

30²MARS

KOSMOSA IZDŽĪVOŠANAS GALDA SPĒLE PRIEKŠ 1 – 4 SPĒLĒTĀJIEM



KADABRA

DIZAINERI

DENNIS KOSTROMAN
YARL BRINGA
IGOR PUSHKAR

NOTEIKUMU GRĀMATA

DESIGNEE
GAMING

30 MARS

Marss gaida kādu, kurš līdz tam pastiepsies.

/BUZZ AKDRIN

2

Ievads

Uzmanību Marsonauti! Esat sveicināti NASHA 30 – Marsa kosmosa programmu. Pirmais 30 dienu vienvirziena lidojums cilvēces vēsturē. Jūsu ceļš tika rūpīgi izplānots un mūsu patentētie Nākamā-Laikmeta jonu dzinēji, savienoti ar solārajām burām, parūpēsies šis kosmosa kuģis sasniedz savu gala mērķi vienā veidā vai citā. Bet esat brīdināti, kosmos ir nežēlīga saimniece pat veiksmīgākajiem marsonautiem. Atgadieties var jebkas. Tieši tādās situācijās noderēs tavš ašais prāts un paveiktie treniņi. Mēs esam pārliecināti, ka tavai komandai šķēršļu nebūs. Bet lai būtu droši to teikt, lūdzu apskatīties ikdienas plānotāju (Rokasgrāmatas pēdējā lapa), kas aprakstīs labākos veidus kā tikt pie savas misijas galamērķa. **Gaismas ātrums! Zeme ārā.**

Spēles Pārskats

30 to Mars™ galda spēle ir 60 minūšu gara 1-4 spēlētāju kooperatīva kosmosa izdzīvošanas galda spēle. 4 Marsonautiem ir jāstrādā komandā, lai izdzīvotu savu piedzīvojumu un garo ceļu līdz Marsam. Jūs vainu uzvarat kopā, vainu zaudējat kopā.

Spēlētāju Skaits

Spēle var tikt spēlēta jebkādā cilvēku skaitā, no 1 – 4. Misijā Mars 30 ir 4 Marsonauti, lai mazāk spēlētāju vienkārši spēlēt vairākas ekipāžas uzreiz.

Kā Uzvarēt

Lai uzvarētu šo spēli visai ekipāžai ir jāasniedz Mars ar vismaz vienu aktīvu ekipāžas locekli (Spēlētāja figūrai ir jāstāv).

Ja visi 4 Marsonauti ir atslēgušies (Visas 4 spēlētāju figūras glabājās miega kajītēs) – Misija tika izgāzta !

Spēles komponenti



1 Spēles laukums, 1 Kosmosa kuģa miniatūra, 1 Noteikumu grāmata, 6 spēlētāju lapas, 97 notikumu un lomu kārtis: 10 Sarkanās "Senās" kārtis, 20 Dzeltenās "Kibeles" kārtis, 60 – Zaļās "Rutīnas" kārtis, 3 Zaļās "Konsultāciju" kārtis, 3 lomu (Spēlētāju atsauces) kārtis, 120 Resursu žetoni: 30 Skābekļa žetoni, 30 Benzīna žetoni, 30 Ēdiena žetoni, 30 Lieko daļu žetoni, 4 Veselā saprāta žetoni, 4 Veselības žetoni, 3 Senie žetoni, 24 Salauzto darbvietas žetoni, 4 remonta komplekti, 4 Sešpusēji metamie kauliņi.

Komponentu Pārskats



Laukums:

- 1 - Spēles Laukums
- 2 - Spēles Sākums:
Zeme
- 3 - Dienu Indikātors
- 4 - Spēles Beigas:
Marsa virsma

Kuģu kajītes:

- 5 - Laboratorijas kajīte
- 6 - Pilota kabīne
- 7 - Gulēšanas kajīte
- 8 - Medicīniskā kajīte
- 9 - Medicīniskā kajīte
- 10 - Kravas kajīte
- 11 - Siltumnīcas

Kajīšu Anatomija:

