

FIRST MARTIANS

AVVENTURE SUL PIANETA ROSSO

REGOLAMENTO



INTRODUZIONE

Nel 2029, quando il vostro equipaggio è partito per Marte, la missione sembrava abbastanza semplice. Dopo un viaggio privo di incidenti – frutto del duro lavoro della MCEI* – siete diventati i primi esseri umani a mettere piede sul suolo marziano. Una volta sbarcati, con tutte le infrastrutture già installate, avevate il compito di preparare il terreno per la fase successiva del programma di colonizzazione.

**MCEI [em-kei] - Mars Colonization and Expansion Initiative, iniziativa di colonizzazione ed espansione marziana. Agenzia internazionale fondata nel 2016 per inviare coloni umani sul Pianeta Rosso.*

Benvenuti a First Martians: Avventure sul Pianeta Rosso, un gioco cooperativo per 1-4 giocatori dove tutti vincono o tutti perdono. In ogni missione cercherete di raggiungere un obiettivo entro un numero specificato di round. L'app integrativa vi offrirà ulteriori sfide presentando altri obiettivi da raggiungere e nuovi ostacoli da superare.

Nelle sezioni seguenti del regolamento imparerete come si svolge il gioco: in cosa consiste un round, come compiere le azioni, come effettuare la manutenzione della base e cosa vi occorre per completare con successo una missione. Le icone utilizzate nel gioco sono spiegate alla fine di questo regolamento, dove troverete anche le risposte ad alcune delle domande più frequenti (FAQ) sullo svolgimento del gioco. Le risposte alle domande specifiche della missione in corso si trovano invece nell'app.

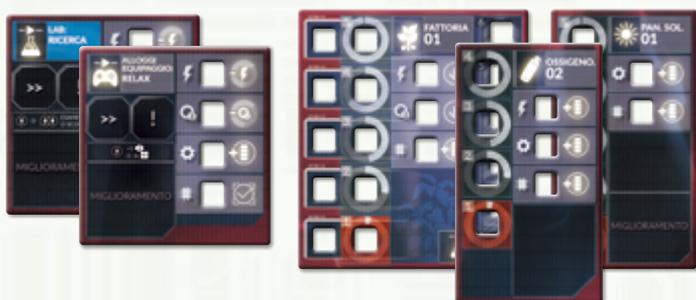
COMPONENTI



1 tabellone di gioco



4 schede (ID) dei giocatori



13 tessere Struttura



3 tessere "anello 3"



8 tessere "anello 1"

8 tessere "anello 2"

19 tessere regione di interesse (ROI)



38 segnalini Modificatore



3 segnalini livello



18 segnalini Morale



9 segnalini punto di interesse (POI)



1 segnalino Primo Giocatore



12 segnalini Condizione



8 tessere Miglioramento



4 tessere Moltiplicatore



12 rossi

8 arancione

6 neri

26 segnalini Obiettivo



8 tessere Arresto (4 energia e 4 ossigeno)



7 Connettori Energetici

7 Filtri dell'Ossigeno

7 Hardware

7 CPU

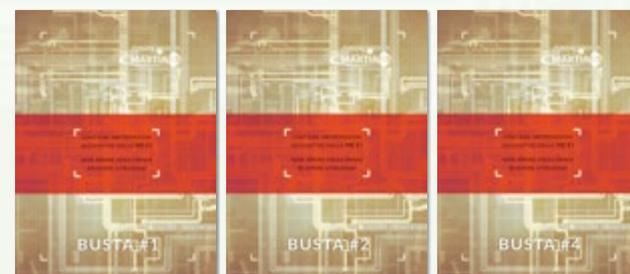
28 segnalini Pezzi di Ricambio



3 schede missione a due facce



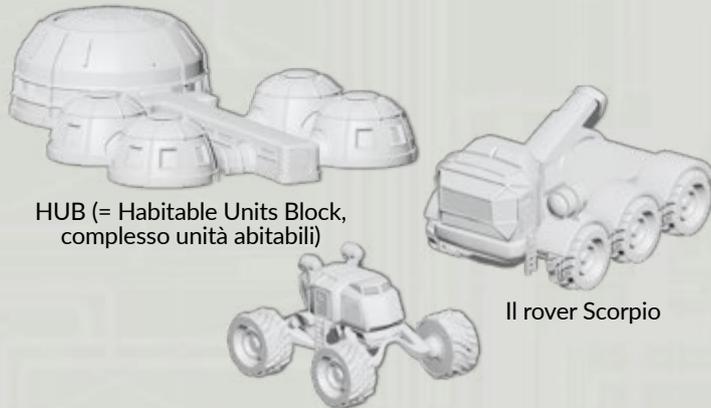
2 fascicoli campagna



4 buste con informazioni di missione segrete

NON APRIRE SENZA PRIMA RICEVERE ISTRUZIONI

COMPONENTI



HUB (= Habitable Units Block, complesso unità abitabili)

Il rover Scorpio



Il rover Froggy
3 miniature



3 dadi Esplorazione (verdi)



3 dadi Raccolta (grigi)



3 dadi Ricerca (azzurri)



3 dadi Costruzione (marroni)



3 dadi Avaria (1 giallo, 1 rosso e 1 arancione)

15 dadi speciali

pedine dei giocatori:



pedine AOM

12 pedine Azione



campioni
(14 blu)



indicatori di stato:
funzionante (44 verdi),
rotto (28 rossi)



usati per vari scopi
(24 neri, 15 trasparenti)

almeno 125 indicatori di plastica



40 carte Avaria
Complesso Lavorativo



28 carte Avaria
Complesso Abitativo



26 carte Avaria
Complesso Sistemi



8 carte Miglioramento



14 carte Struttura



6 carte Ricerca



4 carte Profilo



8 carte Direzione



12 carte Abilità



4 carte AOM (AOM = Automated Operating Machine, macchina a funzionamento automatizzato)

Modalità di Gioco

Prima di iniziare la vostra avventura in questo gioco, potete scegliere se intraprendere una missione singola o una campagna. Le missioni singole sono esperienze uniche e indipendenti che offrono un notevole grado di rigiocabilità. La scelta della missione può essere effettuata in base al tipo di attività su cui intendete focalizzarvi: esplorazione, ricerca o costruzione. La scatola contiene tre schede missione stampate sui due lati; ognuna di esse fornisce i particolari di ciascuna missione.



Una campagna, invece, è una catena di missioni che narrano una storia emozionante: ne svelerete la trama mano a mano che procedete, prendendo varie decisioni e svolgendo diversi compiti. Grazie all'app integrativa, avrete la possibilità di "salvare" la partita dopo ogni missione, in modo da poter riprendere agevolmente, alla sessione successiva, dal punto in cui vi eravate interrotti l'ultima volta. In questo modo vi sarà possibile allestire la missione successiva mantenendo la continuità delle azioni compiute in quella precedente.

Una delle campagne presenta elementi di gioco nello stile definito "legacy", cioè irreversibile (per ulteriori dettagli vedi *La Modalità Campagna*, pag. 20).

In entrambe le modalità di gioco, *Avventure sul Pianeta Rosso* fa uso delle stesse meccaniche di gioco basilari, illustrate in questo regolamento. Le modifiche allo svolgimento del gioco, se esistono, sono descritte nelle schede delle specifiche missioni.

L'app

L'app integrativa è gratuita e scaricabile da internet. Sono supportati i dispositivi Android e Apple, così come i PC Windows. Potete scaricare la vostra versione da Google Play, App Store o dal sito www.portalgames.pl.

Scopo del Gioco

Che abbiate scelto una missione singola o di intraprendere una campagna prolungata, il vostro obiettivo sarà sempre di soddisfare le condizioni di vittoria di una data missione entro un numero specificato di round (chiamati "Sol"); inoltre, tutti i vostri astronauti devono **restare vivi**. Ogni scheda missione fornisce tutte le informazioni su come vincere il gioco (la sezione **Obiettivi di Missione** sulla scheda). Durante una missione, l'app tiene traccia dei vostri progressi. Nel corso di ogni round l'app mostra sullo schermo un menu dal quale è possibile accedere al Diario di Missione.

Gli obiettivi da raggiungere possono essere di due tipi: **obbligatori** e **facoltativi** - entrambi specificati nel Diario. Ogni volta che raggiungete un obiettivo, cliccate sul riquadro di spunta per indicarne il completamento. Per vincere dovrete raggiungere tutti gli obiettivi obbligatori prima che il tempo a disposizione si esaurisca. L'app vi informerà del termine della missione (non oltre

l'ultimo round previsto per il suo completamento); a questo punto dovrete aver raggiunto gli obiettivi obbligatori. In una missione singola troverete anche obiettivi opzionali che vi consentiranno di avvicinarvi al vostro scopo finale o di migliorare la situazione in cui vi trovate (ad esempio fornendovi pezzi di ricambio o altro cibo). Le campagne funzionano in modo diverso, come descritto nella sezione *La Modalità Campagna*.

Alcune missioni hanno anche una **Soglia di successo**. Se questo valore è specificato sulla scheda missione, rientrare in tale Soglia è sempre obbligatorio. La Soglia può riferirsi ad esempio a un numero massimo di elementi rotti nell'HUB. Al termine della missione, dovrete trovarvi a quella soglia o al di sotto di essa per poter vincere.

Salute degli astronauti: il vostro astronauta può subire al massimo 5 ferite prima di morire. Se un astronauta qualsiasi muore, la missione fallisce immediatamente.

Gli Astronauti

Nel gioco, ogni astronauta è rappresentato da una scheda ID per il giocatore e dalle 2 pedine Azione del colore corrispondente. La scheda ID contiene informazioni sulla professione, l'abilità base e la salute dell'astronauta.

Le **pedine Azione** rappresentano il tempo che occorre all'astronauta per eseguire le sue azioni. Per utilizzarle, devono essere collocate sull'azione che si desidera intraprendere. Ulteriori dettagli si trovano nel riquadro Pedine Azione a pag. 11.

Le **abilità** consentono ai giocatori di spendere segnalini Morale al fine di eseguire un'azione esclusiva, come ripetere il tiro di un dado o raccogliere un campione. Ogni abilità può essere utilizzata soltanto una volta per round. L'abilità base di ciascun astronauta è indicata sulla sua scheda ID ed è disponibile in ogni partita. Inoltre, ogni astronauta dispone di una serie di tre carte Abilità. In una missione singola queste sono disponibili sin dall'inizio del gioco; durante una campagna occorrerà innanzi tutto sbloccarle.

Salute: la scheda ID include anche un tracciato Salute, da usarsi per indicare il numero di ferite che affliggono l'astronauta.



Ferite e condizioni

All'inizio di ogni missione, inserite un indicatore rosso nello spazio in fondo a sinistra del tracciato Salute (sotto il ritratto dell'astronauta). Ogni volta che l'astronauta subisce una ferita, l'indicatore si sposta di uno spazio verso destra sul tracciato.



Si noti che il tracciato Salute riporta anche alcune icone. Ogni volta che una di queste icone viene superata dall'indicatore che si sposta a destra a seguito di una ferita, l'astronauta acquisisce anche una condizione: si pesca un segnalino Condizione dal mucchio e lo si risolve immediatamente (un giocatore può acquisire più di una condizione nel corso dello stesso round). Quando l'astronauta viene curato (e l'indicatore torna a spostarsi verso sinistra), non si risolvono gli effetti del superamento dell'icona.



Ogni round si compone di 6 fasi, ed è possibile ricevere segnalini Condizione nelle fasi 1-5. Se il segnalino è ricevuto nella fase Azione (cioè dopo un tiro di dadi sfortunato), il suo effetto non si applica alle altre azioni del giocatore per quel round. Se il segnalino è ricevuto nella fase Morale (perché l'astronauta ha subito ferite in quanto non aveva abbastanza segnalini Morale da scartare), il suo effetto si applica alle azioni del round. Di conseguenza, la tempistica è importante: se pescate un segnalino Condizione durante la fase N, il suo effetto si applica nella fase N+1 (e in quelle successive).

Un astronauta può essere afflitto da diverse condizioni allo stesso tempo, ma non più di una per tipo (per esempio, non può avere due segnalini Emicrania allo stesso tempo). Se pescate una condizione che lo affligge già, continuate a pescare finché non ne trovate una che sia diversa da quelle già possedute, poi mescolate nel mucchietto i segnalini inutilizzati.

Abilità

Ogni astronauta ha un'abilità base e un set di tre carte Abilità. Ciascuna abilità può essere usata solo una volta per round, ma in qualsiasi momento durante quel round. Quando usate l'abilità base del vostro astronauta, mettete un indicatore nero sul suo testo per indicare che per quel round l'avete già utilizzata. Quando usate l'abilità di una carta Abilità, girate la carta a faccia in giù.

Le abilità hanno effetti immediati: per esempio, quando il Geologo spende 2 segnalini Morale per raccogliere 1 campione, quel campione è subito disponibile per la ricerca dopo essere stato raccolto.

Per sbloccare un'abilità durante una campagna, dovete prima effettuare una Scoperta. Ogni volta che spostate un campione studiato nello spazio Scoperta, ogni giocatore sceglie una delle proprie carte Abilità e la colloca vicino alla propria scheda ID. Quell'abilità è subito disponibile e può essere utilizzata immediatamente.

Anatomia del Tabellone e delle Tessere Struttura

Sequenza del Round (MORALE)

Riserve Generali (questo spazio serve a tenere traccia delle vostre riserve di ossigeno, energia e cibo)

Tracciato Morale

Tracciato Stress

Questo è il vostro HUB (piazate qui le tessere Struttura relative all'HUB)

Spazio dove collocare le pedine quando si compiono le azioni Evento

Complesso Sistemi

Zona di Carico (conservate qui i vostri pezzi di ricambio, campioni ecc.)

Complesso Abitativo

Tracciato Avarie

Mappa (piazate qui le tessere ROI)
Ogni spazio ROI è caratterizzato da un codice:
A2 - SE
A = numero di anello (1 = interno, 2 = centrale, 3 = esterno)
SE = direzione (stampata sulla mappa)
I due spazi ROI indicati in rosso sono inaccessibili

Complesso Lavorativo

Rimessa

Riquadro Ricerche

Riquadro Avarie

Tracciato Produttività

Nome della Struttura (OSSIGENO. 02)

Spazi per i segnalini

Nome della Struttura e tipo di azione (MEDLAB: GUARIGIONE)

Colonna indicatori di stato

Costi e penalità

Indicazioni di stato

Icone identificative degli indicatori di stato

Spazio per la tessera Miglioramento

Numero di segnalini necessari

Costi e penalità

Icone identificative degli indicatori di stato

Se un indicatore di stato è rosso, l'elemento indicato a sinistra è rotto e si applica il costo/penalità indicato a destra.

Specificano quale elemento è rotto (e quale elemento occorre per ripararlo):
⚡ Connettori Energetici, ⚙️ Filtri dell'Ossigeno, ⚙️ Hardware, ⚡ CPU.

PREPARAZIONE

Le missioni singole rientrano in una delle seguenti tre categorie: Esplorazione, Ricerca e Costruzione. Quando cominciate una partita, scegliete la missione che preferite basandovi sulle azioni e le abilità sulle quali volete concentrarvi.

Per ogni missione (incluse quelle che fanno parte di una campagna) è possibile definire anche il livello di difficoltà. Ciò influenza l'entità dei danni (o delle ricompense) conseguenti al verificarsi di vari Eventi.

