

# 30:2 MARS

STALO ŽAIDIMAS APIE IŠGYVENIMĄ KOSMOSE 1-4 ŽAIDĖJAMS



**KADABRA**

ŽAIDIMĄ KŪRĖ

DENNIS KOSTROMAN  
YARL BRINGA  
IGOR PUSHKAR

**TAISYKLIŲ KNYGA**

**DESIGNEE**  
**GAMING**

# 30 MARS

Marsas ten – laukia, kol bus pasiektas.

/BUZZ ALDRIN

2

## Ižanga

Dėmesio, marsonautai! Sveiki atvykę į NASA „30 iki Marso“ kosminę programą – 30 dienų vienpusį skrydį į Marsą, pirmąjį žmonijos istorijoje. Jūsų kelias buvo kruopščiai suplanuotas, o mūsų užpatentuotas naujos kartos jonų variklis kartu su „Saulės burėmis“ garantuos, kad kosminis laivas vienaip ar kitaip pasieks savo tikslą. Bet įspėjame – kosmosas yra žiaurus mokytojas netgi sėkmingiausiems marsonautams. Ten gali atsitikti bet kas, todėl svarbios jūsų individualios savybės ir pasiruošimas. Mes įsitikinę, kad nėra to, su kuo jūsų komanda negalėtų susitvarkyti. Vis dėlto, peržiūrėkite Dieninės veiklos planuotoją (paskutinis instrukcijos puslapis), kuris jus supažindins su geriausiais misijos vykdymo būdais.

Geros kloties! Žemė atsisveikina.

## Žaidimo apžvalga

„30 iki Marso: stalo žaidimas“ – tai 60 min. trukmės kooperacinis išlikimo kosmose žaidimas 1-4 žaidėjams. Kad išgyventų kelionę į Marsą, 4 marsonautai turi dirbti kaip komanda. Jūs arba laimite, arba pralaimite kartu.

## Žaidėjų skaičius

Žaidimą gali žaisti nuo 1 iki 4 žaidėjų. Misiją „Marsas 30“ vykdo 4 marsonautų įgula, tad žaigu yra mažiau žaidėjų, jie gali valdyti po kelis įgulos narius.

## Kaip laimėti

Kad laimėtumėte žaidimą, jūsų kosminis laivas turi pasiekti Marsą su bent vienu aktyviu įgulos nariu (stovinčia žaidėjo figūrele).

