - Pokud některé prázdné pole vyhrazené pro oceán sousedí alespoň se 2 destičkami oceánu, umístěte na ně za MARSBOTA destičku oceánu a vyřadte tuto kartu ze hry.
 - MARSBOT zvýší hlavní faktor, jemuž k dosažení cílové hodnoty chybí nejvíce. V případě shody platí prioritou obsah kyslíku > umístění destičky oceánu > teplota.
- **Centrální mozek MARSBOTA (B07):** Umístěte za MARSBOTA na herní plán destičku CMM tak, aby nesousedila s žádnou destičkou ani s žádným vyhrazeným polem (pro oceán či konkrétní města), ani na okrajové pole herního plánu. Nelze-li ji platně umístit, otočte a za MB vyhodnoťte horní kartu projektu z balíčku. Poté tuto bonusovou kartu vyřadte ze hry. (*Efekt destičky CMM na MARSBOTovo závěrečné skóre viz v sekci Konec hry na str. 10.*)
- **Soutěž korporací (B08–B15):** Pokud má alespoň 5 €, MARSBOT se pokusí vylepšit svou pozici v již sponzorované soutěži. Pokud je takových soutěží více, pomůže si v té nejtěsnější.
 - Nejtěsnější je ta soutěž, kde vedete (vy, tj. hráč) o nejmenší rozdíl (nebo kde je shoda). Pokud MARSBOT vede ve všech sponzorovaných soutěžích, nejtěsnější je ta, kde vede o nejmenší rozdíl.
 - MARSBOT ignoruje sponzorované soutěže, u nichž nelze vyhodnotit pomocnou akci (viz pravidla pro hru s rozšířeními v brožuře C). Pokud tedy nelze provést pomocnou akci nejtěsnější soutěže, pomůže si v druhé nejtěsnější a tak dále.
 - Pokud úspěšně vyhodnotí pomocnou akci, MARSBOT zaplatí 5 € a kartu *Soutěž korporací* odhodte. Pokud nebyla vyhodnocena žádná pomocná akce, otočte další kartu bonusu, za MARSBOTA ji vyhodnoťte a poté odhodte obě dvě.
 - Pomocné akce (B08):
 - » **Realitní magnát:** Umístěte MARSBOTovu destičku zeleně, zvýšte obsah kyslíku a MARSBOTův TR o 1 jako obvykle. Platí všechna MARSBOTova pravidla pro umístování destiček.
 - » **Bankér:** Posuňte o 1 kostičku MARSBOTA  nebo  (tzv. zvýšte stav stupnice o 1), podle toho, kde je dosud stav nižší (v případě shody .
 - » **Vědecká kapacita:** Zvýšte o 1 MARSBOTův stav na stupnici .
 - » **Producent tepla:** Zvýšte o 1 MARSBOTův stav na stupnici  .
 - » **Těžař:** Zvýšte o 1 stav MARSBOTovy stupnice .

SYMBOLY AKCÍ NA DESCE MARSBOTA

Jak už bylo uvedeno, kdykoli se některá kostička na stupnicích MARSBOTA dostane na políčko se symbolem akce, hned ji za MARSBOT provedte. Není-li to možné, provede MARSBOT **neúspěšnou akci**. Ovšem v případě, že jde o symbol z rozšíření, se kterým nehrajete, neberte na něj ohled (tj. neúspěšná akce se **neprovádí**).



Postup na této stupnici

Posuňte MARSBOTOVU kostičku o 1 políčko dále. Je-li i na něm symbol nějaké akce, ta se také hned provede.



Postup na jiné stupnici

Je-li uveden symbol konkrétní kategorie, posuňte MARSBOTOVU kostičku na odpovídající stupnici. Opět může v návaznosti dojít k provedení další akce.



Zvýšení TR

TR MARSBOTA se zvýší o uvedenou hodnotu.