Inserite le vostre preferenze nell'app per adattare l'esperienza di gioco alle aspettative del gruppo.

Vi consigliamo di iniziare le vostre avventure marziane giocando la missione introduttiva: *Come a Casa Vostra*.



Le istruzioni che seguono offrono una panoramica generale di come preparare il gioco (se ci sono meno di 4 giocatori, vedi pag. 19). I dettagli variano da una missione all'altra (specialmente durante una campagna, dove i preliminari di ciascuna missione sono influenzati da quanto è successo prima). **Accertatevi di apportare le necessarie modifiche a queste regole di preparazione e seguite sempre le istruzioni fornite dall'app.** Le regole specifiche di una missione hanno sempre la precedenza su queste istruzioni di preparazione generiche.

1. Preparare il tabellone
 - a. Collocate il tabellone al centro dell'area di gioco.
 - b. Piazzate **1 indicatore bianco** sullo spazio 0 del **tracciato Morale**.
 - c. Piazzate **1 indicatore bianco** sullo spazio 00 del **tracciato Stress**.
 - d. Piazzate **1 indicatore bianco** sull'icona  della **Sequenza del Round**.
2. Piazzare le miniature

Mettete la miniatura dell'HUB al centro della mappa. Piazzate le 2 miniature dei rover nella **Rimessa**.

3. Scegliere gli astronauti

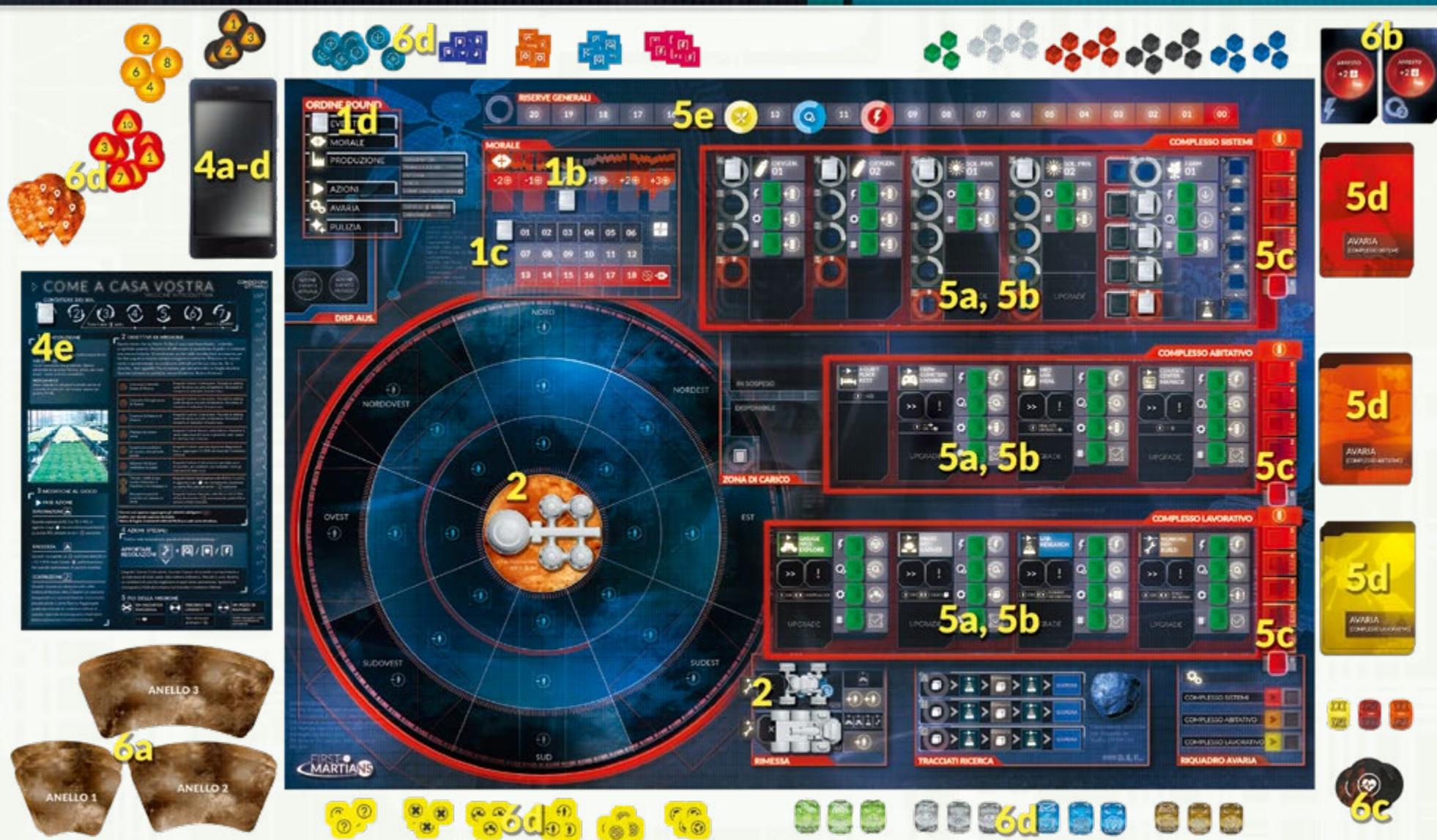
Ogni giocatore sceglie un astronauta con cui giocare (Scienziato, Geologo, Ingegnere o Medico), prende la **scheda ID** corrispondente e **2 pedine** Azione di un colore a sua scelta. Quindi inserisce **1 indicatore rosso** nello spazio apposito sul ritratto del suo astronauta.
4. Preparare app e missione
 - a. Avviate l'app sul vostro dispositivo. Il dispositivo può essere collocato nello

- spazio **DISPOSITIVO AUSILIARIO** sul tabellone di gioco.
- b. Inserite nell'app se state giocando una missione singola o cominciando/proseguendo una campagna. Scegliete il tipo di missione (per le missioni singole) e il livello di difficoltà che preferite.
- c. A meno che non stiate proseguendo una campagna, aggiungete gli astronauti che avete scelto al pannello Debriefing dell'Equipaggio. I nomi sono generati casualmente, ma è possibile

- personalizzarli.
 - d. Cliccate Avanti e scegliete una missione dall'elenco.
 - e. Cercate la scheda missione corrispondente e mettetela accanto al tabellone. Piazzate **1 indicatore bianco** nello spazio a sinistra del **conteggio dei sol**.
5. Preparare le strutture e le provviste
 - a. Piazzate **tutte le 13 tessere Struttura** nei rispettivi spazi sul tabellone. Fila in alto (da sinistra a destra):



- b. Inserite gli **indicatori bianchi** negli spazi più in alto dei tracciati produttività degli Ossigenatori e dei Pannelli Solari. Per ogni astronauta in gioco



inserite **1 indicatore nero** nella colonna delle Serre nella Fattoria – queste sono le serre che al momento avete costruito. Quindi, aggiungete **1 indicatore bianco** accanto a ogni Serra già costruita.

c. Piazzate **1 indicatore rosso** sullo spazio 0 del **tracciato Avaria** di ciascun complesso di moduli.

d. Suddividete le **carte Avaria** in tre mazzetti

separati in base al loro retro. Mescolate ogni mazzetto separatamente e piazzatelo a faccia in giù a destra del rispettivo tracciato Avaria.

e. Mettete gli indicatori di livello **ossigeno, energia e cibo** negli spazi appropriati sul **tracciato Riserve Generali**. Gli esatti livelli iniziali di ossigeno, energia e cibo sono specificati dall'app per ciascuna missione.

6. Preparare segnalini, tessere e dadi

a. Suddividete le **tessere**

ROI in tre mucchietti in base alle loro dimensioni, mettendole a faccia in giù. Mescolate ogni mucchietto e piazzatelo accanto al tabellone.

b. Suddividete le **tessere Arresto** in due mucchietti in base alle loro dimensioni, mettendole a faccia in giù. Mescolate ogni mucchietto e piazzatelo accanto al tabellone.

c. Mescolate tutti i **segnalini Condizione** in un unico mucchio a faccia in giù. Collocatelo vicino al tabellone.

d. Piazzate tutte le altre tessere, segnalini, indicatori e dadi a portata di mano dei giocatori: questa è la **riserva**.

7. Scegliere il Primo Giocatore

Decidete chi sarà il Primo Giocatore nel round iniziale della partita. Se non riuscite a decidere, sceglietelo a caso.

8. Siete quasi pronti!

Verificate di avere apportato ogni necessaria modifica a queste istruzioni di preparazione come specificato dall'app.

Leggete la narrazione di background (sulla scheda missione o nell'app).

Quindi procedete al round 1, fase 1 (la fase Eventi) e... **buona fortuna!**

Altri componenti

Noterete che dopo avere allestito il tavolo per giocare, diversi componenti sono rimasti nella scatola. Non preoccupatevi: l'app vi dirà quando dovrete utilizzarli.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: EVENTI

Panoramica del round

Una partita di *Avventure sul Pianeta Rosso* si dipana su una serie di round. Ogni scheda missione riporta un Contatore dei Sol per indicare quanti round vi sono a disposizione (1 sol = 1 round).



Ogni round si divide in 6 fasi, che vengono risolte nell'ordine seguente:

- I. EVENTI.** Il Primo Giocatore legge ad alta voce l'Evento presentato dall'app e ne risolve gli effetti. A volte gli Eventi hanno effetti istantanei, altre volte influenzano l'intero round e alcuni si protraggono persino più a lungo.
- II. MORALE.** Il Primo Giocatore (e solo lui) risolve gli effetti del livello attuale di Morale.
- III. PRODUZIONE.** Le risorse (ossigeno, energia e cibo) vengono prodotte e utilizzate. Gli effetti dello Stress e degli rotti nel Complesso Lavorativo vengono risolti.
- IV. AZIONI.** I giocatori agiscono insieme per definire e mettere in atto il miglior piano di azione che hanno elaborato per questo round.
- V. AVARIE.** Il Primo Giocatore tira i dadi Avaria e ne risolve i risultati.
- VI. PULIZIA.** Si aggiorna la posizione dei segnalini e degli indicatori sul tabellone.

Una volta terminata la fase Pulizia, il segnalino Primo Giocatore passa di mano in senso orario. L'indicatore dei sol avanza sullo spazio successivo e l'indicatore bianco torna a posizionarsi in cima al tracciato Sequenza del Round. Quindi comincia un nuovo round.

Le sezioni seguenti descrivono ciascuna fase nei dettagli.

I. Eventi

Per prima cosa bisogna aumentare il livello delle Avarie (vedi sotto). Subito dopo, l'app mostrerà un Evento: le modalità di risoluzione dipendono dal tipo di Evento verificatosi.

Aumentare Avarie

Mano a mano che passa il tempo, le condizioni dell'HUB si deteriorano gradualmente. Prima dell'Evento di ogni round, l'app dice di aumentare di 1 uno dei tracciati Avaria. Spostate l'indicatore corrispondente di uno spazio verso l'alto e risolvete eventuali conseguenze (vedi pag. 18).

Eventi di Missione

Gli Eventi di Missione sono avvenimenti cruciali per lo svolgimento del gioco e fanno progredire la narrazione. Leggete il testo della storia e la descrizione dell'Evento; risolvete gli effetti immediatamente. Segue quindi l'azione dell'Evento: se non la eseguite in questo round, vi rendete vulnerabili a tutta una serie di conseguenze negative (ulteriori dettagli al riguardo si trovano nella sezione Azioni, pag. 14).

Dopo avere letto tutte le nuove informazioni fornite dall'app, questa fase ha termine; abbassate di 1 spazio l'indicatore bianco sul tracciato Sequenza del Round e procedete con la fase Morale.



Eventi di Avventura ed Eventi Conseguenziali

L'app mostra soltanto un Evento di Missione per round, ma alcuni Eventi aggiuntivi possono verificarsi come risultato di qualcosa che è successo in passato o in base a quale azione è stata compiuta o meno nei round precedenti. Questi Eventi extra possono essere Eventi di Avventura o Eventi Conseguenziali. Il motivo per cui si verificano è spiegato alle pag. 13-14. Quando l'app presenta uno di questi Eventi, seguite le istruzioni sullo schermo.

Il testo narrativo fornito in un'Avventura o un Evento potrebbe contenere qualche indizio sulle sue possibili conseguenze. Gli Eventi di Avventura e Conseguenziali, se esistono, si verificano sempre prima del normale Evento di Missione di un dato round.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: MORALE E PRODUZIONE

II. Morale

Sebbene il livello di Morale rifletta l'umore dell'intero equipaggio, in ciascun round i suoi effetti vengono risolti solo dal Primo Giocatore. Il tracciato Morale va da -2 (l'astronauta prova un sentimento di disperazione) a +3 (ha l'energia e il vigore di tirare avanti). Il Morale non può mai oltrepassare questi limiti.



Quando risolve gli effetti del Morale del gruppo, il Primo Giocatore riceve o scarta segnalini Morale come indicato dal valore di Morale attuale (ad esempio ottiene 2 segnalini Morale se il Morale è a +2 o ne scarta 1 se il livello è a -1).



Ogni volta che il Primo Giocatore è costretto a scartare un numero di segnalini superiore a quelli che ha, li scarta tutti e subisce 1 ferita per ogni segnalino mancante. Non si può scegliere di subire ferite anziché scartare segnalini Morale!

Se il Morale del gruppo è sullo 0, non succede nulla.

Dopo aver risolto le conseguenze del livello di Morale, abbassate di 1 spazio l'indicatore bianco sulla Sequenza del Round e passate alla fase Produzione.

Il Primo Giocatore

Il segnalino Primo Giocatore indica ovviamente quale giocatore svolge tale ruolo in ogni round.



Il Primo Giocatore è la persona che:

- Risolve e sperimenta gli effetti della fase Morale.
- Risolve ogni eventuale disputa tra i giocatori.

Inoltre, alcuni effetti di gioco fanno specifico riferimento al Primo Giocatore.



Pannelli Solari

L'HUB dispone di due serie di Pannelli Solari. Un indicatore bianco denota la produttività attuale di ciascuno di essi (min = 1, max = 5). Sommate i valori di entrambi i Pannelli Solari: il risultato indica quanta energia viene prodotta in questo round e di conseguenza quante Strutture possono essere alimentate. Le Strutture che necessitano di una fornitura costante di energia presentano un'icona ⚡ a sinistra della colonna degli indicatori di stato: sono entrambi gli Ossigenatori, la Fattoria, gli Alloggi Equipaggio, il MedLab, il Centro di Controllo, il Garage, il Vano Sonde, il Laboratorio e l'Officina. Gli indicatori di stato ⚡ verde/rosso in queste Strutture **non** indicano che l'energia deve o non deve essere fornita, ma solo che quella fornita può o non può essere utilizzata - per esempio, un indicatore di stato rosso può significare che la Struttura riceve energia ma che si è verificato un corto circuito al suo interno.

Se producite più energia di quella che spendete, metà della quantità in più (arrotondata per eccesso) si aggiunge alle Riserve Generali (spostate l'indicatore energia sul livello aggiornato).

III. Produzione

In questa fase si calcolano e annotano i nuovi livelli di ossigeno, energia e cibo, nonché il livello di Stress e gli elementi rotti nel Complesso Lavorativo.