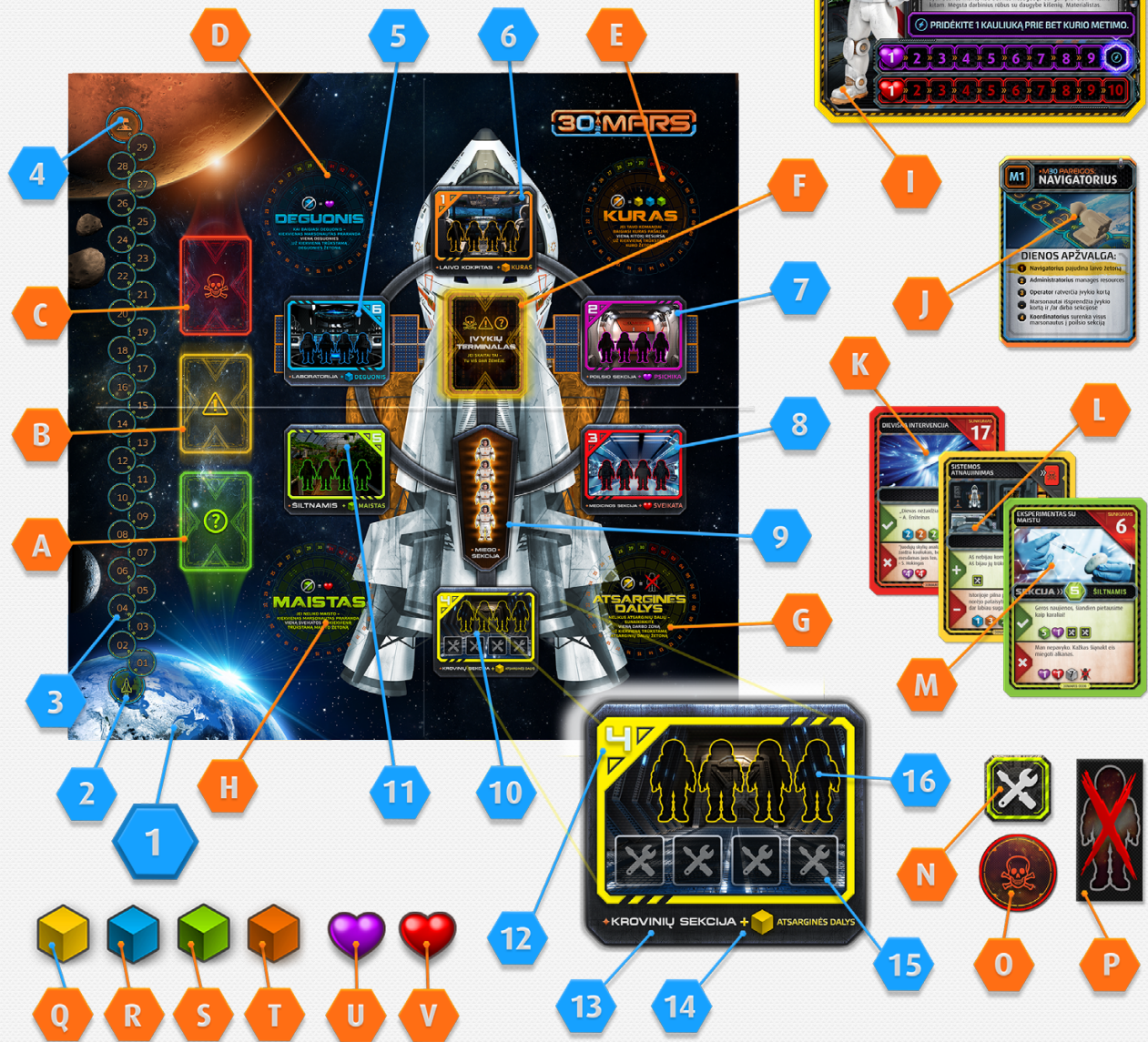
Žaigu visi 4 marsonautai yra netekę sąmonės (visos 4 žaidėjų figūrėlės guli Miego sekcijoje) – misija nepavyko!

## Žaidimo komponentai



1 žaidimo lenta, 1 kosminio laivo miniatiūra, 1 taisyklių knyga, 6 žaidėjų lapai, 6 žaidėjų figūros, 97 įvykių ir rolių kortos: 10 raudonų „nelaimės“ kortų, 20 geltonų „bėdos“ kortų, 59 žalių „kasdieninių“ kortų, 3 žalios „mokomosios“ kortos, 4 rolių (žaidėjų informacijos) kortelės, 120 resursų žetonų: 30 deguonies žetonų, 30 kuro žetonų, 30 maisto žetonų, 30 atsarginių dalių kortelių, 4 psichikos žetonai, 4 sveikatos žetonai, 3 nelaimių žetonai, 24 sugedusių darbo zonų žetonai, 4 remonto komplektai, 4 šešiasieniai kauliukai.

# Komponentų apžvalga



## Lenta:

- 1 - Žaidimo lenta
- 2 - Žaidimo startas: Žemė
- 3 - Dienos indikatorius
- 4 - Žaidimo finišas: Marso paviršius

## Laivo sekcijos:

- 5 - Laboratorijos sekcija
- 6 - Kokpitas
- 7 - Poilsio sekcija
- 8 - Medicinos sekcija
- 9 - Miego sekcija
- 10 - Krovinių sekcija
- 11 - Šiltnamio sekcija

## Sekcijos sandara:

- 12 - Sekcijos numeris
- 13 - Sekcijos pavadinimas
- 14 - Sekcijoje gaminama
- 15 - Vieta remonto komplektui
- 16 - Darbo zona

## Laukai:

- A - Žalių įvykių laukai
- B - Geltonų įvykių laukai
- C - Raudonų įvykių laukai
- D - Deguonies resursų laukai
- E - Kuro resursų laukai
- F - Įvykių terminalo laukai
- G - Atsarginių dalių resursų laukai
- H - Maisto resursų laukai

