

B – HRA ZA MARSBOTA S KORPORACEMI

Pozor – MARSBOT dosáhne při hře s kartami korporací vyššího skóre. Zvažte proto v prvních partiích snížení obtížnosti hry, dokud se dostatečně neseznámíte s novým charakterem hry.

PŘÍPRAVA HRY

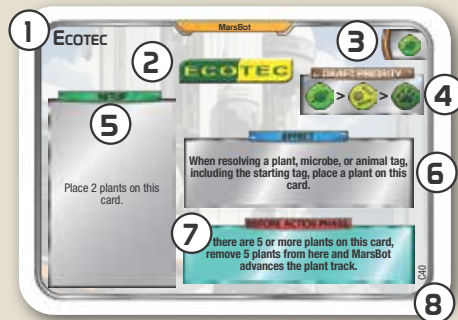
1. Zvolte si kartu korporace, za kterou budete hrát vy, poté vylosujte kartu korporace pro MARSBOTA (jiné korporace, než máte vy). Teprve poté případně vybírejte a hrajte karty Předehry, hrajete-li s tímto rozšířením.
2. Je-li na kartě korporace MARSBOTA zmínka o černých či bílých kostičkách z tohoto rozšíření, připravte jich 6 vedle karty jeho korporace.
3. Proveďte případné pokyny uvedené na kartě v sekci *Příprava hry*.
4. Pokud jsou na kartě uvedeny počáteční symboly kategorií, vyhodnoťte je stejně jako symboly na kartách zahráných v průběhu hry. (Poznámka: Pokud je na kartě korporace uveden trvalý efekt, platí již během přípravy hry.)

Pokud se v tomto nebo předchozím kroku vyhodnocuje efekt vaší karty korporace působící na „kteréhokoli hráče“, vyhodnotí se stejně jako v základní hře (např. umístíte destičku MARSBOTova města, pokud hrajete za Republiku Tharsis).

5. Bonusové karty určené pro jiné korporace, než za niž hraje MARSBOT, můžete nechat v krabici.
6. Následuje výběr a hraní karet *Předehry* (hrajete-li s nimi), nebo první kolo hry.

POPIS MARSBOTOVY KARTY KORPORACE











1. Název
2. Logo
3. Počáteční symboly kategorií – tyto symboly se vyhodnotí na začátku hry při vyložení této karty
4. Priorita draftu – viz následující sekce
5. Příprava hry – pokyny platné během přípravy hry (při vyložení této karty)
6. Efekt – platí po celou dobu hry
7. Začátek kola / začátek fáze akcí – některé korporace mají efekty, které se vyhodnocují v každém kole (generaci)
8. Pořadové číslo karty



NOVÉ KONCEPTY

Priorita draftu

Na některých kartách MARSBOTOVÝCH korporací je uvedena priorita draftu. Při hře s nimi je třeba hrát s variantou výběr z karet a postup za MARSBOTA od 2. generace probíhá s následujícími úpravami (kroky podložené šedě zůstávají beze změny):

- Vytvořte dvě hromádky po 4 kartách projektů.
- Jednu hromádku si vezměte vy a druhou přidejte MARSBOTovi.
- Vyberte si 1 kartu ze své hromádky.
- Prohlédněte si MARSBOTOVU hromádku a přidejte mu kartu, která nejvíce odpovídá prioritě draftu. Odpovídá-li prioritě draftu stejnou měrou více karet, nebo naopak žádná, vyberte z nich náhodně.
 - Odpovídá-li prioritě draftu více symbolů na kartě, rozhoduje jejich celkově větší počet.
 - Priorita draftu někdy uvádí kaskádu symbolů kategorií oddělených znaménkem >. Symboly vyhodnocujte postupně zleva doprava. Nejprve rozhoduje počet prvních symbolů. V případě shody počet druhých symbolů atd.
 - » Příklad 1, karta korporace *Celestic*: Prioritě draftu bude nejvíce odpovídat karta se 2 symboly  (např. *Guvernér Venuše (255)*). Dále budou odpovídat karty s 1 symbolem , v případě shody dále karty, na nichž jsou navíc symboly / symbol , v případě úplné shody vyberte náhodně. Pokud symboly Venuše  nejsou na žádné kartě, je vybrána karta se symbolem Jupiteru  (pokud jich je více, vyberte náhodně). Stejně tak vyberte náhodně v případě, že na žádné kartě není vůbec žádný z uvedených symbolů.
 - » Příklad 2, karta korporace *Saturn Systems*: Následující karty mají tuto prioritu: *Kolonie na Ganymedu* (č. 081 – 1 symbol , 1 symbol ) > *Konsorcium těžby na asteroidech* (č. 002, 1 ) > *Orbitální stanice* (č. 025, 1 )
 - Žolíkový symbol kategorie  se při určování priority draftu nepočítá.
- Vyměňte obě hromádky.
- Takto pokračujte, dokud každý nemá 4 karty.
- Ze 4 MARSBOTOVÝCH karet odhodte tu, na níž není žádný symbol podle priority. Je-li jich více, vylosujte jednu z nich náhodně. Je-li nějaký symbol dle priority na všech 4 kartách, **neodhazujte žádnou!**
- Přimíchejte k MARSBOTOVÝM kartám 1 bonusovou kartu, čímž vytvoříte akční balíček. Obvykle bude obsahovat 4 karty, výjimečně 5.
- Ze svých karet si zvolte, které si koupíte do ruky, jako při hře více hráčů.