Ossigeno, energia e cibo

Ossigeno, energia e cibo sono le risorse essenziali della base marziana. Il cibo è prodotto dalla Fattoria (Serre 01-05), l'ossigeno dagli Ossigenatori 01 e 02 e l'energia dai Pannelli Solari 01 e 02. Queste risorse vengono prodotte a ogni round; inoltre può essere disponibile una riserva già presente all'inizio della missione (quando preparate una missione, l'app indica sempre quali e quante risorse sono già disponibili nelle Riserve Generali).

Le risorse vengono quindi **spese**: l'ossigeno riempie l'HUB di aria respirabile, l'energia viene usata per alimentare le Strutture e il cibo viene mangiato.



Ossigenatori

L'HUB dispone di due Ossigenatori. Un indicatore bianco denota la produttività attuale di ciascuno di essi (min = 1, max = 4). Sommate i valori di entrambi gli Ossigenatori: il risultato indica quanto ossigeno viene prodotto in questo round e di conseguenza quante Strutture possono ricevere una fornitura di aria respirabile. Le Strutture che necessitano di un afflusso costante di ossigeno presentano una icona 🌬 a sinistra della colonna degli indicatori di stato: sono la Fattoria, gli Alloggi Equipaggio, il MedLab, il Centro di Controllo, il Garage, il Vano Sonde e l'Officina. Gli indicatori di stato 🌬 verde/rosso in queste Strutture **non** indicano che l'ossigeno deve o non deve essere fornito, ma solo che quello fornito può o non può essere utilizzato - per esempio, un indicatore di stato rosso può significare che la Struttura riceve ossigeno ma che si è aperta una falla al suo interno).

Se producite più ossigeno di quello che spendete, metà della quantità in più (arrotondata per eccesso) si aggiunge alle Riserve Generali (spostate l'indicatore ossigeno sul livello aggiornato). Nel caso la produzione d'aria fosse insufficiente a soddisfare la richiesta, alcune Strutture non saranno disponibili per questo round. Vedi il riquadro *Ossigeno/Energia Insufficiente* (pag. 10) per le indicazioni su come gestire tale situazione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: PRODUZIONE

Ossigeno/Energia Insufficiente

Se produceate meno ossigeno/energia del vostro fabbisogno, alcune Strutture dovranno essere spente. Talvolta un effetto di gioco specificherà esattamente quali Strutture vanno messe in arresto; altre volte dovrete decidere voi. In ogni caso, non si possono tenere in funzione più Strutture di quanto consentito dalla vostra attuale produzione di ossigeno/energia. Per esempio, 10 Strutture richiedono una fornitura costante di energia. Se la produttività totale dei Pannelli Solari è solo 8, su 2 di quelle 10 Strutture del HUB dovrà essere collocata una tessera Arresto Energia. Nessuna Struttura può ricevere più di 1 tessera Arresto Energia e 1 tessera Arresto Ossigeno allo stesso momento. L'unico impiego possibile per queste Strutture è la rimozione delle tessere Arresto.

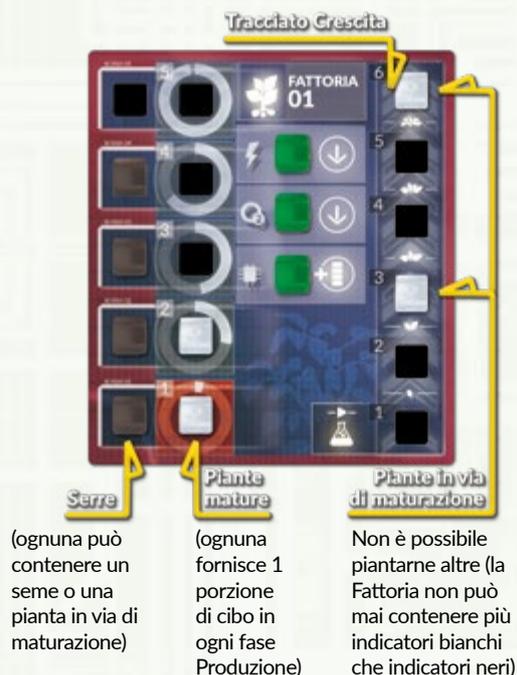
Quando una Struttura viene posta in arresto, collocate una tessera Arresto scelta a caso a faccia in giù su quella Struttura. Finché questa tessera rimane sul tabellone, si risolve il suo effetto di +2 Stress a ogni round nella fase Produzione. Per rimettere la Struttura in condizioni di operatività dovete mettere 1 pedina su quella tessera nella fase Azione e quindi girare la tessera Arresto alla fine di quella fase Azione. L'effetto indicato sul fronte della tessera viene quindi risolto immediatamente. Ogni tessera Arresto riporta istruzioni su cosa fare per scartarla. La tessera Arresto scartata viene quindi rimescolata nell'apposito mucchietto.

IMPORTANTE: quando una tessera Arresto Ossigeno si trova sopra una Struttura, quella Struttura può ancora consumare energia. Quando su una Struttura vi è invece una tessera Arresto Energia, può comunque consumare ossigeno.

RICORDATE: questo è un effetto diverso da un indicatore di stato ⚡ / 🔴 rosso, il quale, ad esempio, può costringervi a spendere energia/ossigeno dalle Riserve Generali come costo aggiuntivo della vostra azione!

Nota: non si può mai scegliere di spegnere una Struttura allo scopo di riversare più energia/ossigeno nelle Riserve Generali per prevenire gli effetti negativi di una Struttura in avaria o altro.

Nota: le Strutture in arresto sono immuni agli altri effetti che le prendono di mira direttamente o indirettamente (ad esempio, se una carta Avaria riporta la parola chiave Vano Sonde ma la Struttura omonima è spenta (in arresto), la carta viene scartata senza essere risolta.)



Fattoria

Innanzitutto, se avete piantato un nuovo seme (vedi *Semina* a pag. 17), avviene la crescita della piantina – il suo indicatore avanza di 1 spazio sul tracciato Crescita. Se era già nello spazio più alto (#6) del tracciato, spostatelo in una Serra vuota.

Quindi, si producono tante porzioni di cibo quante piante sono presenti nelle Serre. Infine, **ogni astronauta deve mangiare 1 porzione di cibo**. Se il cibo prodotto non è sufficiente, dovete ricorrere alle provviste, se ne avete ancora nelle Riserve Generali. Se non c'è abbastanza cibo per tutti, dovete decidere chi non mangia. Ogni astronauta costretto al digiuno subisce 1 ferita per ogni porzione di cibo che avrebbe dovuto mangiare.

In rari casi, se produceate più cibo di quello che mangiate, aggiungete metà della quantità in più (arrotondata per eccesso) alle Riserve Generali (spostate l'indicatore cibo sul livello aggiornato).

↓ Piante appassite

Quando i Connettori Energetici o i Filtri dell'Ossigeno della Fattoria non funzionano (c'è un indicatore di stato rosso accanto alla loro icona), le piante e i semi appassiscono. Quando ciò avviene, non si verifica alcuna crescita; invece, tutti gli indicatori sul tracciato Crescita si spostano di 1 spazio verso il basso (un indicatore che si trovava già nello spazio più basso deve essere scartato) e 1 pianta giunta precedentemente a maturazione viene spostata dalla Serra nello spazio #6 del tracciato Crescita.

Questa può essere una situazione comprensibilmente letale; per contrastarne gli effetti nella fase Produzione, è possibile spendere 1 energia e/o ossigeno (quale che sia la risorsa mancante alla Fattoria) dalle Riserve Generali per arrestare il processo di avvizzimento per questo round.

Stress

Quante più persone vengono stipate entro gli spazi ristretti dell'HUB, tanto più le condizioni divengono stressanti per tutti.



Per tenere traccia del nervosismo crescente si usa il tracciato Stress. Nella fase Produzione, fate avanzare l'indicatore bianco di 1 spazio per ogni astronauta presente nel gioco (anche altri effetti possono incrementare il livello di stress). Ogni volta che l'indicatore raggiunge lo spazio #18 (o lo supererebbe), la tensione diventa insopportabile e si scatena un litigio. Devono quindi essere risolte queste conseguenze:

- Ogni astronauta subisce 1 ferita.
- Il Morale del gruppo si abbassa di 1.

A questo punto, il livello di Stress riparte da #00.

Complesso Lavorativo: ⚙️ rossi

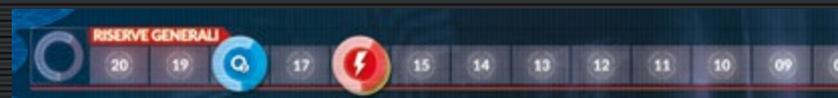
Risolvete gli effetti delle **penalità attive** segnalate dagli indicatori ⚙️ rossi nei Moduli Lavorativi (se una Struttura è in arresto, la penalità non è attiva):

- 🎲 Tirate il dado Ferite verde. Se il risultato è 🎲, il Froggy ha subito danni – mettete un segnalino Modificatore Guasto sul suo spazio x. Il Froggy non può essere usato in questo round o in quelli successivi fino a quando non verrà riparato. Per scartare questo segnalino è necessario eseguire l'azione Costruzione sul rover (vedi Riparare i Rover, pag. 17).
- 🗑️ Rimuovete 1 campione a scelta da qualsiasi ROI.
- 👤 Aumentate di 1 il livello di Stress.
- 🚫 Mettete il segnalino 🚫 sullo spazio ! dell'Officina.

Quando la fase Produzione è stata completamente risolta, abbassate di 1 spazio l'indicatore bianco sul tracciato Sequenza del Round e passate alla fase Azione.

Riserve Generali

Il tracciato delle Riserve Generali serve a tenere sott'occhio il livello delle vostre scorte di ossigeno, energia e cibo. Mettete gli indicatori negli spazi appropriati per segnalare la quantità di scorte di ciascuna risorsa. Spostate gli indicatori mano a mano che guadagnate e spendete le risorse.



IV. Azioni

L'esecuzione di azioni nell'HUB e al suo esterno (durante quella che gli astronauti chiamano EVA, attività extraveicolare) costituisce la parte principale del gioco. I giocatori discutono insieme per stabilire quali azioni intraprendere, poi assegnano le loro pedine Azione in base alle decisioni prese. Una data azione Evento può essere compiuta solo una volta; tutte le altre azioni possono invece essere intraprese più volte nell'arco dello stesso round. Infine, i giocatori risolvono le azioni stabilite in base all'ordine indicato di seguito.

Le pedine Azione possono essere assegnate a una o più azioni. Dovete usare entrambe le pedine Azione (a meno che un effetto di gioco non specifichi il contrario); se ne avete di più, potete usare anche quelle. Le pedine vanno assegnate alle azioni scelte collocandole sui punti appropriati del tabellone o della scheda missione.

Le pedine possono essere assegnate a:

1. **EVENTI** – per prevenire le conseguenze negative di un Evento; a meno che non sia specificato diversamente dall'Evento stesso, la sua azione può essere intrapresa soltanto una volta.
2. **UN ANGOLO TRANQUILLO** – per ottenere segnalini Morale.
3. **ALLOGGI EQUIPAGGIO** – per aumentare il Morale o ridurre lo Stress.
4. **MEDLAB** – per curare ferite o condizioni.
5. **CENTRO DI CONTROLLO** – per diminuire il livello di Avaria.
6. **GARAGE** – per esplorare nuove tessere ROI.
7. **VANO SONDE** – per raccogliere campioni marziani.
8. **LABORATORIO** – per compiere l'azione Ricerca e piantare nuovi semi nella Fattoria.
9. **OFFICINA** – per riparare l'attrezzatura, costruire miglioramenti e così via.

Quando tutte le pedine Azione sono state assegnate, vengono risolte nell'ordine indicato sopra; una volta risolte tutte le azioni scelte dai giocatori, abbassate di 1 spazio l'indicatore bianco sul tracciato Sequenza del Round e passate alla fase Avaria.

Nota: l'ordine in cui le azioni vengono risolte dipende dal tipo di azione (per esempio, tutte le azioni Ricerca vengono risolte nello stesso momento). Le azioni che non appartengono a uno dei tipi indicati sopra vengono risolte alla fine della fase Azione (in qualsiasi ordine).

Pedine Azione

Le pedine Azione rappresentano il modo in cui gli astronauti eseguono azioni nel gioco.

Quando un astronauta esegue un'azione, può scegliere di dedicarvi tutto il suo tempo assegnandole entrambe le pedine di cui dispone. Ciò significa che otterrà un successo automatico (a meno che non intervengano altri modificatori) nella risoluzione di quell'azione. In alternativa, può assegnare all'azione soltanto una pedina, in modo da conservare la potenzialità di eseguire più azioni diverse. Tuttavia, ciò significa che il successo dell'azione dipenderà dal tiro di un dado.

Tipi di azione, costi e penalità

In aggiunta ai requisiti basilari descritti nelle seguenti sezioni, le azioni avranno spesso un costo modificato o una penalità – ad esempio a causa di qualche indicatore rosso posto su una Struttura.

Il costo di un'azione è quanto un giocatore deve fare al fine di dichiarare tale azione (ad esempio il dover spendere ossigeno dalle Riserve Generali). Una penalità è invece la conseguenza derivante dalla risoluzione di quell'azione (per esempio subire una ferita). Se il giocatore non può pagare il costo specificato (ad esempio nel caso non abbiate ossigeno nelle Riserve Generali) o non può permettersi la sua penalità (l'astronauta morirebbe se subisse quella ferita), l'azione non può essere compiuta.

A volte un'azione viene identificata anche da un tipo particolare: ad esempio, quando le istruzioni dicono di "eseguire l'azione Ricerca". In questo caso vanno applicati i costi e le penalità di quella specifica azione, e in aggiunta anche i costi e le penalità del tipo di azione. Per esempio, piantare un nuovo seme nella Fattoria è una azione Ricerca (ed è identificata dall'icona Ricerca: ). Pertanto, quando eseguite quest'azione, dovete applicare tutti i costi e le penalità del Laboratorio – la Struttura dove si effettuano le azioni Ricerca.

PER I SEGNALINI COLLOCATI SULLE TESSERE STRUTTURA: se usate una Struttura o il suo tipo di azione, contegiate solo i costi/penalità dei segnalini piazzati sullo spazio ! di quella Struttura.

PER I SEGNALINI COLLOCATI NELL'AREA DEI ROVER: se usate un rover, contegiate i costi/penalità dei segnalini piazzati sullo spazio x di quel rover.

Azioni di missione

Le schede missione possono includere azioni speciali che possono essere compiute solo durante quella missione. La scheda missione specificherà dove, quando e quale azione eseguire per ottenere un particolare risultato; si applicano tutti i modificatori relativi a quel tipo di azione (ad esempio, se vi si chiede di eseguire un'azione speciale Costruzione, tenete conto di tutti gli effetti che attualmente influenzano l'Officina o direttamente le azioni Costruzione).



Quante pedine mi servono? Requisiti aggiuntivi

Le azioni possono essere risolte con un **successo automatico** o attraverso un **tiro di dadi**.



Questa azione può essere risolta con un successo automatico assegnandole 1 pedina.



OPPURE



Potete assegnare 1 pedina e tirare i dadi Azione per determinare il risultato oppure assegnare 2 pedine per risolvere l'azione con un successo automatico.