Získání čestného titulu



MARSBOT získá dosud volný titul, jehož podmínky splňuje. Na přehledové kartě pro daný herní plán najdete instrukce, jak za MARSBOT úroveň plnění podmínek příslušných titulů vyhodnotit. MARSBOT za získání titulů neplatí. Nesplňuje-li MARSBOT podmínky žádného titulu nebo jsou-li všechny tituly již zbabrány, provede **neúspěšnou akci**.

Splňuje-li MARSBOT podmínky více volných titulů, zvolte takto:

1. Titul, jehož podmínky také splňujete.
2. Titul, jehož splnění podmínek jste nejbližší.
3. Titul uvedený na herním plánu nejvíce vlevo.

Sponzorování soutěže









MARSBOT sponzoruje soutěž, ve které **nad vámi nejvýrazněji vede** (v případě shody opět tu uvedenou na herním plánu nejvíce vlevo). MARSBOT za sponzorování soutěží neplatí. Nevede-li v žádné soutěži nebo jsou-li již všechny soutěže sponzorovány, provede namísto toho **neúspěšnou akci**.

Na přehledové kartě pro daný herní plán najdete instrukce, jak za MARSBOTA úroveň plnění podmínek příslušných soutěží vyhodnotit. Při vyhodnocování „*zbývajících zdrojů*“ (např. u soutěží *Producent tepla*, *Těžař* apod.) se počítá váš aktuální počet J daného zdroje **plus** vaše produkce tohoto zdroje.


POZOR! Podmínky titulů a soutěží se za MARSBOT vyhodnocují **na každém herním plánu jinak**.

THARSIS – HERNÍ PLÁN ZÁKLADNÍ HRY

SOUTĚŽE

- **Realitní magnát:** Beze změny (tj. počet MARSBOTOVÝCH destiček terénu na herním plánu.)
- **Bankér:** Součet aktuálního MARSBOTOVA stavu na stupnicích  a .
- **Vědecká kapacita:** Aktuální MARSBOTŮV stav na stupnici .
- **Producent tepla:** Aktuální MARSBOTŮV stav na stupnici   plus 5.
- **Těžař:** Aktuální MARSBOTŮV stav na stupnici  plus 5.

TITULY

- **Teraformer/Starosta/Ekolog:** Beze změny. (MARSBOT splní podmínky po dosažení 35 TR / umístění 3 destiček měst / umístění 3 destiček zeleně.)
- **Stavitel:** MARSBOTův stav na stupnici  musí být alespoň 8.
- **Plánovač:** MARSBOTův stav na **všech** stupnicích musí být alespoň 4.



Zvýšení teploty

MARSBOT zvýší teplotu o 1.



Umístění destičky zeleně (a související zvýšení obsahu kyslíku)

Umístěte MARSBOTovu destičku zeleně (včetně zvýšení obsahu kyslíku jako obvykle) tak, aby sousedila s co největším počtem jeho měst a s co nejmenším počtem měst vašich. Při tom platí všechna obvyklá pravidla (vedle jiné vlastní destičky, nikoli na pole vyhrazená pro oceán atd.). Existuje-li více možností, postupujte dle algoritmu popsaneho níže.



Umístění destiček oceánu

Umístěte MARSBOTovu destičku oceánu na pole vyhrazené pro oceán, viz algoritmus pro případ shody popsany níže.



Umístění destičky města

Umístěte MARSBOTovu destičku města tak, aby sousedila s co největším počtem destičkami zeleně. Při tom platí všechna obvyklá pravidla (nikoli vedle jiných měst ani na vyhrazená pole). Existuje-li více možností, postupujte dle algoritmu popsaneho níže.

Algoritmus postupu v případě shody při umísťování destiček terénu

1. Více sousedících destiček oceánu.
2. Více bonusů za umístění.
3. Náhodně – otočte vrchní kartu projektu z balíčku a podívejte se na její hodnotu nákladů. Procházejte cyklicky všechna zbývající možná pole ve směru čtení (zleva doprava a shora dolů, jako byste je rozpočítávali „en-ten-tý-ky“) a umístěte destičku MARSBOTA na pole, kam dojdete, když se dopočítáte k hodnotě nákladů právě otočené karty. Tu poté odhodte.