- 12 - Kajītes skaits
- 13 - Kajītes vārds
- 14 - Kajītes ražošanas
- 15 - Remonta Komplekta vieta
- 16 - Darbavieta

Vietas:

- A - Zāļu notikumu vieta
- B - Dzelteno notikumu vieta
- C - Sarkanu notikumu vieta
- D - Skābekļa resursu vieta
- E - Benzīna resursu vieta
- F - Notikumu termināla vieta
- G - Lieko detaļu resursu vieta
- H - Ēdiena resursa vieta

Kārtis un Žetoni:

- I - Spēlētāja lapa
- J - Spēlētāja lomu lapa

- K - Sarkanās "senās" kārtis
- L - Dzeltenās "Kibeles" kārtis
- M - Zaļās "Rutinas" kārtis
- N - Remonta Komplekts
- O - Sarkanu "Seno" dienu žetons
- P - Salauzto darbvietu žetons

- Q - Lieko detaļu žetons
- T - Benzīna žetons
- R - Skābekļa žetons
- U - Veselā saprāta žetons
- S - Ēdiena žetons
- V - Veselības žetons

Spēles Kārtis

Spēlētāja lapa

1 - Vārds

2 - Stāsts

A - Profesijas nosaukums

B - Profesijas bonus

Šajā gadījumā: Marija ražo vienu papildus ēdiena žetonu, kamēr viņa strādā siltumnīcā.

C - Speciālās spējas

D - Speciālo spēju piekļuve

Šajā gadījumā: kad Marijas Veselā Saprāta līmenis ir vismaz 10, tu drīkstī pārņemt jebkuru pārbaudes spēju kauliņu, līdz pat divām reizēm.

E - Veselā Saprāta indikators

F - Veselības indikators

Notikumi

Zaļās "Rutīnas" kārts

Dzeltenā "Ķibeles" kārts

Sarkanā "Senā" kārts

Notikumu Kārtis

1 - Notikuma nosaukums

2 - Notikuma grūtības pakāpe

3 - Notikuma lokācija (1-6)

4 - Pozitīvs rezultāts pēc metamo kauliņu pārbaudes

5 - Negatīvs rezultāts pēc metamo kauliņu pārbaudes

6 - Neizbēgams pozitīvs rezultāts

7 - Neizbēgams negatīvs rezultāts

8 - Ir jāvelk sarkanā kārts tani pašā gājienā

9 - Pozitīvas sekas

10 - Negatīvas sekas

Izskaidroti Kāršu Simboli:

Neizbēgams pozitīvs	Pārbaudīt pozitīvu	Neizbēgams negatīvs	Pārbaudīt negatīvu	Notikumi Pilota kabīnē	Notikumi Atbūtas kajītē	Notikumi Medicīniskajā kajītē	Notikumi Kravas kajītē	Notikumi Siltumnīcā	Notikumi Laboratorijā	Met kauliņus, lai noteiktu rezultātu
Skābekļa žetons	Benzīna žetons	Rezervju žetons	Ēdiena žetons	Jebkurš resurs pēc izvēles	Veselā Saprāta žetons	Veselības žetons	Ir jāvelk dzeltenā kārts	Ir jāvelk sarkanā kārts	Darbvietas pārtraukums	Tu saņem remonta komplektu

Kā Spēlēt

Spēles uzstādīšana

Lai uzstādītu **30 to Mars™** galda spēli lūdzu sekojiet šo soļu specifiskajiem norādījumiem pēc kārtas:

- 01. Novietojiet spēles laukumu.** Atklājiet spēles laukumu un novietojiet to uz galda, vai citā spēlēšanas lokācijā.
- 02. Novietojies Kosmosa kuģa miniatūru uz Sākuma laukuma.** Novietojies Kosmosa kuģa miniatūru uz sākuma pozīcijā (Zemes simbols).
- 03. Sagatavojiet notikumu kārtis.** Samaisiet un novietojiet visas zaļās, dzeltenās un sarkanās kārtis atsevišķi, tad novietojiet tās kavas uz spēles laukuma attiecīgās vietas.