## Kortos ir žetonai:

- I - Veikėjo lapas
- J - Veikėjo rolės korta

- K - Raudona „nelaimės“ korta
- L - Geltona „bėdos“ korta
- M - Žalia „kasdieninė“ korta

- N - Remonto komplektas
- O - Raudonos „nelaimės“ dienos žetonas
- P - Sugedusios darbo zonos žetonas

- Q - Atsarginių dalių žetonas
- R - Deguonies žetonas
- S - Maisto žetonas

- T - Kuro žetonas
- U - Psichikos žetonas
- V - Sveikatos žetonas

# Žaidimo kortos

## Veikėjo lapas

- 1 - Vardas
- 2 - Istorija
- A - Profesija
- B - Profesijos savybė

Šiuo atveju: dirbdama šiltnamyje, Marija generuoja vieną papildomą maisto žetoną.

- C - Speciali savybė
- D - Specialios savybės priėjimas

Šiuo atveju: kai Marijos psichikos taškų skaičius lygus 10, jūs galite perridenti bet kurį kauliuką iki dviejų kartų.

- E - Psichikos indikatorius
- F - Sveikatos indikatorius

## Įvykiai

Žalia „kasdieninė“ korta

Geltona „bėdos“ korta

Raudona „nelaimės“ korta

## Įvykių kortos

- 1 - Įvykio pavadinimas
- 2 - Įvykio sunkumas
- 3 - Įvykio vieta (1-6)
- 4 - Teigiamas rezultatas po kauliukų testo
- 5 - Neigiamas rezultatas po kauliukų testo
- 6 - Neišvengiamas teigiamas rezultatas
- 7 - Neišvengiamas neigiamas rezultatas
- 8 - Tą patį ėjimą reikia traukti raudoną kortą
- 9 - Teigiamos pasekmės
- 10 - Neigiamos pasekmės

## Kortų simbolių paaiškinimai:

Neišvengiamas teigiamas	Teigiamas testas	Neišvengiamas neigiamas	Neigiamas testas	Įvykis laivo kokpite	Įvykis poilsio sekcijoje	Įvykis medicinos sekcijoje	Įvykis krovinių sekcijoje	Įvykis šiltnamyje	Įvykis laboratorijoje	Ridenk kauliuką, kad patikrintum
Deguonies žetonas	Kuro žetonas	Atsarginių dalių žetonas	Maisto žetonas	Bet koks pasirinktas resursas	Psichikos taškas	Sveikatos taškas	Turite traukti geltoną kortą	Turite traukti raudoną kortą	Darbo zonų gedimai	Jūs gaunate remonto komplektą

# Kaip žaisti

## Pasiruošimas žaidimui

Kad paruoštumėte stalo žaidimą „30 iki Marso“, atitinkama tvarka atlikite šiuos veiksmus:

- 01. Padėkite žaidimo lentą.** Išlankstykite žaidimo lentą ir padėkite ją stalo viduryje.
- 02. Padėkite kosminio laivo miniatiūrą starte.** Padėkite kosminio laivo miniatiūrą startinėje pozicijoje (ant Žemės simbolio).
- 03. Paruoškite įvykių kortas.** Sumaišykite ir išdėliokite visas žalias, geltonas ir raudonas kortas atskirai, tada padėkite jas ant joms skirtų vietų žaidimo lentoje.

**Svarbu!** Pirmajam mokomajam ar draugiškam žaidimui šeimoje, įdėkite visas žalias mokomąsias korteles. **Naudokite tik 30 žalių kasdieninių kortų, įskaitant 3 mokomąsias.** Nepamirškite išimti mokomųjų kortų ir naudokite visas žalias kortas įprastam žaidimui, kuris yra sudėtingesnis už mokomąjį.