Il numero di pedine mostrate nella figura indica i requisiti basilari di una determinata azione. Questi sono spesso modificati da numerosi effetti di gioco: ad esempio, sarà necessario assegnare a un'azione 1 pedina aggiuntiva per ogni segnalino  che la influenza attualmente.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: AZIONI

AOMs

Le AOM (macchine a funzionamento automatizzato) conferiscono pedine aggiuntive utilizzabili per le azioni. Queste pedine sono codificate per colore e possono essere assegnate solo alle loro azioni specifiche.

Le pedine AOM possono essere usate in aiuto ad altre pedine o per intraprendere azioni indipendenti. Ogni volta che viene usata una AOM, il giocatore che la impiega prende la sua carta per indicare che la sta manovrando. Se necessario, il manoperatore tira i dadi per la sua AOM e ne risolve il risultato.

Potete combinare una AOM e un rover per ricevere assistenza in un'azione.

IMPORTANTE: se un'azione non specifica un tipo particolare (ad esempio se include solo l'icona ) , è possibile assegnarle anche le pedine AOM.



I rover

Gli astronauti dispongono di due rover per agevolare le loro attività. Questi veicoli non eseguono alcuna azione per conto loro: per azionarli occorre assegnare almeno una pedina a ciascuno di essi (può trattarsi della pedina di un astronauta o di una AOM). Quando vi fate assistere da un rover in un'azione, prendete la sua miniatura e mettetela insieme alle pedine dichiarate per quell'azione. Non si possono usare entrambi i rover per eseguire la stessa azione.

Un rover può essere utilizzato con più pedine. Non vi sono limiti al numero di pedine che possono viaggiare sul rover, ma soltanto la pedina in cima alla pila risolve le conseguenze dell'azione; le altre si limitano a prestare assistenza.

FROGGY. Il Froggy può essere considerato equivalente a 2 pedine aggiuntive durante un'azione Esplorazione. Queste due pedine non possono essere suddivise in esplorazioni differenti.

SCORPIO. Lo Scorpio vi concede 1 pedina aggiuntiva per un'azione Esplorazione/Raccolta/Ricerca/Costruzione a vostra scelta, a patto che tale azione venga eseguita all'esterno dell'HUB (il rover non può entrare all'interno delle Strutture!).

Dopo avere risolto un'azione con l'assistenza di un rover, rimettete la sua miniatura nella Rimessa.



Quando un rover ha ricevuto un segnalino Guasto, non lo si può usare finché non viene riparato (pag. 17). Un rover può avere più di 1 segnalino Guasto nella sua area - in questo caso saranno necessarie diverse azioni Costruzione per scartarli uno alla volta.



Se la vostra azione ha ulteriori requisiti, dovete avere a disposizione gli oggetti aggiuntivi al momento di dichiarare l'azione:

- Se serve un pezzo di ricambio, mettetelo insieme alle pedine. Se l'azione ha successo, scartate il pezzo di ricambio. Se l'azione fallisce, rimettete il pezzo di ricambio dove l'avete preso.
- Se dovete usare risorse delle Riserve Generali, modificate la posizione dei segnalini livello al momento di dichiarare l'azione. Queste provviste vengono spese comunque, a prescindere dal fatto che l'azione abbia successo oppure no.



Assegnare le pedine

Al momento di pianificare un'azione possono essere usate le pedine Azione di uno o più giocatori, nel qual caso le pedine vengono impilate una sull'altra. La pedina in cima indica l'astronauta che esegue l'azione (che ne ottiene i benefici, ne subisce le conseguenze ecc.); le altre pedine forniscono solo assistenza.

Le immagini qui sotto mostrano alcuni esempi relativi all'azione Costruzione.

Questa è una sola azione e non si tirano i dadi. La pedina rossa sta eseguendo l'azione (ne risolve gli effetti); la pedina gialla fornisce solo assistenza.



Queste sono due azioni separate; si tirano i dadi per entrambe le azioni. Che le azioni abbiano successo o meno dipende dal risultato dei dadi.



Questa è la stessa azione compiuta due volte. Il giocatore giallo ha successo automaticamente; il giocatore rosso deve invece tirare i dadi per definire il risultato.



RICORDATE: ogni pila di pedine rappresenta un'azione separata!

In *Avventure sul Pianeta Rosso* dichiarerete molte azioni diverse e a volte sarà difficile ricordare quali pedine sono state assegnate a quali azioni. Pertanto, dovrete aver cura di piazzare le vostre pedine dove vi sarà più facile ricordare quali azioni state eseguendo.

Per esempio:

- Quando eseguite un'azione speciale Ricerca per una specifica missione, metteteci le pedine e le eventuali risorse aggiuntive sulla scheda missione (anziché sul Laboratorio, collocazione normale delle azioni Ricerca).
- Quando eseguite l'azione Raccolta per ottenere un campione all'esterno dell'HUB, piazzate le pedine sulla ROI in cui volete cercarlo (anziché sul Vano Sonde, collocazione normale delle azioni Raccolta); inoltre, metteteci il campione che volete raccogliere sopra la pila di pedine.
- Quando riparate un elemento rotto in una Struttura, metteteci le pedine accanto all'indicatore di stato che desiderate rimpiazzare (anziché sull'Officina, collocazione normale delle azioni Costruzione).

RICORDATE: a prescindere da dove si trovano le pedine, non dimenticate mai che le azioni vengono risolte in base a un ordine predeterminato (1-9 a pag. 11). Se avete collocato le vostre pedine sul MedLab per riparare uno dei suoi elementi rotti mediante l'azione Costruzione, questa azione non viene risolta nella fase "MedLab", bensì nella fase "Officina".

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: AZIONI

Tirare i dadi



Se un'azione non ha automaticamente successo, bisogna definirne il risultato mediante il tiro dei dadi corrispondenti. Ogni serie di dadi Azione è composta da tre pezzi. Le serie sono codificate per colore e corrispondono a una delle seguenti azioni: Esplorazione (verde), Raccolta (grigio; usata anche per l'azione Relax), Ricerca (azzurro, usata anche per l'azione Guarigione) e Costruzione (marrone; usata anche per l'azione Gestione). Ogni serie include:

UN DADO SUCCESSO (DADO):



Successo! Si applicano gli effetti dell'azione;



Nessun successo - il giocatore riceve invece 2 segnalini Morale.

UN DADO FERITE (DADO):



L'astronauta subisce 1 ferita;



Non succede nulla.

UN DADO AVVENTURA (DADO):



Si risolve 1 Avventura;



Non succede nulla .

Se vengono tirati più dadi contemporaneamente, i risultati sono indipendenti tra loro (per esempio, se avete ottenuto un successo, l'azione è riuscita anche se dovete risolvere un'Avventura; se avete ottenuto una ferita, dovete subirla anche se l'azione è stata eseguita con successo, e così via). Risolvete gli effetti del tiro in qualsiasi ordine prima di proseguire con l'azione.

Avventure

Le Avventure vengono scatenate da alcuni effetti di gioco, come ad esempio tirare un  su un dado Azione. Le Avventure sono simili agli Eventi (devono essere risolte quando si verificano e possono avere conseguenze negative). Tuttavia, si differenziano per il fatto che in un round può verificarsi più di un'Avventura, e che influenzano soltanto un giocatore.

Le Avventure sono specifiche per ogni azione e sono codificate per colore: le cose che possono capitare quando si esplorano nuove aree sono ovviamente diverse da quelle che succedono mentre si installa il Miglioramento di una Struttura. Sono sempre rappresentate dall'icona . Quando dovete risolvere un'Avventura, cliccate il pulsante del colore corrispondente nell'app, a seconda dell'azione che stavate eseguendo. Risolvete l'Avventura seguendo le istruzioni presentate dall'app.

Le Avventure possono avere conseguenze momentanee che si risolvono quando si presentano o effetti ritardati che possono scatenarsi o meno più tardi durante la missione (è determinato casualmente). Quando si verifica tale effetto ritardato, seguite le istruzioni fornite dall'app.

Risolvere le azioni

Se la vostra azione ha avuto successo, riprendete in mano le pedine e scartate ogni eventuale risorsa aggiuntiva spesa durante l'esecuzione. Poi applicate gli effetti dell'azione.

Se l'azione è fallita, riprendete in mano le pedine e rimettete dove le avete prese le risorse che non avete speso. Non applicate gli effetti dell'azione.

IMPORTANTE: le provviste delle Riserve Generali spese per pagare il costo di un'azione vengono consumate anche qualora l'azione non abbia successo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO: AZIONI

Le azioni in dettaglio

Le sezioni seguenti descrivono le possibili azioni presenti nel gioco. Ricordate che in Avventure sul Pianeta Rosso non esistono “turni” dei giocatori: tutto il gruppo collabora per decidere quali azioni vengono eseguite.

Qui troverete anche una descrizione dettagliata dei requisiti specifici che dovrete soddisfare al momento di DICHIARARE l'azione. Quando tutte le azioni sono state dichiarate, RISOLVETE le azioni scelte **nell'ordine che segue**, come indicato dalla loro descrizione di Risoluzione:

1. Eventi

Per eseguire un'azione Evento, fate ciò che dice la sua descrizione nell'app. Sarà sempre specificato il numero di pedine occorrenti e se bisogna soddisfare dei requisiti aggiuntivi (ad esempio la spesa di pezzi di ricambio). Le azioni Evento possono ricompensarvi con segnalini Morale, un incremento del Morale e così via. Inoltre, esse impediscono il verificarsi delle **conseguenze ritardate**.

Conseguenze degli Eventi rimandati

Quando decidete se eseguire un'azione Evento o di ignorarla, ricordate che ogni Evento può avere conseguenze future se non viene affrontato quanto prima. Il gioco ricorda ciascun Evento per tre round consecutivi; a patto che si trovi nel Diario di Missione e decidiate di non eseguire la sua azione, potreste trovarvi ad affrontarne le conseguenze. Un Evento scompare dal Diario di Missione dopo tre round o dopo che si sono verificate le sue conseguenze (quale dei due termini sia raggiunto prima); quando l'app scarta un Evento, non sarà più possibile eseguire la sua azione, ma si è anche protetti dalle sue conseguenze (a meno che non si siano già verificate, naturalmente).

Meccanica degli Eventi Consequenziali

Oltre alle normali conseguenze ritardate, alcuni Eventi generano anche Eventi Consequenziali. Si tratta di Eventi esclusivi che influenzano uno specifico giocatore e che possono verificarsi in futuro come risultato di un Evento accaduto nel passato. Il verificarsi o meno degli Eventi Consequenziali non dipende dalle azioni dei giocatori. Questi Eventi non vengono mai accennati dall'app al presentarsi dell'Evento madre, ma rappresentano sempre un'evoluzione della storia (positiva o negativa) che ha lo scopo di aumentare l'immersione dei giocatori nella trama generale.

DICHIARAZIONE: prendete le pedine e qualsiasi altra risorsa sia necessaria e mettetele nello spazio Azione Evento Attuale del tabellone (nel riquadro DISPOSITIVO AUSILIARIO). Se avete deciso di non eseguire questa azione, cliccate *Salta*. Avrete altre due opportunità di completare l'evento più avanti nella partita.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, seguite le istruzioni dell'app nella descrizione dell'Evento, poi cliccate *Completato*.

Le azioni Evento che non sono state completate o scartate dall'app possono essere riesaminate nel Diario di Missione. Ogni voce dell'elenco vi ricorda cosa fare e quanti round vi restano prima che l'Evento cessi di essere disponibile. Quando decidete di eseguire l'azione di un Evento passato, mettetevi le pedine e le eventuali risorse aggiuntive nello spazio Azione Evento Passato (sul tabellone c'è un solo spazio contrassegnato in questo modo, ma potete eseguire più di una di queste azioni). Una volta risolta con successo l'azione, cliccate *Completato*.



2. Un Angolo Tranquillo (RIPOSO)

Questa azione viene usata per ottenere i segnalini Morale necessari per attivare le abilità. Inoltre, il Primo Giocatore può essere tenuto a scartarli durante la fase Morale.

DICHIARAZIONE: l'azione Riposo richiede 1 pedina. Mettetela sullo spazio Un Angolo Tranquillo.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, ottenete 1 segnalino Morale; mettetelo accanto alla vostra scheda ID.

Nota: nessun effetto di gioco può costringervi a tirare dadi o risolvere Avventure in questa Struttura.

3. Alloggi Equipaggio (RELAX)

Rilassatevi nei vostri alloggi per migliorare il Morale e abbassare lo Stress.

DICHIARAZIONE: l'azione Relax richiede 1 pedina. Mettetela sullo spazio Alloggi Equipaggio.

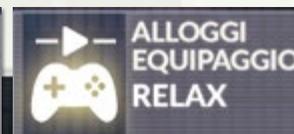
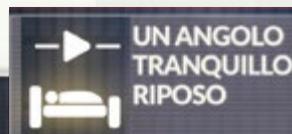
RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, scegliete se incrementare di 1 il Morale o ridurre di 6 lo Stress.

4. MedLab (GUARIGIONE)

Nel MedLab è possibile curare le ferite e le condizioni che affliggono gli astronauti. A meno che non sia installato il Miglioramento Autoscanner, la pedina Medico **deve** assistere l'azione Guarigione.

DICHIARAZIONE: mettete 1 delle vostre pedine sul MedLab, assistita da 1 pedina Medico. Se avete installato il Miglioramento Autoscanner, l'assistenza non è necessaria. Il Medico del gruppo ha bisogno di 1 sola pedina per eseguire questa azione.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, scegliete se guarire le ferite o le condizioni. Se guarite le ferite, spostate l'indicatore rosso di 1 spazio a sinistra sul tracciato Salute (ignorando l'icona 🩹 quando la saltate). Se invece guarite la condizione, scartatela e mescolate il segnalino nel relativo mucchietto. Un segnalino Condizione continua a influenzarvi fino alla fine della fase in cui è stato scartato.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO: AZIONI

5. Centro di Controllo (GESTIONE)

Questa azione vi consente di tenere a bada i pericoli causati dalle Avarie (almeno fino a un certo punto!)

DICHIARAZIONE: l'azione Gestione richiede 1 pedina. Collocatela sul Centro di Controllo.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, abbassate di 1 spazio un indicatore rosso su un tracciato Avaria a vostra scelta.

6. Garage (ESPLORAZIONE)

Il Garage vi consente di eseguire l'azione Esplorazione e scoprire nuove ROI (Regions of Interest, regioni di interesse) sulla mappa. Potete esplorare solo gli spazi accessibili: sono accessibili tutti gli spazi attorno all'HUB e tutti gli spazi adiacenti alle tessere già esplorate. Gli spazi/tessere sono considerati adiacenti quando almeno uno dei loro lati si tocca.

Ogni volta che desiderate esplorare un nuovo spazio, dovete stabilire un percorso di tessere accessibili per raggiungere quello spazio. Se esiste più di un percorso possibile, potete scegliere quale impiegare. Ogni volta che tentate un'azione all'esterno dell'HUB siete influenzati da tutte le tessere, gli spazi e gli effetti lungo la strada, inclusi quelli della località di partenza e di quella che volete esplorare (vedi il riquadro Distanze e Movimento).

DICHIARAZIONE: l'azione Esplorazione richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado verde per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Aggiungete ogni eventuale altra pedina dovuta alla distanza (vedi il riquadro Distanze e Movimento, a destra). Mettete queste pedine sullo spazio che desiderate esplorare.