NB! Priekš pirmās izmēģinājuma partijas, vai draudzīgas ģimenes spēles, mēs iesakām izmantot visas zaļās konsultācijas kārtis. **Izmantojiet tikai 30 zaļās rutīnas kārtis, ieskaitot 3 zaļās konsultāciju kārtis.** Neaizmirstat izņemt visas zaļās konsultāciju kārtis un izmantojiet visas zaļās kārtis priekš normālas spēles.

- 04. Izvēlaties savus Marsonautus un viņu lomas.** Izvēlaties 4 Marsonautu spēlētāju lapas. Sadaliet izvēlētās lapas starp spēlētājiem un tad iedodiet katram vienu lomu kārti katram spēlētājam. Iedodiet katram spēlētājam vienu metamo kauliņu un novietojiet to blakus spēlētāja lapai.
- 05. Attīstī savu komandu.** Uzmet vienu metamo kauliņu un pieskaiti + 4, lai izveidotu rezultātu. Rezultāts būs tava Marsonauta sākuma veselais saprāts. Novietojiet veselā saprāta žetonus uz atbilstošās vietas savā spēlētāja lapā. To pašu arī izdariet ar dzīvībām.
- 06. Apskatiet ceļus.** Uzmetiet vienu metamo kauliņu un novietojiet vienu nejaušu žetonu uz atbilstošās dienas laukuma. Metiet vienu kauliņu vēl vienu reizi, atņemiet to rezultātu no 30 un novietojiet otro nejaušu žetonu uz tieši tā cipara. Novietojiet trešo žetonu apmēram starp pirmajiem diviem nejaušiem žetoniem.
- 07. Sagatavojat resursus.** Novietojiet 30 resursu žetonus (skābeklis, benzīns, ēdiens vai rezerves daļas) uz atbilstošajām galda spēles laukumiem. Novietojiet 24 darbavietas žetonus un 4 remonta komplektus kaut kur blakus spēles laukumam.

Jūs esat gatavi sākt! Veiksmi!



Gājienu pārskats

- Visi 4 Marsonauti uzsāk savu dienu atpūtas kajītē.
- Navigatora kustina Kosmosa kuģa žetonu vienu dienu tuvāk Marsam, kas atrodas uz spēļu laukuma
- Administrators noņem 1 skābekli, 1 ēdienu, 1 benzīnu un 1 rezerves daļu no speciālo resursu laukuma.
- Operātors paņem vienu zaļo notikumu kārti, novieto to atklāti uz notikumu termināla spēles laukuma vidū un tad izvēlas, kurā laukumā (kajītē) atrodas problēma un paskaidro komandai visus negatīvos efektus, kuri var atgadīties. Jūs vienmēr turat pagājušās notikumu kārtis atklātas uz spēles laukuma.
- NB! Dienā, kad tiek norādīts sarkans nelaimes gadījuma žetons - sarkanais notikumu žetons tiek pacelts zaļā vietā.**
- Katrs izlemj, kur tiek novietoti spēlētāja žetoni. Spēlētājs, kurš izvēlās novietot savu personāžu istabā, kur notiek atgadījums, mēģinās to salabot. Spēlētāji, kas izvēlās iet citās vietās, varēs dabūt attiecīgās vietas resursus. Visi novieto savus žetonus izvēlētajos laukumos.
- Pārbaude tiek mesta. Katrs spēlētājs, kurš izvēlējās risināt problēmu, met metamo kauliņu, lai pārbaudītu notikumu. Saskaitiet kopā visu Marstronautu kauliņu uzmeto rezultātu, kuri atrodas vienā kajītē. Visi 4 Marsonauti var mēģināt risināt problēmu, ja vien nav papildus problēma citā kajītē.
- NB! Kajīte, ar problēmu tanī, neražo nevienu resursu šajā gājienā.**
- Skatoties pēc metienu rezultātiem, tiek noteikts vai ir pozitīvas, vai negatīvas sekas.
- Resursi tiek savākti. Administrators atjauno Marsonautu saražotos resursus visās kajītēs, kur tie atradās.
- Kordinātors parūpējas, lai visi Marsonauti atgriežas atpūtas kajītē.
- Diena beidzas.