- 04. Pasirinkite savo maršonautus ir jų roles.** Pasirinkite 4 maršonautų žaidėjų lapus. Padalinkite juos žaidėjams ir paskirkite kiekvienam iš jų po 1 rolės kortą. Duokite kiekvienam žaidėjui po 1 kauliuką – jie padedami šalia žaidėjų lapų.
- 05. Treniruokite savo komandą.** Meskite 1 kauliuką ir pridėkite 4 prie rezultato. Galutinis skaičius bus jūsų maršonautų startiniu Psichikos tašku kiekvienu. Padėkite Psichikos žetoną ant atitinkamo skaičiaus žaidėjo lape. Tą patį atlikite ir su startine Sveikata.
- 06. Patikrinkite kelią.** Meskite 1 kauliuką ir padėkite pirmąjį nelaimės žetoną ant dienos, atitinkančios išmesto kauliuko skaičių. Meskite kauliuką dar kartą, atimkite rezultatą iš 30 ir padėkite antrąjį nelaimės žetoną ant atitinkamos dienos. Padėkite trečiąjį nelaimės žetoną maždaug per vidurį tarp pirmųjų dviejų.
- 07. Paruoškite resursus.** Padėkite 30 kiekvieno resurso žetonų (deguonies, kuro, maisto ir atsarginių dalių) ant nurodytų resursų zonų žaidimo lentoje. Padėkite 24 sugedusių darbo zonų žetonus ir 4 remonto kompleksus šalia žaidimo lentos.

*Jūs pasiruošę, sėkmės!*



## Ėjimo apžvalga

01. Visi 4 maršonautai pradeda dieną Miego sekcijoje.
02. Navigatorius perkelia kosminio laivo figūrėlę lentoje viena diena arčiau Marso.
03. Administratorius nuima 1 deguonies, 1 maisto, 1 kuro ir atsarginių dalių resursą nuo nurodytų resursų zonų.
04. Operatorius paima vieną žalią įvykių kortą, padeda ją atversti šalia įvykių terminalo žaidimo lentos viduryje, tada nurodo, kurioje sekcijoje atsirado problema ir paaiškina visas jos pasekmes komandai. Buvusios įvykių kortos laikomos atverstos įvykių terminale. **Svarbu! Žaidimui pasiekus tą dieną, ant kurios yra raudonas nelaimės žetonas, traukiama nebe žalia, o raudona įvykių korta.**
05. Visi žaidėjai nusprendžia, kur padės žaidėjų žetonus. Žaidėjai, kurie pasirenka padėti savo žetonus toje vietoje, kur atsirado problema, bandys tą problemą išspręsti. Tie, kurie pasirenka eiti į kitas vietas, galės generuoti atitinkamus resursus. Visi padeda savo žetonus pasirinktoje vietoje.
06. Atliekamas kontrolinis kauliuko metimas (testas). Kiekvienas žaidėjas, kuris nusprendė dalyvauti problemos sprendime, meta savąjį šešiasienį kauliuką sėkmingos įvykių baigties patikrinimui. Sudėkite visų maršonautų, esančių toje pačioje įvykių sekcijoje, metimo rezultatus. Visi 4 maršonautai gali dalyvauti sprendime, nebent viena ar daugiau darbo zonų yra sugedusios. **Svarbu! Probleminė sekcija šį ėjimą negeneruoja resursų.**
07. Priklausomai nuo testo rezultato, išrinkta teigiamos arba neigiamos pasekmės.
08. Generuojami resursai. Administratorius atstato resursus, pagamintus maršonautų, dirbusių kitose sekcijose.
09. Koordinatorius įsitikina, kad visi maršonautai baigia savo dieną Miego sekcijoje.
10. Diena baigiasi.

*Kartokite, kol pasieksite Marsą!*

### Nebelikus resursų

Jei dienos pradžioje resursų zonoje nebelieka kurio nors resurso, jūs kenčiate pasekmes, priklausomai nuo resurso tipo.



**Nebelikus deguonies** - kiekvienas maršonautas netenka 1 psichikos už kiekvieną trūkstamą deguonies žetoną



**Nebelikus kuro** - pašalinkite vieną kito tipo resursą už kiekvieną trūkstamą kuro žetoną



**Nebelikus atsarginių dalių** - sunaikinkite vieną darbo zoną už kiekvieną trūkstamą atsarginių dalių žetoną



**Nebelikus maisto** - kiekvienas maršonautas netenka 1 sveikatos už kiekvieną trūkstamą maisto žetoną

# Informacija

## Įvykių terminalas

Tai speciali vieta, kur laikomi atversti visi jau įvykę įvykiai.