Zvláštní případy:

- **Creditor:** Tato karta korporace prioritizuje karty s nejvyššími náklady. Při odhazování MARSBOTovi vždy ponechte nejdražší kartu (či karty) a odhodte některou z ostatních. V nepravděpodobném případě, že všechny karty mají stejné náklady, neodhazujte žádnou.
- **Aridor:** U této karty korporace se priorita vždy určuje na začátku draftu a v každé generaci znovu. Je-li např. aktuální stav MARSBOTovy stupnice *energie* i *Venuše 3* (a na ostatních stupnicích vyšší), má vyšší prioritu energie, protože její stupnice je na desce výš. Při odhazování platí totéž, odhodila by se karta se symbolem Venuše. Priorita se může změnit až na začátku další generace.
- **Spire:** Tato karta korporace prioritizuje celkový součet symbolů kategorií. Při odhazování se odhodí karta s nejméně symboly, v případě shody všech 4 karet se neodhodí žádná.

Efekty vyhodnocované v každé generaci

Jak bylo uvedeno, tyto efekty se vyhodnocují vždy znovu v každé generaci. Efekty s časováním „před fází akcí“ se vyhodnotí po přípravě hry, před započítáním fáze akcí první generace.

Speciální kostičky na desce MARSBOTA

Podle určitých karet korporací MARSBOTA máte v rámci přípravy hry umístit na určitá políčka MARSBOTových stupnic bílé nebo černé kostičky. Dosáhne-li aktuální stav stupnice označené hodnoty, postupujte podle pokynů na kartě MARSBOTovy korporace. Tento efekt se vyhodnotí před provedením akce, jejíž symbol je uveden na právě dosaženém políčku. Hned poté se daná akce provede, není-li výslovně uvedeno jinak.

Jako obvykle platí, že pokud později dojde ke snížení aktuálního stavu (kostička se posune doleva), při opakovaném dosažení označené hodnoty se už nestane nic, žádný efekt se nevyhodnocuje opakovaně.



PODROBNOSTI PŮSOBNÍ NĚKTERÝCH KORPORACÍ

- **Ecoline** [základní hra], **Ecotec** [Předehra 2] – Pokud vám karty umožňují odhodit nebo ukrást rostliny protihráče, *můžete* tak učinit se zdroji na kartě MARSBOTovy korporace. Pokud se zde nachází méně J rostlin, než kolik můžete odhodit/ukrást, zbytek propadne. NESMÍTE namísto toho MARSBOTovi brát ani odhazovat peníze.
- **Saturn Systems** [MARSBOTOVA] – Efekt této korporace týkající se symbolu kategorie Jupiter (♃) se provede, když zahrajete kartu se symbolem Jupiter (ať už za sebe, nebo za MARSBOTA). Na základě symbolů na stupnici desky MARSBOTA efekt korporace Saturn Systems *neprovádějte*. Tento efekt se také provede, pokud zahrajete kartu předehry se symbolem Jupiteru, ale **nikoli** na základě symbolů na vaší kartě korporace, neboť tu hrajete dříve než MARSBOT.
 - Pokud za *Saturn Systems* hrajete vy a na MARSBOTově korporaci se nachází symbol ♃, svůj efekt vyhodnoťte.
- **Pharmacy Union, Splice** [promokarty] – Pokud hrajete za korporace *Pharmacy Union* nebo *Splice* a efekt MARSBOTovy karty korporace, akce uvedené na některé jeho stupnici či efekt jeho bonusové karty umožní posun jeho kostičky na stupnici mikrobu (nikoli rostlin nebo zvířat), vyhodnoťte efekt karet těchto korporací, jako by byla zahrána karta se symbolem kategorie mikrobi.
 - Hraje-li za tyto korporace MARSBOT, efekt se provádí i při vyložení vaší karty předehry, ale ne při vyložení vaší karty korporace, protože ta se vykládá dříve než MARSBOTOVA karta korporace.
- **Aphrodite, Jezerní resorty** [MARSBOTOVY] – Hraje-li za tyto korporace MARSBOT, efekt karty korporace „přebíjí“ formulaci bonusové karty *Vládní zásah* (B16), dle níž nemá získávat nic. Hraje-li MARSBOT za **Aphrodite**, získá 2 € za zvýšení stavu Venuše, hraje-li za **Jezerní resorty**, položte bílou kostičku nebo zvyšte jeho stav na stupnici *stavby*. V žádném z těchto případů se však jeho TR nezvyšuje.
- **Pristar** [MARSBOTOVA] – Efekt karty korporace *Pristar* se při zahrání bonusové karty *Vládní zásah* (B16) neprovádí.
- **Utopia Invest** [MARSBOTOVA] – Nezapomeňte jako obvykle pomocí dodatečné kostičky zaznamenat dosaženou maximální hodnotu stavu na stupnici, kde stav dočasně poklesne. Při opětovném dosažení vyššího stavu se totiž žádné již jednou dříve provedené efekty znovu neprovádějí.



Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