Atkārtojiet šos soļus līdz Jūs nonākat līdz Marsam!

Resursu beigas

Ja kādas dienas sākumā nepietiek vismaz viens resurss, tad spēlētājiem ir jāmaksā attiecīgais sods, skatoties pēc iztrūkušajiem resursiem.



Skābekļa beigas - Katrs Marsonauts zaudē vienu veselo saprātu par katru skābekli, kas pietrūkst.



Benzīna beigas - Atmetiet jebkuru citu resursu par katru iztrūkstošo benzīna resursu.



Rezervju beigas - Iznīciniet jebkuru vienu darba vietu par katru iztrūkstošo rezerves daļu.



Ēdiena beigas - Katrs Marsonauts zaudē vienu veselību par katru iztrūkstošo ēdienu.

Atsauces

6

Notikumu Termināls

Šī ir speciāla vieta, kur Jūs turiet visus notikuma žetonus atklāti.

Notikumu Lokācija

Šī ir kajīte, kur norisinās notikumi. Jūs nevarat strādāt tajā reģionā un saņemt ražotos resursus šajā gājienā. Jūs izlemjat visi kopā cik cilvēki mēģinās risināt problēmu. Maksimālais Marsonautu skaits, kuri drīkst risināt problēmu, vienā reģionā atbilst uz to, cik daudz kajītes ir aktīvā darba stāvoklī.

Problēmas Risināšana

Katrs Marsonauts, kurš atrodas tanī kajītē met vienu metamo kauliņu. Rezultāti tiek summēti. Ja tiek uzņemts vienāds vai lielāks skaits, nekā norādīts, tad tiek uzskatīts, ka notikums ir veiksmīgs. Bet, ja nesanāk pārspēt, tad tiek uzskatīts, ka rezultāta sekas ir negatīvas.

Notikuma Izlaišana

Jūs drīkstat izlaist notikumu un izvēlēties citu kajīti, kurā var iet strādāt. Protams, ka notikums tiks skaitīts kā zaudēts un tiks piešķirtas negatīvas sekas.

NB! Ja jūs izlaižat notikumu, tad visiem 4 Marsonautiem ir jāmaksā attiecīgie resursi. *Mēs iesākam aizsūtīt tikai vienu, lai vismaz tikai viens cieš negatīvās sekas.*



Sabojātās darba vietas

Katrā kajītē ir četras darba vietas, lai ražotu resursus vai risināt konkrēto problēmu. Ja darba vieta tiek uzskatīta kā sabojāta, tad ir jānovieto sabojātās darba vietas žetons. Sabojāta darba vieta tiek uzskatīta bojāta un nevar būt izmantota līdz tā tiek salabota.



Salabot darba vietu

Spēles gaitā, spēlētājiem būs vairākas iespējas iegūt remonta komplektus. Novietojiet tos attiecīgajā laukuma kravas kajītē. Jūs drīkstat tos izmantot jebkurā laikā, lai salabotu darba vietu. Viens remonta komplekts salabo vienu darba vietu. Maksimālais skaits, ko kuģis drīkst pārvadāt vienlaicīgi, ir 4 remonta komplekti. Izmantojiet tos apdomāti.

Resursu Ražošana

Katrai kajītei ir četras vietas, kur var ievietot attiecīgu Marsonautu, lai dienas beigās tas ražo papildus resursu. Jebkura darba vieta saražo vismaz vienu resursu.

- Pilota kajīte** - ražo **vienu benzīna žetonu** par katru Marsonautu tanī
- Laboratorija** - ražo **vienu skābekli žetonu** par katru Marsonautu tanī
- Gulēšanas kajīte** - ražo **vienu veselā saprāta žetonu** par katru Marsonautu tanī
- Siltumnica** - ražo **vienu ēdiena žetonu** par katru Marsonautu tanī
- Medicīniskā kajīte** - ražo **vienu ēdiena žetonu** par katru Marsonautu tanī

Piemērs: 1 Marsonauts piedalījās notikumā un 3 Marsonauti pavadīja dienu laboratorijā. Dienas beigās, komanda iegūst 3 skābekļa žetonus.