6

## Įvykio vieta

Tai sekcija, kurioje ištinka įvykis. Sekcijoje šį ėjimą negalima dirbti ir ji negeneruoja jokių resursų. Kartu jūs turite nuspręsti, kiek žaidėjų paskirti problemos sprendimui. Maksimalus marsonautų, galinčių dalyvauti problemos sprendime, skaičius priklauso nuo funkcionuojančių darbo zonų.

## Problemų sprendimas

Kiekvienas marsonautas, paskirtas į probleminę sekciją, meta kauliuką. Rezultatai sudedami – jei bendras rezultatas yra lygus ar didesnis nei įvykio kortos sudėtingumas, metimas laikomas sėkmingu. Testas pereinamas su teigiamomis kortoje nurodytomis pasekmėmis. Jeigu rezultatas yra žemesnis, testas yra nesėkmingas, ir įsigalioja neigiamos pasekmės.

## Įvykio praleidimas

Jūs galite praleisti įvykio problemos sprendimą ir vietoje to pasirinkti dirbti kitose sekcijose. Be abejo, tuo atveju jūs patirsite neigiamas įvykio pasekmes.

**Svarbu!** Jeigu praleisite įvykį, turintį Psichikos ar Sveikatos nuobaudų – visi 4 marsonautai turės jas priimti. *Mes patariame paskirti bent vieną marsonautą priimti žalai.*



## Darbo zonos gedimas

Kiekviena sekcija turi 4 zonas, kuriose žaidėjai generuoja resursus ar sprendžia problemas. Jei darbo zona sugenda, padėkite ant jos sugedusios darbo zonos žetoną. Ši darbo zona laikoma sugedusia ir negali būti naudojama, kol nėra suremontuota.



## Darbo zonų remontas

Žaidimo metu jūs galėsite kaupti remonto komplektus. Padėkite juos tam skirtose vietose krovinių sekcijoje. Jūs galite naudoti juos bet kuriuo žaidimo metu suremontuoti bet kurią sugedusią darbo zoną. Vienas remonto komplektas sutaiso vieną sugedusią darbo zoną. Maksimalus remonto komplektų kiekis, kurį talpina kosminis laivas vienu metu yra 4, tad naudokite juos protingai.

## Resursų generavimas

Kiekviena sekcija laive turi 4 veikiančias darbo zonas, kurios, kai jas aplanko marsonautai, dienos pabaigoje generuoja resursus. Aktyvi darbo zona duoda vieną resursą.

- Laivo kokpitas** - generuoja **1 kuro žetoną** už kiekvieną čia dirbantį marsonautą
- Laboratorija** - generuoja **1 deguonies žetoną** už kiekvieną čia dirbantį marsonautą
- Poilsio sekcija** - generuoja **1 psichikos žetoną** už kiekvieną čia būnantį marsonautą
- Šiltnamis** - generuoja **1 maisto žetoną** už kiekvieną čia dirbantį marsonautą
- Medicinos sekcija** - generuoja **1 sveikatos žetoną** už kiekvieną čia dirbantį marsonautą

**Pavyzdys:** 1 marsonautas dalyvauja įvykyje ir 3 marsonautai praleidžia dieną dirbdami Laboratorijoje. Dienos pabaigoje komanda gauna 3 deguonies žetonus.

## Sveikata ir psichika



Kiekvienas marsonautas gali turėti nuo 1 iki 10 sveikatos taškų ir nuo 1 iki 10 psichikos taškų. Startinės reikšmės yra nustatomos metant vieną kauliuką ir pridėdamas prie jo 4 žaidimo pradžioje. Kiekvienai reikšmei yra atskiras metimas. Jūs dažnai prarasite sveikatos ir psichikos taškus, nepraeidami testų. Galite padidinti psichikos ar sveikatos taškus praleisdami dieną atitinkamai Rekreacijos ir Medicinos sekcijose. Tiek psichika, tiek sveikata negali nukristi žemiau 1.