Bonusy za umístění

Za umístění své destičky vedle destičky oceánu získá MARSBOT 2 €.

Pokud by měl MARSBOT získat bonus za umístění (rostliny, ocel, titan, karty atp.), získá namísto každého z nich 1 €.

Bonusy za teraformaci

V případě zvýšení teploty na -24 C a -20 C získá MARSBOT namísto bonusů produkce tepla 2 €. Zvýší-li MARSBOT hlavní faktor na jinou hodnotu, která poskytuje možnost provést bonusovou teraformační akci, hned ji za MARSBOT provedte, nebo MARSBOT provede **neúspěšnou akci**.

Zvýšení MARSBOTova TR po zvýšení hlavního faktoru MARSBOTem probíhá jako obvykle.

KONEC HRY

Dospěje-li hra do 20. generace, prohráli jste.

Jinak dokončete probíhající generaci, v níž dojde k dosažení maximálních hodnot všech hlavních faktorů. Jako obvykle můžete poté vy i MARSBOT v pořadí tahu umístit destičky zeleně.

Za MARSBOT umístíte jednu destičku zeleně za každou stupnici, kde je na políčku bezprostředně následujícím aktuální pozici jeho kostičky uveden symbol akce umístění destičky zeleně. Posuňte na takové stupnici kostičku (o toto 1 políčko dále) a MARSBOTovu destičku zeleně umístíte.

Následuje závěrečné vyhodnocení s následujícími úpravami:

1. Soutěže za MARSBOT vyhodnoťte dle instrukcí na přehledové kartě pro daný herní plán (Tharsis viz str. 8).
2. MARSBOT **NEZÍSKÁVÁ** žádné VB za karty zahrané během hry.
3. MARSBOT získá 1 VB za každé pole herního plánu sousedící s jeho destičkou CMM, které **není** obsazené vaší destičkou (je prázdné nebo je na něm MARSBOTova destička). **Není-li** destička CMM není ve hře, tento bod přeskočte.
4. MARSBOT získá VB za své zbývající peníze podle toho, v které generaci hra skončila, takto:

generace	VB / € MARSBOTA (zaokrouhlujte dolů)
≤12	1 VB za každých 8 €
13	1 VB za každých 7 €
14	1 VB za každých 6 €
15	1 VB za každých 5 €
16	1 VB za každé 4 €
17	1 VB za každé 3 €
18	1 VB za každé 2 €
19	1 VB za každý 1 €
20	Vítězem je MARSBOT


Příklad: Hra skončila ve 14. generaci, MARSBOTovi zbylo 25 €. Získá 1 VB za každých 6 €, tedy 4 VB. Pokud by hra skončila až v 16. generaci, získal by za stejný obnos 6 VB.

Dosáhnete-li **více** bodů než MARSBOT, vyhráli jste! V případě shody vítězí MARSBOT.

ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

Základní úroveň obtížnosti hry je střední. Pomocí následujících úprav ji lze měnit. Můžete si obtížnost také nastavit individuálně tím, že zvolíte jen některé z navrhovaných úprav.

NÍZKÁ

- Ignorujte akci  (postup na této stupnici).
- MARSBOT za **neúspěšnou akci získá** 3 € namísto 5 €.
- Při vyhodnocování soutěží ode všech hodnot dosažených MARSBOTem odečtete 5 (stačí vám tedy překonat nižší hodnoty).

VYSOKÁ



- MARSBOT získá 1 VB za každou kartu ve své hromádce zahraničích karet, jejíž hodnota VB není záporná.
- V prvním svém tahu v každé generaci zabere MARSBOT jeden čestný titul, pokud má 8 € a platí následující podmínky:
 - Není zabraný žádný čestný titul a MARSBOT splňuje podmínky alespoň 3 titulů.
 - Je zabraný 1 čestný titul a MARSBOT splňuje podmínky alespoň 2 titulů.
 - Jsou zabrané 2 čestné tituly a MARSBOT splňuje podmínky alespoň 1 titulu.Za zabránění titulu MarsBot zaplatí 8 €. Poté jeho tah pokračuje jako obvykle.