RISOLUZIONE: quando uno spazio viene esplorato con successo, pescate una tessera ROI a caso dal mucchietto corrispondente (anello 1, 2 o 3) e piazzatela a faccia in su in quello spazio. Ogni tessera può presentare nuove opportunità (ad esempio campioni da raccogliere) e minacce (ad esempio terreno impervio che ostacola i movimenti). Piazzate sulla tessera un numero di campioni uguale alle icone  riportate su di essa. Se c'è un'icona POI, pescate un segnalino POI e mettetelo nell'area Disponibile della Zona di Carico. Gli effetti del terreno della ROI (se esistono) non vi influenzano quando esplorate la regione per la prima volta e quando piazzate la tessera, ma si applicano a tutti i round successivi.

L'icona  presente su alcune tessere ROI viene usata solo per gli effetti specifici di alcune missioni.

Segnalini POI

I POI (Points of Interest, punti di interesse) rappresentano ritrovamenti speciali che potete scoprire nelle ROI appena esplorate (sono rappresentati dall'icona ). Ogni segnalino POI riporta i propri effetti o una delle seguenti icone: / / . Queste icone si riferiscono ai ritrovamenti specifici delle missioni; consultate la scheda missione per vedere quali effetti ha un determinato segnalino POI.

Quando ottenete un segnalino POI, mettetelo nell'area Disponibile della Zona di Carico – è subito pronto per essere utilizzato.

A meno che non sia specificato diversamente, ogni segnalino POI può essere usato soltanto una volta – dopo averlo utilizzato, scartatelo. Quando un segnalino POI vi concede qualcosa (ad esempio un campione o un pezzo di ricambio), potete scambiarlo con quell'oggetto in qualsiasi momento.



Distanze e Movimento

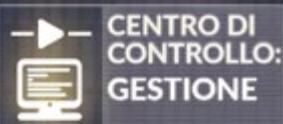
Durante una missione potrebbe essere necessario spostarsi sulla mappa. Non è invece necessario muoversi per eseguire azioni nell'HUB. Tuttavia, se ad esempio volete raccogliere un campione o esplorare una nuova ROI, dovete prima raggiungere quella località. Sebbene il movimento non sia considerato un'azione separata, raggiungere un luogo lontano sulla superficie di Marte comporta dei rischi.

A meno che non sia modificato da qualche effetto di gioco, il punto di partenza sarà sempre l'HUB. Per raggiungere una particolare tessera/spazio ROI, vi servirà un percorso già esplorato e privo di interruzioni che conduce a quella tessera/spazio. Se esiste più di un possibile percorso, potete scegliere quale usare. Il costo del movimento dipende dalla rotta che avete scelto: ogni tessera/spazio ROI richiede la spesa di una pedina extra. Inoltre, sulle tessere che attraversate possono esservi delle icone , nonché delle penalità sulla ROI di destinazione (ad esempio le Montagne). Per raggiungere la ROI di destinazione dovete spendere tutte le pedine richieste.

Ogni tessera/spazio ROI può presentare ulteriori penalità, come ad esempio l'acquisizione di una ferita o una perdita di morale. Risolvete questi effetti su tutte le tessere/spazi già esplorati lungo la strada al momento di completare l'azione – inclusa la tessera dove terminate il movimento e quella da cui siete partiti (a meno che non si tratti dell'HUB). Queste penalità non sono requisiti, ma dovete pagarne il costo se ne siete in grado. Notate tuttavia che la penalità  è già stata pagata nell'assolvere i costi di movimento.

Nell'esempio qui sotto, volete costruire un oggetto missione nell'area indicata come giallo, A2-NO. Supponiamo che disponiate già dei necessari pezzi di ricambio. Una normale azione Costruzione nell'Officina costerebbe 1 pedina (e un tiro di dado marrone per determinare il risultato) o 2 pedine (nel qual caso l'azione avrebbe automaticamente successo). A questo punto della partita non sono ancora state esplorate molte tessere, ed esiste un'unica strada possibile per arrivare nella ROI che vi interessa. Sulla strada ci sono 3  modificatori e 1 icona ferita . Dovrete sommare questi modificatori ai requisiti dell'azione normale. In tutto, l'azione vi costerà 1 ferita e 4 pedine (se volete tirare il dado marrone) o 1 ferita e 5 pedine (se desiderate un successo automatico).

Ricordate che potete usare lo Scorpio per facilitare le azioni Costruzione all'esterno dell'HUB; così facendo, dovrete spendere rispettivamente solo 3 o 4 pedine.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO: AZIONI

In questo esempio, volete esplorare la ROI indicata come giallo, A3-NO. Il percorso bianco è più breve, ma quello giallo è potenzialmente più sicuro – non dovrete guidare vicino ai Geysers, risparmiandovi di subire una ferita. Sulle tessere già esplorate vi sono tre icone ⓘ, più una quarta sullo spazio ancora da esplorare. Dunque, per compiere questa azione, potete usare 5 pedine e tirare il dado verde o usare 6 pedine per completarla con successo senza dover tirare il dado. Dal momento che il percorso attraversa la Voragine, il giocatore la cui pedina si trova in cima alla pila deve anche risolvere un'Avventura (i giocatori che lo assistono non devono farlo).



Carte Direzione

Il mazzo di 8 carte Direzione si usa per determinare direzioni a caso. È possibile usarle, ad esempio, per definire da dove proviene un segnale. Ogni volta che vi viene chiesto di pescare una carta Direzione, pescatela e individuate la direzione indicata; poi rimettetela nel mazzo e mescolatelo. A meno che non sia specificato diversamente, ogni volta che vi viene chiesto di pescare più carte, pescatene una, leggetela, rimettetela nel mazzo, mescolate di nuovo e solo a questo punto pescatene un'altra.



Non fate caso alle parole "Lieve", "Medio" e "Intenso" su queste carte. Vengono usate da alcuni rari effetti di gioco e vi verrà esattamente detto quando e come utilizzarle.

7. Vano Sonde (RACCOLTA)

Il Vano Sonde vi consente di eseguire l'azione Raccolta e rinvenire campioni spostandoli da una ROI alla Zona di Carico. Inoltre, alcune missioni possono richiedere di eseguire l'azione Raccolta per ottenere risorse, pezzi di ricambio e altri materiali utili. Non è possibile effettuare la raccolta dalle ROI inesplorate.

DICHIARAZIONE: l'azione Raccolta richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado grigio per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Se l'azione si svolge all'esterno dell'HUB, aggiungete ogni eventuale altra pedina dovuta alla distanza. Mettete le pedine accanto a ciò che desiderate raccogliere.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, prendete ciò che avete raccolto e mettetelo nell'area In Sospeso della Zona di Carico. Il campione diventa disponibile alla fine del round.

8. Laboratorio (RICERCA e SEMINA)

Il Laboratorio vi consente di eseguire l'azione Ricerca – potete esaminare i campioni che avete raccolto in precedenza. Un'azione Ricerca vi consente inoltre di piantare un nuovo seme.

Carte Ricerca

Il mazzo di 6 carte Ricerca si usa per generare numeri casuali: percentuali da 15% a 50% e numeri da 01 a 06. È possibile utilizzarle, ad esempio, per generare il numero di un segnalino Obiettivo o la quantità di materiale estratto. Ogni volta che vi viene chiesto di pescare una carta Ricerca, pescatela e consultate il valore percentuale – l'effetto che vi ha chiesto di pescarla specificherà il valore di cui avete bisogno; poi rimettete la carta nel mazzo e mescolatelo. A meno che non sia specificato diversamente, ogni volta che vi viene chiesto di pescare più carte, pescatene una, leggetela, rimettetela nel mazzo, mescolate di nuovo e solo a questo punto pescatene un'altra.

Azioni Ricerca

Quando eseguite un'azione Ricerca su un campione, lo esaminate o effettuate delle scoperte.

DICHIARAZIONE: l'azione Ricerca richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado azzurro per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Se l'azione si svolge all'esterno dell'HUB, aggiungete ogni eventuale altra pedina dovuta alla distanza. Quando dichiarate questa azione per esaminare un campione, usate il riquadro Ricerca sul tabellone:

Se volete esaminare un campione per la prima volta: prendete 1 campione dalla Zona di Carico e mettetelo insieme alle vostre pedine nello spazio a sinistra del tracciato Ricerca più in alto.

Se volete esaminare un campione per la seconda volta: mettete le pedine sul tracciato Ricerca nello spazio dove si trova il campione.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo l'azione Ricerca, muovete il campione sullo spazio Esaminato (se è stato esaminato per la prima volta) o sullo spazio Scoperto (se è stato esaminato per la seconda volta).

Nella modalità campagna, le Scoperte vi consentiranno di fare acquisire nuove abilità ai vostri astronauti.

Nota: il numero di tracciati Ricerca è effettivamente illimitato. Se ve ne occorrono più di 3, mettete semplicemente i campioni e le pedine successivi sotto il riquadro Ricerca.



Semina

La Fattoria della base marziana può ospitare fino a 5 Serre – un indicatore nero in uno spazio Serra indica che quella Serra è stata costruita. Semi e piante sono entrambi rappresentati nel gioco dagli indicatori bianchi. Un indicatore bianco in una Serra (il tracciato 1-5 sulla sinistra) rappresenta una pianta matura (ogni Serra può contenere 1 sola pianta). Un indicatore bianco sul tracciato Crescita 1-6 sulla destra rappresenta invece una pianta seminata e in via di maturazione: questa pianta non fornisce cibo finché non sarà del tutto cresciuta e non verrà spostata in una Serra vuota.

Se la Fattoria non è già piena (cioè se vi sono meno indicatori bianchi che indicatori neri), potete piantare un nuovo seme. Con il tempo maturerà diventando una pianta e fornendo agli astronauti una porzione aggiuntiva di cibo.

DICHIARAZIONE: questa azione richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado azzurro per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Quando dichiarate questa azione, prendete 1 seme dalla Zona di Carico e mettetelo insieme alle pedine sullo spazio azione Ricerca della Fattoria. Potete eseguire questa azione soltanto una volta per round.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, inserite 1 indicatore bianco nello spazio #1 del tracciato Crescita. In ogni spazio del tracciato Crescita può esserci una sola pianta, ma più piante possono crescere sul tracciato allo stesso tempo, a patto di disporre di un numero di Serre sufficiente a ospitare gli esemplari maturi.

Nel giro di 6 round, i semi che avete piantato giungeranno a maturazione e forniranno una porzione aggiuntiva di cibo ciascuno.

9. Officina (COSTRUZIONE)

L'Officina vi consente di eseguire l'azione Costruzione. Questa azione può essere usata per riparare l'attrezzatura rotta, installare miglioramenti alla base o fabbricare gli oggetti richiesti da una specifica missione.

Riparare attrezzatura rotta

Se volete riparare l'equipaggiamento rotto (cioè sostituire un indicatore di stato rosso con uno verde), potete farlo in due modi: usare un pezzo di ricambio o cannibalizzare pezzi analoghi tra le Strutture. L'attrezzatura riparata diventa pienamente operativa alla fine della fase Azione durante la quale è stata riparata.

DICHIARAZIONE: questa azione richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado marrone per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Se l'azione si svolge all'esterno dell'HUB, aggiungete ogni eventuale altra pedina dovuta alla distanza. Insieme alle pedine, piazzate anche le eventuali risorse richieste da quella azione Costruzione:

Se usate un pezzo di ricambio: prendete il pezzo di ricambio corrispondente dalla Zona di Carico e mettetelo insieme alle pedine dove intendete effettuare la riparazione.

Se cannibalizzate un'altra Struttura: prendete l'indicatore verde da dove rimuovete il pezzo funzionante e mettetelo dove intendete effettuare la riparazione. Nota: l'elemento da cui avete preso il pezzo si considera immediatamente rotto (si applicano i suoi costi/penalità), ma l'elemento riparato diventa operativo solo alla fine della fase Azione. Si veda l'esempio nel riquadro a destra.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione:

Se avete usato un pezzo di ricambio: sostituite l'indicatore rosso con uno verde dove avete effettuato la riparazione. Scartate il segnalino pezzo di ricambio.

Se avete cannibalizzato un'altra Struttura: spostate l'indicatore rosso da dove avete effettuato la riparazione alla Struttura che avete cannibalizzato. Mettete l'indicatore verde (quello che avevate messo insieme alle pedine) al posto di quello rosso.

Smontaggio

Ogni carta Miglioramento (vedi pag. 18) riporta due dei seguenti simboli: ⚡, 🌀, ⚙️, 🌱. Se avete disponibile una data carta Miglioramento ma non avete intenzione di installarla, potete rimetterla nella scatola e prendere invece i due pezzi di ricambio indicati. Metteteli nell'area Disponibile della Zona di Carico – potete utilizzarli anche subito. Questo scambio può essere effettuato in qualsiasi momento e non è considerato un'azione.

Potete anche scambiare un indicatore di stato verde in una qualsiasi Struttura con un indicatore rosso – prendete il pezzo di ricambio corrispondente e mettetelo nell'area Disponibile della Zona di Carico – può essere utilizzato anche subito. Neanche questo scambio è considerato un'azione, ma può essere effettuato solo all'inizio della fase Azione.

Esempio: cannibalizzare altre Strutture

Volete rimpiazzare i Connettori Energetici rotti del Garage con quelli funzionanti del Laboratorio. Al momento di dichiarare l'azione, mettetevi sul Garage le vostre due pedine e l'indicatore di stato verde ⚡ preso dal Laboratorio. Quando le altre azioni vengono risolte in questo round, il Garage non è ancora riparato (non può usare energia e necessita di 1 🌀 ogni volta che viene usato), ma il Laboratorio è già rotto (avete tolto l'indicatore verde da questa Struttura, quindi anche qui serve 1 🌀 ogni volta che viene usata). Quando risolverete con successo l'azione Costruzione per riparare il Garage, spostate l'indicatore rosso ⚡ dal Garage al Laboratorio e inserite l'indicatore verde nello spazio vuoto del Garage. I Connettori Energetici del Garage diventano operativi alla fine di questa fase Azione.

Nel caso aveste scelto di usare 1 pedina in meno e tirare il dado marrone per definire il risultato: se l'azione non ha successo, rimettete semplicemente l'indicatore verde (i Connettori Energetici funzionanti) nella Struttura da cui li avete presi.

Riparare i rover

L'azione Costruzione può anche essere utilizzata per scartare un segnalino qualsiasi dalla Rimessa.

DICHIARAZIONE: questa azione richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado marrone per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Mettete le vostre pedine nella Rimessa, accanto al rover che intendete riparare.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, scartate 1 segnalino a vostra scelta dallo spazio x di quel rover.



OFFICINA:
COSTRUZIONE

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: AVARIA

Miglioramenti

Le Strutture possono essere migliorate. Il gioco include numerose **carte Miglioramento**, ma non tutte possono essere disponibili in una data missione. Quando allestite una missione, l'app specificherà quanti e quali miglioramenti sono disponibili durante la partita.

Ogni miglioramento è compatibile soltanto con 1 Struttura (come indicato dall'icona in fondo a destra di ciascuna carta). L'effetto dell'installazione è sempre specificato sulla carta Miglioramento.