Veselība un Veselais Saprāts

Katram Marsonautam ir 1 – 10 veselība un 1 – 10 veselais saprāts. Sākuma skaits ir izvēlēts metot kauliņu un pieskaitot +4. Tas tiek darīts spēles sākumā. Jūs metat atsevišķi par katru vērtību. Jūs bieži zaudēsiet dzīvības un veselo saprātu neizpildot notikumus un pārbaudes. Jūs varat atgūt savu veselību un veselo saprātu iztērējot savu dienu medicīniskajā kajītē, vai gulēšanas kajītē. Gan veselība, gan veselais saprāts nevar krist zem 1.

NB! Ja ir jāzaudē veselais saprāta punkts, kamēr veselais saprāts ir 1, tad tiek zaudēts viena veselība.

Piemērs: John'a veselība ir 6 un viņa veselais saprāts ir 1. Viņš zaudē savu pārbaudi un viņam vajag zaudēt 2 veselības un 2 veselos saprātus. Tagad John'am ir 2 veselības un 1 veselais saprāts.

Atslēdzies

Ja, jebkurā spēles brīdī, tava veselība nokrīt zem 1, tad tu esi atslēdzies. Nekavējoties novieto savu spēlētāju horizontālā veidā savā atpūtas kajītē. Tev vajag izlaist nākamo gājienu, lai atgūtu 1 veselību. Pēc tā tu vari turpināt savus gājienu kā vienmēr.

Spēles zaudēšana

Ja visi 4 spēlētāji ir Atslēgušies (Novietoti horizontālā veidā atpūtas kajītē) vienlaicīgi, tad misija tiek uzskatīta kā izgāzusies un spēle nekavējoties beidzas.



Speciālās spējas

Jūs varat izmantot Marsonautu speciālās spējas, tika tad, ja veselais saprāts sasniedz 10. Jūs varat šo spēju izmantot jebkurā laikā, bet tad ir jāatliek veselā saprāta žetons atpakaļ uz 1, jo Jūsu Marsonauts ir noguruma stāvoklī.

Marsonautu Profili

Tava komanda vienmēr sastāv no 4 marsonautiem!



Larisa Ivanovna Pirogova

Profesija: Ārsts

Kamēr strādā medicīniskajā kajītē spēlētājs var saražot 1 veselības punktu sev un iedod papildus vienu veselības punktu citam komandas biedram, **jebkurā vietā** uz kuģa.

Speciālās spējas: Samazināt notikuma grūtību par X (Kur X ir **uzmestā kauliņa cipars**). Jebkurā spēles brīdī var izmantot šo speciālo spēju, lai samazinātu notikuma grūtību. Met metamo kauliņu, lai atņemtu to vērtību no kārts grūtības rezultāta.



Stan Lee Kub Reek

Profesija: Psihiatrs

Kamēr strādā gulešanas kajītē, spēlētājs var saražot 1 veselā saprāta punktu sev un iedod papildus veselā saprāta punktu citam komandas biedram, **jebkurā vietā** uz kuģa.

Speciālā spēja: Novērst drauga veselā saprāta zaudēšanu.

Jebkurā spēles laikā, tu drīkst izmantot šo spēju, lai novērstu drauga veselā saprāta zaudēšanu, pat, ja viņš izmanto savu speciālo spēju.



Jean-Louis Cousteau

Profesija: Zinātnieks

Kamēr strādā laboratorijā, spēlētājs var saražot 1 skābekļa žetonu.

Speciālā spēja: Var dubultot jebkuru kauliņa metienu.

Pēc jebkura metiena var izmantot šo spēju, lai dubultotu jebkura kauliņa metienu, pat savējo.



John Fitzgerald Brown Jr.

Profesija: Inženieris

Kamēr strādā kravas kajītē, spēlētājs var saražot papildus rezerves daļu.

Speciālā spēja: Pievieno 1 metamo kauliņu

jebkuram metienam. Pēc jebkura metiena var izmantot šo spēju, lai pievienotu 1 metamo kauliņu metienam.