**Svarbu!** Jei kada turite prarasti psichikos taškų tada, kai jų turite vos 1 – vietoj to prarandate sveikatos taškus.

**Pavyzdys:** Jono sveikata yra lygi 6 ir jo psichika lygi 1. Jis nepraėjo testo ir turi prarasti 2 sveikatos ir 2 psichikos taškus. Jonas turės 2 sveikatos ir 1 psichikos tašką.

## Sąmonės netekimas

Jei bet kuriuo žaidimo momentu jūsų sveikata nukristų žemiau 1, jūs netenkate sąmonės. Tuoj pat padėkite savo žaidėjo figūrėlę Miego sekcijoje paguldytą. Sekančią dieną jūs turite praleisti tam, kad atstatytumėte 1 sveikatos tašką. Po to galite tęsti žaidimą, kaip įprasta.

## Žaidimo pralaimėjimas

Jei visi 4 žaidėjai vienu metu yra netekę sąmonės (4 žaidėjų žetonai yra paguldyti Miego sekcijoje) – misija nepavyko ir žaidimas baigiasi.



## Speciali savybė

Jūs galite naudoti marsonauto specialią savybę tik tuo atveju, jei jo psichikos taškų kiekis pasiekia 10. Naudokite ją bet kuriuo žaidimo metu, bet panaudojus nustatykite psichikos žetoną ties 1, kadangi marsonautui tai kainuoja daug pastangų.

## Marsonautų dosjė

### Jūsų komandą sudaro 4 marsonautai!



#### Larisa Ivanovna Pirogova

**Profesija:** Gydytoja

Dirbdamas Medicinos sekcijoje, žaidėjas gali generuoti 1 sveikatos tašką sau ir duoti papildomą sveikatos tašką kitam komandos nariui, esančiam **bet kurioje** laivo vietoje.

**Speciali savybė:** sumažinkite įvykio sudėtingumą X (X - išmesto kauliuko skaičius). Bet kuriuo žaidimo momentu jūs galite naudoti šią savybę tam, kad sumažintumėte bet kurios įvykio kortos sudėtingumą. Meskite kauliuką ir atimkite metimo rezultatą iš kortos sudėtingumo.



#### Džonas Fidžeraldas Braunas Jaun.

**Profesija:** Inžinierius

Dirbdamas Krovinių sekcijoje, generuoja vieną papildomą atsarginių dalių žetoną.

**Speciali savybė:** pridėkite 1 kauliuką prie bet kurio metimo. Bet kuriuo žaidimo metu, po to, kai kas nors atlieka metimą, jūs galite panaudoti šią savybę ir pridėti vieną papildomą kauliuko metimą prie rezultato.



#### Sten Li Kub Rik

**Profesija:** Psichiatras.

Dirbdamas Rekreacijos sekcijoje, galite gauti 1 psichikos tašką sau ir 1 bet kuriam kitam komandos nariui, **netgi ir esančiam kitur.**

**Speciali savybė:** apsaugokite draugą nuo psichikos taškų praradimo.

Bet kada žaidimo metu jūs galite panaudoti šią savybę tam, kad apsaugotumėte bet kurį komandos narį nuo psichikos taškų praradimo. Netgi tada, kai jis naudoja savo specialią savybę.

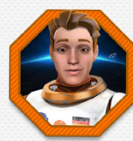


#### Marija Luiza Ambrosijo

**Profesija:** Botanikė

Dirbdama Šiltnamyje, generuoja vieną papildomą maisto žetoną.

**Speciali savybė:** gali perridenti bet kurį kauliuką. Bet kuriuo žaidimo metu, po to, kai bet kuris žaidėjas išridena kauliukus, jūs galite panaudoti šią savybę ir permesti bet kurį kauliuką iki 2 kartų. Jūs turite naudoti naują rezultatą.



#### Dieteris Von Braunas

**Profesija:** Pilotas

Dirbdamas Kokpite, generuojate vieną papildomą kuro žetoną.

**Speciali savybė:** pertraukite (traukite iš naujo) bet kurią įvykio kortą. Netgi raudoną.

Jūs galite pertraukti bet kurią tos pačios spalvos įvykio kortą. Ignoruokite ankstesnį įvykį ir padėkite jį į kaladės apačią.