DICHIARAZIONE: questa azione richiede **1 pedina** (se volete tirare il dado marrone per determinare il risultato) o **2 pedine** (se volete che l'azione abbia successo automaticamente). Mettete le vostre pedine sulla carta Miglioramento che volete installare.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, rimuovete dal gioco la carta Miglioramento. Mettete la tessera Miglioramento corrispondente nell'area In Sospeso della Zona di Carico. Il miglioramento diviene operativo durante la fase Pulizia.



V. Avaria

Nella fase Avaria si tirano i dadi Avaria e si risolvono i loro effetti, cumulandoli alle Avarie già esistenti.

A destra di ogni Complesso di Moduli è riportato un **tracciato Avaria**. Ogni tracciato ha 6 spazi numerati 0-5. Il riquadro Avaria in fondo a destra del tabellone indica quali Strutture sono a rischio di guasto.

Per risolvere la fase Avaria:

Innanzitutto radunate la riserva di dadi Avaria per questo round. Consultate la scheda missione per vedere quali dadi Avaria devono essere tirati (se ve ne sono). Quindi consultate il riquadro Avaria per vedere quali dadi aggiungere alla riserva - a meno che non siano già inclusi in quella riserva (un indicatore rosso = aggiungete quel dado; un indicatore verde = non aggiungetelo).

I dadi della riserva vengono tirati tutti insieme.

Quindi, per ciascun Complesso: per ogni penalità  attiva nel Complesso, sommate +1 al risultato del dado corrispondente. Se non avete tirato un determinato dado, il risultato base di quel Complesso è 0, ma bisogna comunque aggiungere tutte le penalità  attive nel Complesso.

A questo punto, si sposta verso l'alto ogni indicatore del numero di spazi indicato sul dado corrispondente.



Infine, risolvete gli effetti dei tracciati Avaria, se ne è stato scatenato qualcuno. Ogni volta che le Avarie raggiungono o dovrebbero superare il livello 5, pescate 1 carta Avaria dal mazzo corrispondente, risolvete gli effetti, mettete la carta a faccia in su in un mazzo degli scarti accanto al mazzo Avaria e riportate a 0 il tracciato. Inoltre, se il successivo Complesso nella sequenza ha un indicatore verde nel riquadro Avaria, modificalo in rosso: Complesso Lavorativo -> Complesso Abitativo -> Complesso Sistemi -> Complesso Lavorativo. Per esempio, se le Avarie salgono a 5 nel tracciato Avaria del Complesso Abitativo e il Complesso Sistemi ha un indicatore di stato verde nel riquadro Avaria, quell'indicatore diventa rosso.

Se pescate l'ultima delle carte Avaria di un determinato mazzo, mescolate gli scarti per costituire un mazzo nuovo.

Risolvere le parole chiave

Ogni carta Avaria include una coppia di parole chiave (per esempio: Complicazione, Laboratorio). Quando dovete risolvere una carta con una particolare parola chiave, pescate le carte una alla volta finché non trovate la parola che vi serve. Per esempio, se dovete risolvere 1 carta Ostacolo nel Complesso Abitativo, continuate a pescare carte Avaria dal mazzo del Complesso Abitativo finché non ne trovate una con la parola chiave Ostacolo. Risolvete quella carta e scartate tutte le altre.

Dopo aver risolto le conseguenze della fase Avaria, abbassate di 1 spazio l'indicatore bianco sul tracciato Sequenza del Round e passate alla fase Pulizia.

Colori dei dadi Avaria

Così come i dadi Azione, i dadi Avaria sono codificati per colore. Ciò aiuta a identificare rapidamente quale dado corrisponde a ogni Complesso Strutturale.

Ma non è tutto. I colori giallo, arancione e rosso indicano anche il livello di gravità delle conseguenze delle varie Avarie di ogni Complesso. Se possibile, occupatevi per prima cosa dei guasti al Complesso Sistemi: se queste Strutture rimangono rotte, i problemi possono diventare rapidamente impossibili da risolvere.



RICABLAGGIO

COMPLICAZIONE

LABORATORIO

L'analizzatore del plasma non

funziona. Controllare che sia

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: PULIZIA, FINE DEL GIOCO

VI. Pulizia

Nella fase Pulizia:

- In ciascuna Struttura: scartate i segnalini (se presenti) dallo spazio ! e spostate il segnalino più in alto (se presente) dallo spazio >> allo spazio !.
- Spostate tutto ciò che si trova nell'area In Sospeso all'area Disponibile della Zona di Carico. Se vi sono delle tessere Miglioramento, collocatele nelle rispettive Strutture.
- Riportate l'indicatore bianco nello spazio in cima al tracciato Sequenza del Round.
- Scartate tutti gli indicatori neri dalle abilità utilizzate in questo round; qualsiasi carta Abilità viene girata a faccia in su.
- Passate il segnalino Primo Giocatore alla persona seguente in senso orario.
- Spostate l'indicatore bianco sullo spazio successivo del Contatore dei Sol sulla scheda missione.

A questo punto il Primo Giocatore può cliccare il pulsante *Prossimo Round* nell'app, che vi dirà se la missione è terminata. In caso contrario, inizierà un nuovo round.

Segnalini Modificatore

I segnalini Modificatore producono vari effetti di gioco. Ad esempio, possono costringervi a usare una pedina aggiuntiva o a ritirare un dado Successo. Tutte le icone dei segnalini Modificatore sono spiegate nella tabella presente al termine del regolamento.

Ogni volta che un effetto mette in gioco un nuovo segnalino Modificatore, vi sarà detto dove collocarlo. I segnalini Modificatore non hanno effetto retroattivo: non possono influenzare un'azione già dichiarata, anche se ancora non è stata risolta. Si applicano tuttavia a ogni azione futura fino alla fine della fase in cui vengono scartati.



Terminare la partita

I giocatori vincono o perdono insieme. Esistono varie possibilità:

Vittoria

Riuscite a portare a termine la vostra missione se raggiungete tutti gli obiettivi obbligatori prima dello scadere del tempo limite. Se la missione ha un valore di Soglia, dovete trovarvi a quella soglia o meno. A questo punto l'app vi dichiarerà vincitori.

Sconfitta

Tutti i giocatori perdono se:

- Almeno un astronauta muore.
- Tempo scaduto: non riuscite a completare tutti gli obiettivi obbligatori entro il termine della missione.
- Avete sfornato la Soglia alla fine della missione (se la missione richiede una Soglia).

Segnalini Obiettivo

I segnalini Obiettivo sono specificati in base alla missione. Si usano per tenere traccia dei vostri progressi nella missione. In generale, i segnalini rossi indicano gli obiettivi obbligatori, quelli arancioni gli obiettivi facoltativi e quelli neri vengono usati in altri casi.

Quando ottenete un segnalino Obiettivo, mettetelo dove dice la scheda missione. Se non è specificata una collocazione, mettetelo nell'area In Sospeso della Zona di Carico e trattatelo come qualunque altra cosa abbiate raccolto.

Quando un segnalino Obiettivo vi concede qualcosa – per esempio un campione o un pezzo di ricambio – potete scambiarlo con quell'oggetto in qualsiasi momento dopo averlo ricevuto, a meno che le istruzioni non specifichino diversamente.

Nota: i numeri sui segnalini non riflettono la gerarchia degli obiettivi.



1-3 giocatori

Se sono in gioco meno di quattro astronauti, si apportano le seguenti modifiche:

- Iniziate il gioco con il Miglioramento Autoscanner già installato. Scartate la carta Miglioramento relativa (in modo da non pescarla durante la preparazione).
- Se vi sono 2 astronauti in gioco, per ogni missione potete scegliere 2 AOM che vi assistano. Prendete le relative carte e le loro pedine.
- Se vi sono 3 astronauti in gioco, per ogni missione potete scegliere 1 AOM che vi assista. Prendete la relativa carta e la sua pedina.
- Se giocate in solitario, usate 2 astronauti a vostra scelta. Tutte le AOM sono disponibili per aiutarvi, ma non potete utilizzarne più di 2 per round. Potete comunque scegliere quali usare in ogni dato round.

Inoltre, molte missioni durano un numero diverso di round se vengono affrontate da meno di 4 giocatori.

La modalità campagna

Nei primi mesi avete eseguito tutte le attività più o meno secondo le previsioni. Tuttavia, assicurarsi che tutte le strutture della base fossero operative e curarne la manutenzione su Marte si è dimostrato più difficile di quanto sperimentato nel vostro addestramento sulla Terra.

Se c'è una cosa che non manca agli astronauti, però, è la tenacia. Avete raddoppiato gli sforzi per mantenere l'HUB in buone condizioni e proseguire con la vostra impresa. Altre settimane sono giunte e poi passate. Le piccole avversità impreviste diventano di giorno in giorno più difficili da sopportare. Quella che era stata progettata come operazione esplorativa si sta trasformando lentamente in una missione di sopravvivenza. Eppure, gli eventi più drammatici devono ancora verificarsi.

LEGGETE SOLO LE INFORMAZIONI RIPORTATE SULLA COPERTINA DI UN FASCICOLO CAMPAGNA.

SE NON VOLETE ROVINARVI L'ESPERIENZA DI GIOCO, NON DATE NEANCHE UNA SFOGLIATA AL FASCICOLO FINO A QUANDO NON SARETE PRONTI PER COMINCIARE A GIOCARE.

Oltre alle missioni singole, *Avventure sul Pianeta Rosso* offre anche una emozionante modalità campagna. Una campagna è una serie di missioni interconnesse che narrano una storia avvincente che vi vede come protagonisti. Nella scatola sono incluse due campagne; vi consigliamo di giocare per prima *Il Labirinto della Notte*. La seconda campagna - *Benvenuti su Marte* - è contraddistinta dallo stile di gioco denominato legacy, cioè "irreversibile": include alcuni componenti speciali che utilizzerete solo una volta. Ogni missione di una campagna può essere risolta in 60-90 minuti di gioco. Le due campagne sono indipendenti tra loro e narrano storie differenti.

Quando siete pronti a iniziare una campagna, allestite il gioco per la prima missione. Scegliete i vostri astronauti con saggezza, perché non avrete la possibilità di cambiarli una volta iniziata la campagna. Ogni missione di una campagna segue le normali regole delle missioni singole: se prevede modifiche allo svolgimento del gioco, ne verrete informati dalla scheda missione o tramite l'app.

Vincere o perdere in una campagna

Quando "perdete" una missione durante la campagna *Il Labirinto della Notte*, l'app vi offrirà la scelta se rigiocare la missione fallita o ricominciare la campagna da zero. La campagna *Benvenuti su Marte*, invece, è una storia irreversibile e nessuna delle sue missioni può essere rigiocata.

Quando ottenete la vittoria in una missione di campagna, l'app vi ricompenserà con alcuni bonus in base a quali obiettivi siete riusciti a raggiungere entro il limite di tempo. Dal punto di vista strategico è piuttosto saggio cercare di completare il maggior numero possibile di obiettivi. In caso contrario, le vostre missioni future potrebbero rivelarsi più difficili.

Salvare la partita

Le conseguenze delle azioni da voi compiute nelle missioni precedenti si ripercuotono sulle missioni successive; di conseguenza, al fine di proseguire la campagna come arco narrativo continuato, è necessario registrare la situazione attuale. Quando l'app chiede di salvare la situazione di gioco dopo una missione conclusa con successo, cliccate *Inizia* e seguite attentamente le istruzioni sullo schermo.

Quando avrete registrato tutte le informazioni necessarie, potete procedere con la missione successiva - immediatamente o in un'altra sessione, quando ne avrete il tempo. Il sistema di salvataggio della partita vi consente di ricreare in qualsiasi momento la situazione a cui siete giunti nella campagna.

Riprendere il gioco

Quando cliccate il pulsante *Prosegui Campagna* nel menu principale dell'app, vedrete un elenco di salvataggi delle partite precedenti. Scegliete quello da cui volete proseguire. Mano a mano che cliccate sulla serie di schermate che l'app vi presenterà, andrete a ricreare la situazione in cui vi trovavate al termine della missione precedente. Una volta fatto ciò, potete iniziare la missione successiva.

Allestire la prossima missione di una campagna è leggermente diverso dalla preparazione del gioco per una missione singola: la preparazione si basa sulla situazione presente al termine della missione precedente. Se l'app non dice specificamente di modificare un elemento di gioco, quell'elemento rimane al suo posto (non scartate le vostre condizioni; non riparate le Strutture; qualsiasi regione abbiate esplorato rimane esplorata; le abilità che avete sbloccato restano disponibili; le provviste che avete usato non vengono ripristinate, e così via). Le avventure le cui conseguenze non sono state ancora risolte possono ancora riemergere in questa missione.

A proposito delle campagne

Avventure sul Pianeta Rosso include due campagne che offrono un'esperienza assai diversa dalle missioni singole. Non vogliamo svelare troppi dettagli in questa fase, ma vi ricordiamo di tenere presenti alcune cose.

1. Prima e innanzi tutto, le campagne sono concepite per darvi l'opportunità di vivere un'esperienza immersiva e avvincente. Le meccaniche basilari che avete usato nelle missioni singole vengono ora ampliate per sottolineare la storia che hanno lo scopo di raccontare. Il canovaccio narrativo e le vostre scelte sono gli elementi più importanti della modalità campagna.

2. Dovrete prendere un maggior numero di decisioni rispetto alle missioni singole. Per esempio, adesso è molto più importante prendersi cura dei propri astronauti. Non basta superare una missione per il rotto della cuffia, lasciando gli astronauti vivi a malapena, perché ci sono altre missioni nel loro immediato futuro! Se non vi prendete cura dei vostri astronauti adesso, molto probabilmente moriranno nelle missioni a venire.

3. Le provviste che avete, i pezzi di ricambio e le riserve, non devono essere usate immediatamente: potrebbero servirvi più avanti. Le riserve che vi vengono assegnate devono durare per tutta la campagna, quindi decidete attentamente se spendere una risorsa oppure no.

4. Pianificate in anticipo. Per far germogliare una pianta da un seme ci vuole tempo. Per sbloccare le abilità bisogna effettuare delle Scoperte (vedi il riquadro *Abilità* a pag. 5***). Spesso scoprirete di avere meno tempo di quello che vi servirebbe, ma vi sono alcune azioni importanti che è meglio eseguire quanto prima. Quanto più avanti vi troverete nella campagna, tanto più devastanti potrebbero diventare le conseguenze di un ritardo nel passato.

5. Tutte le missioni di una campagna dovrebbero essere affrontate dallo stesso gruppo di giocatori. In questo modo tutti potranno assistere alle conseguenze delle decisioni che loro stessi hanno preso nelle missioni precedenti.

Domande ricorrenti

D: quando i segnalini Obiettivo riportano una possibile gamma di valori (es. #1-3), si intende “#1, #2 e #3” o “#1, #2 o #3”?

R: il fatto che una particolare frase si riferisca a un solo segnalino Obiettivo o a molti dipende da come è formulata. “Segnalini Obiettivo #1-3” significa tre segnalini Obiettivo (#1, #2 e #3), mentre “un segnalino Obiettivo #1-3” significa un solo segnalino Obiettivo (#1, #2 o #3).

D: quando diversi effetti copiano lo stesso risultato, bisogna risolvere quel risultato più volte?