BRUTÁLNĚ VYSOKÁ

- Platí obě úpravy pro vysokou úroveň obtížnosti.
- MARSBOT začíná se 4 kartami projektů namísto obvyklých 3 a při tvorbě akčního balíčku ve fázi výzkumu vždy ponechte v balíčku všechny 4 karty projektů.

PODROBNOSTI NĚKTERÝCH KARET

Karty projektů

- **Deflektory asteroidů** (promokarta X14) – Tato karta *ruší* efekt MARSBOTovy bonusové karty *Meteorický roj (B01)*, který vás nutí odhodit 5 J rostlin.
- **Galileův dopravní terminál** (Kolonie C13) – Zvyšte svou produkci € o 1 za každý symbol kategorie Jupiter, který máte ve hře, + polovinu (zaokr. dolů) MARSBOTova stavu na stupnici .
- **Soudní přelíčení** (promokarta X06) – Ukradněte MARSBOTovi 3 J zdrojů a tuto kartu odložte na hromádku MARSBOTových zahraničích karet, za MARSBOT se ale nevyhodnocují symboly na kartě ani za ni neztrácí VB.
- **Chráněný habitat** (173) – Tato karta *ruší* efekt MARSBOTových bonusových karet *Meteorický roj (B01)* a *Invazní druhy (B02)*, které vás nutí odhodit J zdrojů.
- **Soukromá univerzita** (Venuše 247) – Pokud zahrajete tuto kartu, MARSBOT místo dobrání karty získá 1 €.
- **Misie sv. Josefa z Cupertina** (promokarta X65) – Pokud umístíte katedrálu do jednoho z MARSBOTových měst, MARSBOT zaplatí 2 €, je-li to možné, ale namísto dobrání karty zvyšte jeho stav na stupnici, kde je aktuálně stav nejnižší (v případě shody na té nejvýše).
- **Celní stanice** (099) – Zvyšte svůj příjem o tolik stupňů, jaký je aktuální MARSBOTův stav na stupnici .

Korporace

- **Mons Insurance** (promokarta) – Tuto kartu proti MARSBOTovi nemůžete použít.



Tiráž

Autoři: Nick Shaw a Dávid Turczi

Pravidla: Travis Chapman a Rachael Mortimer

Deska MARSBOTA: Fábio Gonçalves

Grafický design: Bill Bricker

Český překlad: Daniel Knápek

Redakce překladu: Karel Vlasák, Petr Stadlbauer, Martin Čepelík

Grafická sazba: Daniel Knápek, Michal Stárek

Na testování hry se podíleli: Markus Aldrian, Guillaume Amiel, Arek, Raquel Barco, Rob Baricz, Aaron Bengston, Paul Burwell, Chuck Case, Travis Chapman, Lara Costová, Alan Davis, Danilo Deceglie, Michael Deroche, Mark Edler, Kacper Frydrykiewicz, Fábio Gonçalves, Alex Gretsinger, Mike Hatke, Marcus Kiong, Szymon Klunder, Krzysztof Kowalczyk, Ralf Künemann, Jonathan Larson, Jaewon Lee, Tommy Ljunggren, Chris Manley, Cyril Mongilardi, Laurent Monjou, Anthony Neal, Simon Ng, Duncan Pañiagua, Christopher Park-Thomas, Didier Renard, Marc Schreiber, Sebastian, Wei Jen Seah, Fernando Simal, Pakkapong Sricha-roen, Fran Thomson, Chris Traeger, Rodrigo Villanueva, Mariusz Wawrzak, Jennifer Yankopolusová.



**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104,
101 00 Praha 10