Svarbu! Ši savybė naudojama tik tada, kai įvykio korta yra ką tik ištraukta ir marsonautai dar nėra paskirti į jokiais sekcijas.

Jūs negalite naudoti šios savybės, jei kauliukai jau buvo išmesti.



#### Žakas-Lujis Kusto

**Profesija:** Mokslininkas

Dirbdamas Laboratorijoje, generuojate vieną papildomą deguonies žetoną.

**Speciali savybė:** padvigubinkite bet kurį kauliuko metimo rezultatą.

Bet kuriuo metu po metimo jūs galite panaudoti šią savybę tam, kad padvigubintumėte bet kurio 1 kauliuko, įskaitant jūsų, rezultatą.

## Žaidimo kūrėjai ir padėkos

**Pagrindinė idėja:** Dennis Kostroman

**Žaidimo koncepcija, dizainas ir kūrimas:** Dennis Kostroman,

Yarl Bringa, Igor Pushkar

**Grafika, prekės ženklas, kortų ir dėžės dizainas:** Dennis Kostroman

**Kortų tekstas ir taisyklės:** Yarl Bringa, Aleksey Nehoroshkin

**Korektūra:** Aleksey Nehoroshkin, Yarl Bringa, Phil "Eagle-Eyes" Daley

**Kortų elementų surinkimas:** Andrei Filimonov, Anna Shidlauskyte

**Marsonautai 3D:** Milos Kojadinovic - Ačiū žmogau už puikią idėją - tu geriausias! Talentingas profas. Tikiuosi „30 iki Marso“ tau patiks :)

**Viršelio 3D vidus:** Anton Cermak - Dėkui žmogau. Jei tai skaitysi - tu gavai dėžę, ačiū tau labai :)

**Žaidimo žetonai 3D:** - Serge Nanovsky - Dirbti savaitgaliais ne taip jau blogai, ar ne?

**Ypatingas ačiū:** Mano žmonai ir sūnui Lenai ir Nikitai Kostroman - už buvimą ten, kol manęs nebuvo! Igor Pushkar - už nežmonišką kiekį žaidimo stres-testavimo, dėl saugumo priežasčių niekada neprašykite jo dar kartą žaisti „30 iki Marso“. Pavel Pirogov - už pradinį testavimą, pasiūlymus ir 3D „skraidančią bažnyčios“ miniatūrą. Aleksey Kalinin - pats geriausias spausdinimas! Tim Bokarev - ačiū už puikų žaidimą Septikon, nors tie žetonai ir turėjo skirtingą gyvenimą :)

**Lokalizavimas:** Aleksandr Juzov, Sevastian Sizoh

**Žaidimo testuotojai:** Pavel Pirogov, Alex Latoff, George Vader, Andrei Filimonov, Eugene Orekhov, Serge Nanovsky, Boris Borisson, Fred Moritz, Anna Shidlauskyte, Aleksey Nehoroshkin, Valentin Degterjov, Boriss Tsarjov, Kirill Lebedev, Vladimir Volotšajev, Aleksandr Nikandrov, Igor & Nikita Zahharov, Aleksandr Juzov, Nikolai Rezvõi, Edvard Michelson, Elena & Nikita Kostroman