R: solo i segnalini 1 sono cumulativi. Per il resto, gli altri segnalini, carte, costi e penalità non possono moltiplicare un singolo effetto (ad esempio, non si risolve mai più di 1 Avventura per azione e non si deve mai ritirare più di una volta un dado Successo).

Alcuni esempi: se viene chiesto di mettere il segnalino 2 su una ROI con la Voragine, ignorate l'ordine: la Voragine, infatti, possiede già l'effetto 2. Se viene chiesto di mettere un segnalino 2 su un determinato spazio ! e su quello spazio c'è già un segnalino 2, ignorate l'ordine. Tuttavia, se vi si chiede di piazzare un segnalino 2 su un determinato spazio >>, dovete farlo sempre – questo perché nessuno di quei segnalini è attivo; al momento di spostare sul corrispondente spazio! Il segnalino in cima alla pila, verrà attivato soltanto un segnalino alla volta.

D: quando un effetto consente di ripescare un particolare tipo di carta, cosa bisogna fare esattamente?

R: se non vi piace la carta che avete pescato, potete scartarla e pescarne un'altra. Dovete risolvere la seconda carta.

D: quando si spegne (si mette in arresto) una Struttura, è possibile utilizzare comunque il suo Miglioramento?

R: no. Finché la tessera Arresto rimane su quella Struttura, non potete usare le sue azioni e miglioramenti (per esempio: se il Laboratorio è spento, non potete seminare; se gli Alloggi Equipaggio sono in arresto, non ricevete un segnalino Morale aggiuntivo nella fase Produzione).

D: difficoltà a Concentrarsi. Se vi sono più pedine assegnate a un'azione e tra queste ci sono due astronauti con Difficoltà a Concentrarsi, bisogna risolvere due volte l'effetto di quella condizione?

R: no, perché solo gli effetti dei segnalini 1 sono cumulativi.

D: abbiamo girato una tessera Arresto dove si dice di aggiungere +1 alla produzione di energia/ossigeno, ma la nostra produzione è attualmente già al massimo. Cosa dobbiamo fare?

R: niente. Le tessere Arresto non possono potenziare la produzione al di là dei livelli massimi.

D: ogni azione eseguita nel Centro di Controllo durante lo stesso round può prendere di mira un tracciato Avaria diverso?

R: sì.

D: se è installato il Miglioramento Generatore Potenziato, è possibile usarlo alla fine della missione per ignorare un indicatore di stato rosso al momento di conteggiare gli elementi rotti nell'HUB?

R: no. Il Miglioramento Generatore Potenziato influisce solo sulla penalità: quell'elemento rimane rotto e viene conteggiato ai fini della Soglia di successo della missione.

D: se il gioco dice di piazzare un segnalino 1 ma non ce ne sono più disponibili, cosa si deve fare?

R: indicatori e segnalini (a parte i segnalini Condizione) non sono limitati dal numero di componenti fisici inclusi nella scatola. Per esempio, se dovete piazzare un segnalino 1 sul tabellone ma nella scatola non ce ne sono più, usate un segnalino Moltiplicatore. Se dovete piazzare un indicatore rosso per contrassegnare un elemento rotto ma non ci sono più indicatori rossi, usate qualsiasi altra cosa riteniate valida come sostituto. Esaurire gli indicatori o i segnalini non significa che non bisogna più applicarne gli effetti.

D: se un astronauta riceve un segnalino Condizione per avere scavalcato l'icona 2 sul suo tracciato Salute, poi viene curato e successivamente subisce un'altra ferita, riceve un'altra condizione per aver saltato di nuovo la stessa icona?

R: sì. Le regole dicono “ogni volta che l'icona viene scavalcata”, non “la prima volta che l'icona viene scavalcata”.

D: se un'azione presenta una penalità 2, perché mai si dovrebbe usare più del numero minimo di pedine necessarie per eseguirla?

R: supponiamo che al momento non vi siano altri modificatori attivi; 1 pedina su una data azione significa tirare i dadi e 2 pedine equivalgono a un successo automatico. La penalità in questione si riferisce solo al dado 2, perciò se usate 2 pedine, tirerete solo quel dado; ma se assegnate solo 1 pedina, dovete comunque tirarli tutti e tre (rischiando una ferita e/o un'Avventura) – ovviamente, non si tira due volte il dado 2.

D: per voltare una tessera Arresto bisogna tenere conto dei costi/penalità della Struttura su cui si trova quella tessera?

R: no. È sempre sufficiente 1 sola pedina per voltare una tessera Arresto.

D: come funzionano esattamente le carte Complicazione?

R: quando pescate una carta Complicazione, esaminate l'altra parola chiave per identificare la Struttura a cui fa riferimento. L'icona sulla carta indica quale elemento si è rotto. In quella Struttura, scambiate l'indicatore di stato verde con uno rosso. Se quell'elemento era già rotto, scartate la carta Complicazione.

D: se l'indicatore rosso si trova nell'ultimo spazio del tracciato Salute, l'astronauta è vivo o morto?

R: vivo. L'astronauta morirà se l'indicatore dovesse spostarsi fuori dalla sua scheda ID.

D: se si produce meno energia/ossigeno di quella occorrente ma si dispone di scorte nelle Riserve Generali, è possibile usarle per compensare la differenza?

R: no. Se producete meno di quanto vi serve, dovete usare le tessere Arresto per spegnere le Strutture che non potete rifornire di energia/ossigeno – tali Strutture non sono più disponibili. Le provviste delle Riserve Generali vengono usate per pagare il costo degli elementi rotti nelle Strutture disponibili: se c'è un indicatore rosso accanto al costo e volete eseguire l'azione di quella Struttura, dovete pagare il costo ricorrendo alle scorte delle Riserve Generali.

D: l'abilità dell'ingegnere “Oh si che posso” permette all'ingegnere di riparare “automaticamente” un elemento dell'HUB. Si presume che questo voglia dire che non è richiesta nessuna pedina e che non sia necessario tirare un dado per verificare il successo dell'azione. È giusto presumere che non sia necessario utilizzare neanche dei pezzi di ricambio (o sostituire l'indicatore rosso con un indicatore verde di un'altra struttura) per usare questa abilità?

R: non c'è bisogno di utilizzare pezzi di ricambio.

D: abilità Scorciatoia: È possibile spendere tre segnalini morale per ignorare un “effetto del terreno” di una ROI, ma cosa si intende per “effetto del terreno”?

R: l'icona blu sul bordo esterno della tessera ROI.

D: che risorsa è rappresentata dai cubi bianchi nel testo delle azioni:

- **Eureka! del Geologo**
- **Misure Precauzionali dello Scienziato**

- **Unire le Forze dello Scienziato?**

R: sono dei Campioni. Sono usati principalmente nelle missioni di Ricerca. Potete trovarli sulle ROI.

D: è possibile utilizzare lo Scorpione per azioni di Raccolta/Ricerca/Costruzione al di fuori dell'HUB anche se il Garage è in Arresto?

R: sì.

D: siamo confusi circa gli eventi sull'app – dice che mancano 3 round, ma al round successivo l'evento non appare più anche se non è stato risolto? È normale?

R: dopo 3 round l'azione dell'evento scompare A MENO CHE non siano state scatenate “conseguenze future”. Questo problema è stato già sistemato nell'app. Ora le informazioni circa gli eventi rimangono fino allo scadere dei 3 round.

IDEAZIONE GIOCO: Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRAZIONI: Katarzyna Kozackiewicz, Piotr Foksowicz, Aga Jakimiec, Rafał Szyma

Il progetto grafico del gioco si avvale di immagini di pubblico dominio fornite da NASA, ESA e altre agenzie.

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: Aurelien Fournier

PROGETTO GRAFICO: Rafał Szyma

PROGETTO GRAFICO AGGIUNTIVO: Maciej Mutwil, Aga Jakimiec

REGOLAMENTO: Piotr Wiśniewski



© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl



Edizione italiana

© 2018 Pendragon Game Studio
Via Curtatone, 6 - 20122 Milano
www.pendragongamestudio.com/it

First Martians & Portal Games (editore).

Tutti i diritti riservati. La riproduzione totale o parziale di quest'opera in qualsiasi forma senza il permesso scritto dell'editore è espressamente proibita.

Edizione italiana a cura di: Silvio Negri-Clementi

Traduzione: Marco Crosa

Impaginazione: Zhuang Huachong

SERVIZIO RICAMBI: Questo gioco è un prodotto di qualità, ed è stato assemblato con grande cura. Tuttavia, se alla vostra copia dovesse mancare qualcosa, vi preghiamo di accettare le nostre scuse e vi invitiamo a contattarci a info@pendragongamestudio.com per richiedere i componenti che vi occorrono. Il team di Portal Games e di Pendragon Game Studio vi augura di trascorrere molte ore felici con questo gioco.

Revisione: Paul Grogan, Joffrey Niemiec, Vincent Salzillo, Benjamin Schönheiter, Benjamin Nicholson, Tony M, Anthony Racano, Robert Ciombor, Grzegorz Polewka, Patrick, Matthew, Jacob, Marty, Tony

Ringraziamenti speciali per il loro straordinario contributo vanno a Merry Trzewiczek e Marek Spsychalski.

Vorrei inoltre ringraziare le seguenti persone che hanno giocato ad Avventure sul Pianeta

Rosso quando era in fase di sviluppo e mi hanno aiutato in molti modi: Piotr, Asia, Szymek, Greg, Aga, Kamil, Marjan, Senior, Darek, Multi, Scorn, Jacek, Kuba, e molti altri – Ignacy.

FAQ – DOMANDE RICORRENTI

COME A CASA VOSTRA

D: come si costruiscono le Strutture di Riserva?

R: come è specificato anche sulla scheda missione - dovete semplicemente eseguire un'azione **Costruzione**. Scheda missione, sezione "Obiettivi di missione":

	Costruire il Pannello Solare di Riserva	Eseguite l'azione Costruzione . Piazzate la relativa carta Struttura accanto al tabellone. Ricordate di riempirla di indicatori di stato rossi.
	Costruire l'Ossigenatore di Riserva	Eseguite l'azione Costruzione . Piazzate la relativa carta Struttura accanto al tabellone. Ricordate di riempirla di indicatori di stato rossi.
	Costruire la Fattoria di Riserva	Eseguite l'azione Costruzione . Piazzate la relativa carta Struttura accanto al tabellone. Ricordate di riempirla di indicatori di stato rossi.

D: entrano in funzione immediatamente?

R: come è specificato anche sulla scheda missione, dovete riempirle di indicatori di stato rossi. La sezione Obiettivi dice - una volta costruite sono immediatamente operative. Per esempio: mettete un cubo bianco nello spazio più alto del Pannello Solare di Riserva e produrrete 4 Energia!

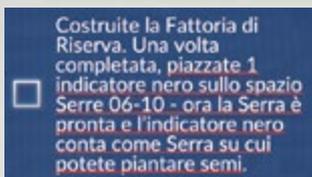
D: dove vanno posizionate sul tavolo/tabellone?

R: potete mettere queste carte accanto al tabellone nella riga corrispondente. Per esempio, un Pannello Solare di Riserva va messo accanto alla riga del Complesso Sistemi.

D: come costruiamo le Serre (dopo aver costruito la Fattoria di Riserva)?

R: costruite la Fattoria di Riserva. Una volta completata, piazzate un indicatore nero sullo spazio Serre 06-10 - ora la Serra è pronta!

Sezione Obiettivi nell'app:



D: abbiamo già un Pannello Solare di Riserva e un evento dice "Produzione Energia -2". Cosa succede ora?

R: la vostra Produzione di Energia di base è 5+5. Con un Pannello Solare di Riserva arrivate fino a 5 + 5 + 4 = 14. Se la vostra produzione (a causa di eventi o di altri effetti di gioco) viene abbassata di 2 va comunque tutto bene, poiché avete solo 10 Moduli che utilizzano Energia.

Regolamento, pagina 9: "[...] Se non è possibile alimentare tutte le Strutture, alcune di esse non saranno disponibili per questo round. Vedi il riquadro Ossigeno/Energia Insufficiente (pag. 10) per le indicazioni su come gestire tale situazione."

D: quando si esegue l'azione Raccolta da una ROI vanno presi tutti i segnalini (Obiettivo e Campione) o solamente uno?

R: solamente uno. Dovete decidere se raccogliere 1 segnalino Obiettivo o 1 Campione. Prendete i segnalini Obiettivo: in questa missione i Campioni non hanno molti utilizzi.

Regolamento, pagina 16: "7. Vano Sonde (RACCOLTA)

Il Vano Sonde vi consente di eseguire l'azione Raccolta e rinvenire campioni spostandoli da una ROI alla Zona di Carico. Inoltre, alcune missioni possono richiedere di eseguire l'azione Raccolta per ottenere risorse, pezzi di ricambio e altri materiali utili. Non è possibile effettuare la raccolta dalle ROI inesplorate.

RISOLUZIONE: quando risolvete con successo questa azione, prendete ciò che avete raccolto e mettetelo nell'area In Sospeso della Zona di Carico. Il campione diventa disponibile alla fine del round."

D: è possibile utilizzare le AOM nelle azioni non appartenenti a nessuna categoria?

R: è possibile incappare in queste azioni in alcune missioni. Ci sarà scritto "Utilizzate 1 Pedina Azione" o "Utilizzate 2 Pedine Azione" ma non saranno presenti le icone Costruzione, Raccolta ecc... Nella prima missione, potrete usare le AOM per le azioni Evento (nell'app). Queste azioni non sono categorizzate. Ci sarà solo scritto di utilizzare 1 Pedina Azione. Questo significa qualsiasi Pedina - inclusa quella delle AOM. Le AOM non possono essere utilizzate per azioni nel Complesso Abitativo.

D: quando su una carta è scritto che un elemento del Pannello Solare è rotto, si intende in un solo Pannello Solare o in tutti quanti?

R: ci sono 2 Pannelli Solari; se un effetto chiede di rompere uno degli elementi di un Pannello Solare, scegliete uno dei due e rompete quell'elemento.

Regolamento, pagina 9: "Pannelli Solari: L'HUB dispone di due serie di Pannelli Solari."

D: sul conteggio dei sol, sotto al 3, dice "Tirare un dado Giallo". Cosa significa?

R: sostituite il cubo verde nel Riquadro Avaria sotto al Complesso Lavorativo con un cubo rosso. Da questo momento in poi, a ogni sol dovrete tirare un dado Giallo nella fase Avaria e risolverne l'effetto (Ricordate che al raggiungimento del 5 sul tracciato, dovrete pescare una carta Gialla e sostituire il cubo verde Complesso Sistemi con un cubo rosso e iniziare a tirare anche il dado Arancione).

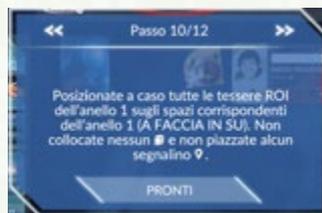
Regolamento, pagina 18: "Per risolvere la fase Avaria: Innanzi tutto radunate la riserva di dadi Avaria per questo round. Consultate la scheda missione per vedere quali dadi Avaria devono essere tirati (se ve ne sono)[...]"

INDOVINA INDOVINELLO

D: durante la preparazione del gioco tutte le tessere del passo 10 sono mostrate a faccia in giù. Dobbiamo girarle tutte a faccia in giù?