Maria Luiza Ambrosio

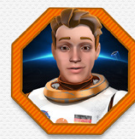
Profesija: Botāniķis

Kamēr strādā siltumnīcā, spēlētājs var saražot papildus ēdiena žetonu.

Speciālā spēja: Var pārņemt jebkuru metamo

kauliņu, pat divreiz!

Katru reizi kā kāds uzmet kauliņu, tu var pārņemt to kauliņu līdz pat divām reizēm. Vienmēr jāslaglabā otrais rezultāts.



Dieter Von Braun

Profesija: Pilots

Kamēr strādā pilota kabīnē, spēlētājs var saražot papildus benzīnu.

Speciālā spēja: Var nomainīt jebkuru notikumu kartiņu, pat sarkanu.

Var izvilkt jaunu kartiņu esošās vietā. Kartiņām ir jābūt vienādā krāsā. Vecā kartiņa tiek novietota kavās apakšā.

NB! Šī spēja drīkst tikt izspēlēta tikai tad, kad tiek izvilka jauna notikumu kartiņa un neviens Marsonauts netika vēl pārvietots. [Nedrīkst izmantot šo spēju, ja metamie kauliņi tika izmesti.](#)

Kredīti un pateicības

Galvenā ideja: Dennis Kostroman

Spēles koncepts, dizains un attīstība: Dennis Kostroman, Yarl Bringa, Igor Pushkar

Grafikas, Brends, Kārtis un Kastes dizains: Dennis Kostroman

Kāršu teksts un noteikumi: Yarl Bringa, Aleksey Nehoroshkin

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

Kāršu elementu montāža: Andrei Filimonov, Anna Shidlauskayte

Marsonauti 3d: Milos Kojadinovic - Paldies vecīt par palīdzību, tu esi labākais! Debešķīgi talantīgs profesionālis. Cerams, ka tu izbaudīsi 30 to Mars :)

Vāka 3d Interjers: Anton Cermak - Priekā vecīt! Ja šo tagad lasi, tad tu dabūji savu kasti, liels paldies :)

Spēles žetoni 3d: - Serge Nanovsky - Strādāt pa brīvdienām nav tik slikti, redzī?

Speciāls paldies: Manai sievai un dēlam Lena un Nikita Kostroman

- Ka viņi bija tur, kad es nebiju! **Igor Pushkar** - Par neiedomājami ilgu spēles testēšanas laiku, drošības gadījumam nejaūtājiet viņam vairs spēlēt 30 to Mars. **Pavel Pirogov** - Par spēles sākuma testēšanu, ieteikumiem un 3d "Lidojošās baznīcas" miniatūru. **Aleksey Kalinin** - labākā printēšana dzīvē! **Tim Bokarev** - Paldies par varenu spēles septikonu, tiem žetoniem gani bija cits liktenis :)

Lokalizācija: Aleksandr Juzov, Sevastian Sizoh

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

Ikdienas Rutīnas Plānošana

Noteikumu atsauce: Šīs instrukcijas parāda Tšu spēles uzsākšanu un gājienu pārskatu.

Spēles uzstādīšana

01. Novietojiet spēles laukumu.
02. Novietojies Kosmosa kuģa miniatūru uz Sākuma laukuma.
03. Sagatavojiet notikumu kārtis. Samaisiet un novietojiet visas zaļās, dzeltenās un sarkanās kārtis atsevišķi, tad novietojiet tās kavas uz spēles laukuma attiecīgās vietas.
04. Izvēlaties 4 Marsonautu spēlētāju lapas. Sadaliet izvēlētās lapas starp spēlētājiem un tad iedodiet katram vienu lomu kārti katram spēlētājam. Iedodiet katram spēlētājam vienu metamo kauliņu un novietojiet to blakus spēlētāja lapai.
05. Uzmet vienu metamo kauliņu un pieskaiti + 4, lai izveidotu rezultātu. Rezultāts būs tava Marsonauta sākuma veselais saprāts. Novietojiet veselā saprāta žetonu uz atbilstošās vietas savā spēlētāja lapā. To pašu arī izdariet ar dzīvībām.
06. Uzmetiet vienu metamo kauliņu un novietojiet vienu atgadījuma žetonu uz atbilstošās dienas laukuma. Metiet vienu kauliņu vēl vienu reizi, atņemiet to rezultātu no 30 un novietojiet otro atgadījuma žetonu uz tieši tā cipara. Novietojiet trešo žetonu apmēram starp pirmajiem diviem atgadījuma žetoniem.
07. Sagatavojat resursus. Novietojiet 30 resursu žetonus (skābeklis, benzīns, ēdiens vai rezerves daļas) uz atbilstošajām galda spēles laukumiem. Novietojiet 24 darbvietas žetonus un 4 remonta kompleksus kaut kur blakus spēles laukumam.