## Dieninės veiklos planuotojas

**Taisyklių nuorodos:** šios instrukcijos apibendrina pasiruošimą žaidimui ir žaidimo eigą.

### Pasiruošimas žaidimui

01. Padėkite žaidimo lentą.
02. Padėkite kosminio laivo miniatiūrą starte.
03. Sumaišykite ir išdėliokite visas žalias, geltonas ir raudonas kortas atskirai, tada padėkite jas ant joms skirtų vietų žaidimo lentoje.
04. Pasirinkite 4 marsonautų žaidėjų lapus. Padalinkite juos žaidėjams ir paskirkite kiekvienam iš jų 1 rolės kortą. Duokite kiekvienam žaidėjui po 1 kauliuką – jie padedami šalia žaidėjų lapų.
05. Meskite 1 kauliuką ir pridėkite 4 prie rezultato. Galutinis skaičius bus jūsų marsonautų startiniu Psichikos taškų kiekiu. Padėkite Psichikos žetoną ant atitinkamo skaičiaus žaidėjo lape. Tą patį atlikite ir su startine Sveikata.
06. Meskite 1 kauliuką ir padėkite pirmąjį nelaimės žetoną ant dienos, atitinkancios išmesto kauliuko skaičių. Meskite kauliuką dar kartą, atimkite rezultatą iš 30 ir padėkite antrąjį nelaimės žetoną ant atitinkamos dienos. Padėkite trečiąjį nelaimės žetoną maždaug per vidurį tarp pirmųjų dviejų.
07. Paruoškite resursus. Padėkite 30 kiekvieno resurso žetonų (deguonies, kuro, maisto ir atsarginių dalių) ant nurodytų resursų zonų žaidimo lentoje. Padėkite 24 sugedusių darbo zonų žetonus ir 4 remonto komplektus šalia žaidimo lentos.

### Priminimai

- ♦ Įgulą visuomet sudaro 4 marsonautai.
- ♦ Žaidimą pradėdate be remonto komplektų.
- ♦ Kai ateina diena, pažymėta raudonu nelaimės žetonu, vietoje žalios traukiama raudona įvykio korta.
- ♦ Probleminė sekcija negeneruoja jokių resursų.
- ♦ Marsonauto negalima padėti į sugedusią darbo zoną.
- ♦ Jūs gaunate sugeneruotus resursus dienos pabaigoje.

### Jūs laimite

Kad laimėtumėte, jūsų kosminis laivas turi pasiekti Marsą su bent vienu aktyviu įgulos nariu (stovinčia žaidėjo figūrele).

### Jūs pralaimite

Jeigu visi 4 marsonautai yra netekę sąmonės (visos 4 žaidėjų figūrėlės guli Miego sekcijoje) – misija nepavyko!

### Dienos (ėjimo) apžvalga

01. Visi 4 marsonautai pradeda dieną Miego sekcijoje.
02. Navigatorius pajudina kosminio laivo žetoną lentoje viena diena arčiau Marso.
03. Administratorius nuima 1 deguonies, 1 maisto, 1 kuro ir atsarginių dalių resursą nuo nurodytų resursų zonų.
04. Operatorius paima vieną žalią įvykio kortą, padeda ją atverstą šalia įvykių terminalo žaidimo lentos viduryje, tada nurodo, kurioje sekcijoje atsirado problema ir paaiškina visas jos pasekmes komandai. Buvusios įvykių kortos visuomet laikomos atverstos įvykių terminale.
05. Visi žaidėjai nusprendžia, kur padės žaidėjų žetonus.
06. Atliekamas kontrolinis kauliuko metimas (testas).
07. Priklausomai nuo testo rezultato, išrinka teigiamos arba neigiamos pasekmės.
08. Generuojami resursai. Administratorius atstato resursus, sugeneruotus marsonautų, dirbusių kitose sekcijose.
09. Koordinatorius įsitikina, kad visi marsonautai baigia savo dieną Miego sekcijoje.
10. Diena baigiasi.

### Marsonautų specialios savybės:

- » **PILOTAS** 1 =
- » **PSICHIATRAS** 2 = kitus
- » **GYDYTOJA** 3 = kitus
- » **INŽINIERIUS** 4 =
- » **BOTANIKĖ** 5 =
- » **MOKSLININKAS** 6 =

### Kortų simbolių paaiškinimai:

Neišvengiamas teigiamas	Teigiamas testas	Neišvengiamas neigiamas	Neigiamas testas	Įvykis laivo kokpite	Įvykis poilsio sekcijoje	Įvykis medicinos sekcijoje	Įvykis krovinių sekcijoje	Įvykis šiltnamyje	Įvykis laboratorijoje	Ridenk kauliuką, kad patikrintum
Deguonies žetonas	Kuro žetonas	Atsarginių dalių žetonas	Maisto žetonas	Bet koks pasirinktas resursas	Psichikos taškas	Sveikatos taškas	Turite traukti geltoną kortą	Turite traukti raudoną kortą	Darbo zonų gedimai	Jūs gaunate remonto komplektą