R: no, mettetele a faccia in su. Nell'app queste sono mostrate a faccia in giù per evitare che le tessere siano posizionate in un particolare ordine. Devono essere messe a faccia in su in modo casuale.

Preparazione, passo 10/12:



PIANTE MALNUTRITE

D: è possibile avere più copie di un campione con lo stesso numero e cercarli nello stesso round? Per esempio, mettiamo di aver ottenuto 2 campioni #5. Si possono eseguire due ricerche simultaneamente?

R: sì.

D: per l'azione speciale e per la missione di arricchimento del biossido di carbonio c'è scritto che si ottiene metà della percentuale arrotondata PER ECCESSO. A quanto dobbiamo arrotondare? Immaginiamo sia a intervalli di 5%, per cui 15% dimezzato (7,5) diventerebbe 10%, il 25% (12,5) ->15%?
R: no. Il 15% diventa 8% e il 25% diventa 13%

D: quando effettuo l'azione Tecniche di Separazione con il segnalino #6 e scarto la carta Ricerca con il numero più basso, come faccio a trovare il prossimo segnalino #6, visto che il numero 6 è scritto sulla carta?

R: purtroppo le regole sono state scritte in modo errato. Siamo profondamente dispiaciuti. Ciò che intendevamo è che nel momento in cui vengono stabilite le percentuali (%), la carta 15% non verrà più inserita nel mazzo. Ma per qualsiasi altro effetto nel gioco (come la decisione di numeri # delle pedine) si usa il mazzo completo.

D: quando si deve pescare una carta Ricerca in seguito all'Esplorazione di una nuova tessera o all'arricchimento di CO2, se i segnalini corrispondenti al numero # della carta pescata sono tutti e tre in gioco bisogna pescare un segnalino vuoto, giusto?

R: giusto.

Scheda missione, sezione modifiche al gioco:

QUALSIASI FASE:
In questa missione non si usano [icona]. Per ogni [icona] che dovrete introdurre nel gioco, pescate invece 1 carta Ricerca. Mettete un corrispondente [icona] #1-6 di qualsiasi colore dove appropriato. Se non ci sono più segnalini con un particolare numero, non succede nulla - la carta pescata non ha effetto.

D: all'inizio della partita bisogna girare tre tessere ROI a faccia in su. Si devono raccogliere i POI mostrati sulle tessere?

R: no.

D: cosa succede se un evento/avventura ci fornisce un campione?

R: come per tutti i campioni di questa missione, pescate un segnalino Obiettivo per vedere che minerale avete ottenuto. Scheda missione, sezione modifiche al gioco:

QUALSIASI FASE:
In questa missione non si usano [icona]. Per ogni [icona] che dovrete introdurre nel gioco, pescate invece 1 carta Ricerca. Mettete un corrispondente [icona] #1-6 di qualsiasi colore dove appropriato. Se non ci sono più segnalini con un particolare numero, non succede nulla - la carta pescata non ha effetto.

ATTERRAGGIO

D: quando piazziamo le strutture del Complesso Sistemi, quali sono i valori di produzione iniziali e quante sono le Serre?

R: produzione massima.

Un numero di Serre pari al numero di astronauti.

Regolamento, pagina 6: "Inserite 1 indicatore nero nella colonna delle Serre nella Fattoria per ogni astronauta presente - queste sono le serre che al momento avete costruito."

D: un evento ci chiede di posizionare dei segnalini su Strutture che non sono ancora state costruite. Che cosa facciamo?

R: niente. In questo gioco non esiste la regola delle richieste insoddisfatte.

D: se costruiamo una Struttura già in gioco sotto forma di Struttura Provvisoria o di Riserva, dobbiamo scartare la Struttura Temporanea o di Riserva?

R: no, non bisogna scartarla.

D: è possibile che ci siano più segnalini Obiettivo su una data ROI?

R: sì.

Indice

A

Abilità 4
 Alloggi Equipaggio 11, 14
 Un Angolo Tranquillo 11, 14
 AOM 12
 App 4
 Astronauti 4
 Avarie 8, 15, 18
 Aumentare avarie 8
 Tracciato Avaria 18
 Avventure 13
 Azioni 8, 11
 Azioni di missione 11
 Azioni fallite 13
 Azioni in dettaglio 14
 Azioni riuscite 13
 Risolvere le azioni 13

C

Campagne 4, 20
 Fascicoli campagne 20
 Carte Direzione 16
 Centro di Controllo 11, 15
 Cibo 9, 10
 Condizioni 5
 Costi 11
 Costruzione 17
 Miglioramenti 18
 Riparare attrezzatura rotta 17

D

Dadi 11, 13
 Dado Avventura 13
 Dado Successo 13
 Dado Ferite 13
 Dispositivo Ausiliario 14
 Distanze 15

E

Energia 9, 10
 Esplorazione 15

Eventi 8, 11, 14

 Eventi Consequenziali 8
 Eventi di Avventura 8
 Evento Ritardato 14

F

FAQ 21
 Fattoria 10, 17
 Semi 17
 Semina 17
 Serre 10, 17
 Piante appassite 10
 Tracciato Crescita 10
 Ferite 5

G

Garage 11, 15
 Gestione 15
 Guarigione 14

L

Laboratorio 11, 16
 Livello di Stress 9

M

Meccanica degli Eventi
 Consequenziali 14
 MedLab 11, 14
 Missione singola 4
 Miglioramenti 18
 Morale 8, 9
 Movimento 15

O

Obiettivi 4
 Officina 11, 17
 Riparare attrezzatura rotta 17
 Ossigenatori 9
 Ossigeno 9, 10

P

Pannelli Solari 9
 Parole chiave (carte Avaria) 18
 Pedine Azione 4, 11

Pedine Azione (piazzare) 12
 Penalità 10, 11
 Primo Giocatore 7, 9, 19
 Produzione 8, 9
 Provviste 13
 Pulizia 8, 19

R

Raccolta 16
 Relax 14
 Ricerca 16
 Carte ricerca 16
 Ricerca e Semina 16
 Riposo 14
 Riserve Generali 10, 13
 ROI 10, 15
 Round 8
 Rover 12
 Riparare i rover 17

S

Salute 4
 Scheda ID 4
 Sconfitta 19
 Scoperta 5, 16
 Segnalini Modificatore 19
 Segnalini Morale 4, 9, 14
 Segnalini Obiettivo 19
 Segnalini POI 15
 Segnalino Guasto 12
 Smontaggio 17
 Strutture 9, 10, 11, 17
 Stress 9, 10

T

Tessere Arresto 10
 Tracciato Stress 10

V

Valore di Soglia 4
 Vano Sonde 11, 16
 Vittoria 19

Sommario del round



I. EVENTI

1. Il Primo Giocatore incrementa il livello delle Avarie.
2. I giocatori risolvono le loro Avventure (se ne hanno).
3. Il Primo Giocatore legge ad alta voce la storia e risolve l'Evento di Missione.



II. MORALE

Il Primo Giocatore scarta/ricorda segnalini Morale in base al livello di Morale attuale. Se non ha abbastanza segnalini da scartare, subisce 1 ferita per ogni segnalino mancante.



III. PRODUZIONE

1. Verifica della produzione di energia e ossigeno. Se la produzione è inferiore alla richiesta, piazzate tessere Arresto per compensare la differenza. Se la produzione supera la richiesta, aggiungete metà del surplus (arrotondata per eccesso) alle Riserve Generali.
2. Ogni seme si sposta di 1 spazio verso l'alto. Ogni pianta matura produce 1 porzione di cibo. Ogni astronauta consuma una porzione di cibo. Se il cibo non è sufficiente, i giocatori decidono chi resta a digiuno e subiscono 1 ferita per ogni porzione di cibo mancante.
3. Lo Stress aumenta in base al numero di astronauti (e ad altri effetti).
4. Si risolvono le penalità degli rotti nel Complesso Lavorativo.



IV. AZIONI

I giocatori decidono insieme quali azioni compiere. Le azioni scelte vengono sempre risolte in quest'ordine:

1. Eventi: i requisiti di azione degli Eventi sono indicate nell'app. Si esegue l'azione dell'Evento attuale o quella di uno degli Eventi passati ancora presenti nel Diario di Missione. Ogni azione Evento può essere eseguita soltanto una volta.
2. Un Angolo Tranquillo: -> 1 .
3. Alloggi Equipaggio: -> +1 Morale or -6 Stress.
4. MedLab: + Medico/Autoscanner -> cura 1 ferita o 1 condizione. Il Medico cura se stesso.
5. Centro di Controllo: -> -1 Avaria su un tracciato Avaria a scelta.
6. Garage: e dado verde o -> piazzate una nuova tessera ROI. Aggiungetevi i campioni e i POI (se

esistono). Gli effetti del terreno di quella ROI non si applicano in questo round.

7. Vano Sonde: e dado grigio o -> prendete 1 campione da dove avete effettuato la raccolta e mettetelo nell'area In Sospeso della Zona di Carico. Diventa disponibile alla fine di questo round.
8. Laboratorio: e dado azzurro o -> esame/scoperta dei campioni usando il riquadro Ricerca. Le scoperte sbloccano Abilità in modalità campagna.
9. Officina: e dado marrone o -> riparare attrezzatura (sostituire gli indicatori di stato rossi con indicatori verdi), riparare i rover (scartate i segnalini dall'area dei rover) o installare miglioramenti (piazzate la tessera Miglioramento sul tabellone e scartatene la carta).

I requisiti minimi indicati sopra sono modificati dai segnalini pertinenti, dalla distanza e così via. Un'azione può essere compiuta solo pagandone il costo e sostenendone le penalità.



V. AVARIA

Il Primo Giocatore:

1. Raduna la riserva di dadi Avaria per questo round.
2. Tira la riserva di dadi Avaria. Aggiunge ai risultati tutti gli rossi del Complesso corrispondente.
3. Sposta verso l'alto gli indicatori dei tracciati Avaria corrispondenti.
4. Risolve gli effetti delle Avarie.



VI. PULIZIA

1. In ogni Struttura: scartate i segnalini dallo spazio ! e spostate in questo spazio il segnalino in cima alla pila nello spazio >> .
2. Muovete nell'area Disponibile della Zona di Carico tutto quello che c'era nell'area In Sospeso.
3. Riportate l'indicatore bianco nello spazio più alto del tracciato Sequenza del Round.
4. Scartate gli indicatori neri dalle Abilità utilizzate. Girate le carte Abilità a faccia in su.
5. Fate avanzare di uno spazio l'indicatore bianco sul Contatore dei Sol.
6. Il segnalino Primo Giocatore passa di mano in senso orario.

Elenco delle icone

Costi e penalità delle azioni

Nella fase Avaria: muovete di 1 spazio verso l'alto l'indicatore sul tracciato Avaria corrispondente.

Le vostre piante stanno morendo: risolvete gli effetti delle piante appassite (pag. 10).

Nessun rover può assistere le azioni Esplorazione.

Per eseguire questa azione dovete spendere 1 . Non riottenete la risorsa nel caso che l'azione fallisca.

Per eseguire questa azione dovete spendere 1 . Non riottenete la risorsa nel caso che l'azione fallisca.

Anche se avete usato abbastanza pedine perché l'azione abbia automaticamente successo, dovete tirare il corrispondente. Se non ottenete un , l'azione è fallita. Verde: Esplorazione; grigio: Raccolta, Relax; azzurro: Ricerca, Guarigione; marrone: Costruzione, Gestione.

(nel Garage) Ogni volta che usate il Froggy, tirate il dado Ferite verde. Se ottenete un , il Froggy subisce danni - mettete un segnalino Guasto sul suo spazio x. Il Froggy non può essere usato in questo o nei round successivi finché non sarà stato riparato. Per riparare un rover dovete eseguire su di esso l'azione Costruzione (pag. 17).

Rimuovete da qualsiasi ROI 1 campione a vostra scelta.

Aumentate di 1 il livello di Stress.

Mettete il segnalino nello spazio ! dell'Officina.

Effetti delle ROI

Ogni volta che un rover raggiunge o attraversa questa ROI, tirate il dado Ferite verde alla fine della fase Azione. Con un risultato , il rover subisce danni - mettete un segnalino Guasto sul suo spazio x. Per ripararlo, dovete eseguire su di esso l'azione Costruzione.

Il lato esterno di questa ROI è impenetrabile - potete aggirarlo da destra o da sinistra, ma non accedere direttamente all'anello esterno da questa ROI.

Ogni volta che raggiungete o attraversate questa ROI, risolvete un'Avventura (i giocatori che prestano assistenza non sono influenzati).

Ogni volta che raggiungete o attraversate questa ROI, abbassate il Morale di 1.

Ogni volta che raggiungete o attraversate questa ROI, subite 1 ferita (i giocatori che prestano assistenza non sono influenzati).

Per qualsiasi azione che coinvolge questa ROI dovete assegnare 1 pedina in più.

Segnalini

Guasto. Questa Struttura o rover non può essere utilizzato in questo round.

1 di questo tipo annulla 1 pedina in questa azione.

Risolvete un'Avventura corrispondente quando eseguite questa azione (i giocatori che prestano assistenza non sono influenzati). Verde: Esplorazione; grigio: Raccolta, Relax; azzurro: Ricerca, Guarigione; marrone: Costruzione, Gestione.



Se dovete tirare un dado Successo per questa azione e ottenete un , dovete ritirare il dado una sola volta. Si applica soltanto il secondo risultato.

Per eseguire questa azione dovete subire 1 ferita (i giocatori che prestano assistenza non sono influenzati).

Ogni volta che usate un rover, tirate il dado Ferite verde alla fine della fase Azione. Con un risultato , il rover subisce danni - mettete un segnalino Guasto sul suo spazio x. Per ripararlo, dovete eseguire su di esso l'azione Costruzione.

Elementi delle Strutture

Connettori Energetici

Filtri dell'Ossigeno

Hardware

CPU

Altre icone

Condizione

Morale

Stress

Campione

Avaria

Segnalino Morale

Ferita

Energia/ossigeno/cibo dalle Riserve Generali

Segnalini pezzi di ricambio (Connettori Energetici/ Filtri dell'Ossigeno/ Hardware/CPU)

Usata per vari scopi specifici di una missione

Condizioni



ANEMIA

Nella fase Produzione di ciascun round, questo astronauta deve mangiare 2 porzioni di cibo anziché 1. Come sempre, subisce 1 ferita per ogni porzione che non può mangiare.

ATTACCO D'ANSIA

Abbassate di 1 il Morale del gruppo. Risolvete questo effetto immediatamente, poi mescolate il segnalino nel suo mucchietto.

DISTURBO CARDIACO

Una pedina di questo astronauta può essere usata solo ai fini dell'azione Guarigione per curare la condizione. L'altra pedina dell'astronauta può invece essere usata per compiere qualsiasi azione.

DIFFICOLTÀ A CONCENTRarsi

Se l'astronauta con questo segnalino Condizione esegue un'azione, deve risolvere un'Avventura. Se sta solo prestando assistenza in quell'azione, deve risolvere un'Avventura l'astronauta la cui pedina è in cima alla pila per questa azione.

EMICRANIA

Questo astronauta non può usare Abilità, ma può spendere segnalini Morale per altri scopi.

AVVELENAMENTO

Ogni volta che questo astronauta dovrebbe subire un numero di ferite qualsiasi, ne subisce il doppio.