Atgādinājums

- ◆ Ekipāža vienmēr sastāv no četriem Marsonautiem.
- ◆ Tu uzsāc spēli bez neviena remonta komplekta.
- ◆ Kad atgadisies sarkanais nelaimes notikums, tiek ņemta sarkanā kartiņa zaļās vietā.
- ◆ Problemātiskā kajīte neražo nekādus resursus.
- ◆ Tu nedrīksti likt Marsonautus sabojātās darba vietās.
- ◆ Tu saņem ražotos resursus dienas beigās.

Tu Uzvari

Tu uzvari, ja vismaz viens no aktivajiem Marsonautiem ir nonācis līdz Marsam (Viena figūriņa vēl stāv laukumā).

Tu zaudē

Tu zaudē, ja visi 4 Marsonauti ir atslēgušies (4 spēlētāju figūras guļ horizontāli atpūtas kajītē) vienlaicīgi - Misija tiek uzskatīta kā izgāšanās.

Dienu (Gājienu) Pārskats

01. Visi 4 Marsonauti uzsāk savu dienu atpūtas kajītē.
02. Navigators pakustina kosmosa kuģi par vienu lauciņu tuvāk Marsam katru dienu
03. Administrators noņem 1 skābekli, 1 ēdienu, 1 benzīnu un 1 rezerves daļu no specifiskā resursu laukuma.
04. Operātors paņem vienu zaļo notikumu kārti un novieto to atklāti uz notikumu termināļa galda spēles laukuma vidū. Pēc tam viņš izvēlas, kurā kajītē atgadisies šī problēma un paskaidro visai komandai par sekām, kas var atgādīties. Visas izdarītās un novērstās notikumu kārtis tiek turētas atklātas.
05. Katrs spēlētājs izvēlas, kur novietot savu spēlētāja žetonu.
06. Metiet kauliņu.
07. Skatoties uz kauliņu metienu rezultātiem tiek noteiktas vai sekas ir pozitīvas vai negatīvas.
08. Tiek sarāžoti resursi. Administrators atjauno resursus, kur strādāja Marsonauti.
09. Kordinātors parūpējas par to, lai visi Marsonauti atgriežas atpūtas kajītē.
10. Diena beidzas.

Profesijas Speciālie Bonusi:

» PILOT	1 =	
» PSYCHIATRIST	2 =	
» PHYSICIAN	3 =	
» ENGINEER	4 =	
» BOTANIST	5 =	
» SCIENTIST	6 =	

Izskaidroti kāršu simboli:

Neizbēgams pozitīvs	Pārbaidīt pozitīvu	Neizbēgams negatīvs	Check Negative	Notikumi Pilota kabīnē	Notikumi Atbūtas kajītē	Notikumi Medicīniskajā kajītē	Notikumi Kravas kajītē	Notikumi Siltumnicā	Notikumi Laboratorijā	Met kauliņus, lai noteiktu rezultātu
Skābekļa žetons	Benzīna žetons	Rezervju žetons	Ēdiena žetons	Jebkurš resursus pēc izvēles	Veselā Saprāta žetons	Veselības žetons	Ir jāvelk dzeltenā kārts	Ir jāvelk sarkanā kārts	Darbvietas pārtraukums	Tu saņem remonta kompleksu